

ROBIN HOOD

and the merry men.



Livre des Règles
- mode semi-coopératif -

Nottingham, an 1100 : le Roi Légitime est loin dans les Terres Saintes et le Prince Jean, ignoble tyran, veut régner sur l'Angleterre. Mais à Nottingham, des hors-la-loi sévissent impunément. Dans l'espoir de se débarrasser de ces troubles, il taxe lourdement les villages et place des gardes dans les villes pour punir quiconque oserait les aider.

Le légendaire hors-la-loi Robin des Bois entend parler de ces pratiques et jure d'y mettre fin avec l'aide de ses fidèles Joyeux Compagnons qui le suivraient jusqu'en enfer !

Mais Robin perçoit le doute dans leurs yeux. Petit Jean, Will l'Écarlate et même la servante Marianne considèrent la mission trop périlleuse. Elle pourrait plonger Nottingham dans la guerre. Tirillé entre la sécurité de sa bande et le bien-être de Nottingham, Robin se rend compte qu'il doit réagir. Il propose un défi aux autres héros, pariant qu'aucun d'eux ne peut protéger Nottingham aussi bien que lui. Si l'un le bat, il lui transmettra sa cape de leader ! Est-ce qu'un des Joyeux Compagnons deviendra le nouveau héros de Nottingham ou Robin confirmera son statut légendaire ?

TABLE DES MATIÈRES

Misen en Place **pp. 4-5**

But du Jeu **p. 6**

Phase Joyeux Compagnons **pp. 7-13**

Phase Héros **pp. 14-22**

Fin de Manche **p. 23**

Module "Frère Tuck" **p. 24**

Module " Les Hommes du Shérif dans le repaire de Robin" **p. 24**

Module " Flèche d'Or" **p. 25**

Îcônes et Cartes **pp. 26-27**

MATÉRIEL

1 Plateau de Jeu



50 Cartes Joyeux Compagnon



5 Cartes Personnage



24 Cartes Méchant



15 Cartes Mission du Roi Richard



5 Aides de Jeu



5 Meeples Héros & 34 Meeples Joyeux Compagnon



3 Meeples Méchant & 30 Meeples Garde



20 Ressources Fer (gris)

20 Ressources Bois (brun)

20 Ressources Outil (blanc)



1 Marqueur 1^{er} Joueur en métal



1 Marqueur de Manche en bois

30 Jetons Butin



5 Jetons Vert



20 Jetons Distraction



60 Pennies d'Argent



5 Plateaux de Joueur

25 Barricades (5 par Joueur)



25 Pièges (5 par Joueur)



5 Marqueurs 50/100 PV



MODULE "FRÈRE TUCK"

15 Cartes Frère Tuck

1 Meeple Frère Tuck



MODULE "LES HOMMES DU SHÉRIF DANS LE REPAIRE DE ROBIN"

18 Cartes Espion



MODULE "FLÈCHE D'OR"

5 Cartes Shérif



20 Dés Arme



24 Chariots Royaux



6 Dés Habilitété



12 Tuiles Rançon



2 Sacs en tissu imprimés



5 Marqueurs Réputation



5 Marqueurs PV



MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DU PLATEAU



1. Placez le Shérif, le Prince Jean et Guy de Gisbourne dans la Tour Noire.

2. Placez un Garde dans les 3^{ème} et 4^{ème} Planques de chaque Site de Collecte. Placez le reste des Gardes à côté du plateau.

3. Placez les Chariots dans le sac de Chariots noir. Tirez et placez 1 Chariot sur le plateau, au début de chaque route, derrière l'illustration de barricade. Placez le sac de Chariots près du plateau.

4. Placez une pile de Pennies d'Argent sur l'emplacement désigné à côté de chaque route.

à 2 joueurs : 6 Pennies par emplacement
à 3 joueurs : 8 Pennies par emplacement
à 4 joueurs : 10 Pennies par emplacement
à 5 joueurs : 12 Pennies par emplacement

5. Placez les dés Arme dans l'Arsenal (mettez les dés exédentaires dans la boîte).

- Le nombre de chaque type d'Arme est égal au nombre de joueurs. 2 joueurs : 2 dés de chaque arme; 3 joueurs 3 dés de chaque arme; etc.

6. Placez au hasard une tuile Rançon face visible dans la Tour Noire. Placez les autres faces cachées près du plateau.

7. Placez 1 Bois, 1 Outil, 1 Fer, 2 jetons Distraction et 1 Penny d'Argent dans la Réserve du Shérif.

8. Mélangez les cartes Méchant et placez la pioche près du plateau.

- À 5 joueurs : ajoutez les 5 cartes Shérif du module "Flèche d'Or" au paquet de cartes Méchant.

9. Mélangez les cartes Joyeux Compagnon et distribuez-en 4 à chaque joueur. Placez la pioche restante près du plateau.



10. Mélangez les cartes Mission du Roi Richard et distribuez-en 3 à chaque joueur. Remettez toutes les cartes restantes dans la boîte de jeu. Elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

11. Placez les dés Habilitéé près du plateau.

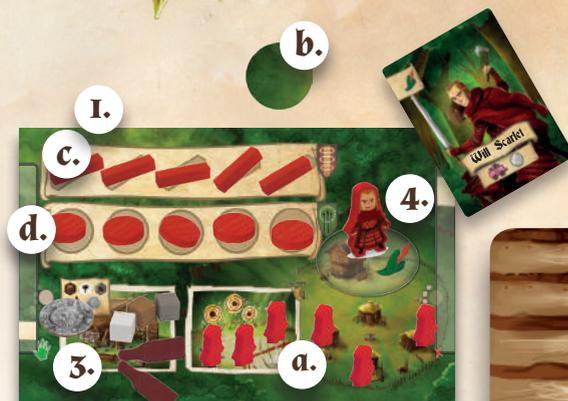
12. Placez les Ressources (Bois, Fer, Outils), les jetons Distraction et les Pennies d'Argent près du plateau comme réserve générale.

13. Placez les jetons Butin dans le sac Butin vert et placez le sac près du plateau.

MISE EN PLACE JOUEUR

Chaque Joueur...

1. Prend un plateau de joueur.
2. Prend une Aide de Jeu.
3. Place 1 Bois, 1 Fer, 1 Outil, 1 jeton Distraction et 1 Penny d'Argent dans son Stock. Ces objets sont ses Possessions.
4. Choisit un Héros, place le meeple sur le Repaire du Héros et prend la carte Héros correspondante.
5. Prend le matériel suivant de sa couleur :
 - a. 6 Meeples Joyeux Compagnon. Il en place 3 sur les Planques des Joyeux Compagnons et 3 sur les Terrains d'Entraînement.
 - b. 1 Jeton Vert et couvre un des emplacements Planque pour indiquer qu'il est indisponible.
 - c. 5 Barricades et en place 1 sur chaque emplacement Barricade.
 - d. 5 Pièges et en place 1 sur chaque emplacement Piège.
 - e. 1 Marqueur Réputation. Il le place sur l'icône Réputation de la piste de Réputation.
 - f. 1 Marqueur Score. Il le place sur l'icône Laurier de la piste de Score.



Le joueur qui a fait un don aux pauvres le plus récemment prend le marqueur 1^{er} joueur et commence la partie.



BUT DU JEU

Dans **Robin des Bois et les Joyeux Compagnons**, les joueurs prennent le rôle d'un hors-la-loi/Héros célèbre comme Robin des Bois, Petit Jean, Will l'Écarlate et Jane Fortune. Votre mission est de protéger la ville de Nottingham de la tyrannie de l'ignoble Prince Jean et de ses sbires. Pour sauver Nottingham, vous poserez des pièges et combattrez la Garde Royale, vous construirez des barricades et pillerez les Chariots Royaux pour redonner les richesses aux pauvres et bien plus encore...

Dans ce jeu semi-coopératif, les joueurs devront parfois travailler ensemble et collaborer dans les moments difficiles, mais à la fin, il ne peut y avoir qu'un seul gagnant. Le but principal est de défendre Nottingham pendant 5 manches sans perdre (**4 manches dans une partie à 5 joueurs**).

Si une des conditions suivantes est remplie, la partie s'arrête immédiatement et les joueurs ont perdu :

- Il ne reste plus de Penny d'Argent sur une des routes
- La piste Gardes est remplie de Gardes



Si les joueurs finissent les 5 manches sans perdre (4 manches dans une partie à 5 joueurs), on déclare un vainqueur - le joueur avec le plus de Points de Victoires (PV) devient le Grand Défenseur de Nottingham !

GAGNER DES POINTS

Durant toute la partie, vous pouvez gagner des points en sauvant les Joyeux Compagnons des Gardes ou de la Prison, en rançonnant les gardes, en donnant des richesses aux pauvres et en possédant des Barricades sur des Routes où les Chariots sont pillés.

Vous marquez la majorité de vos points en fin de partie. Le nombre de points que les joueurs gagnent pour chaque Barricade construite, Piège posé et Émissaire envoyé en Croisade, est déterminé par votre niveau sur la piste de Réputation.

[Voir le calcul des points de fin de partie en p. 23]



BARRICADES
PIÈGES
ÉMISSAIRES

NIVEAU 3

NIVEAU 2

NIVEAU 1



DÉROULEMENT

La partie se déroule en 5 manches maximum (4 manches pour une partie à 5 joueurs). Chaque manche comporte 2 Phases.

1. Phase Joyeux Compagnons

- Les joueurs se relaient pour réaliser des actions avec leurs meeples Joyeux Compagnon.
- Cette phase continue jusqu'à ce que tous les Joyeux compagnons disponibles aient été placés.

2. Phase Héros

- Les joueurs s'équipent en « draftant » les dés Arme.
- Chaque joueur réalise 1 tour avec son Héros.
 - Il tire une carte Méchant et la résout.
 - Il réalise 2 déplacements avec son Héros.

PHASE JOYEUX COMPAGNONS

À TOUR DE RÔLE

Les joueurs prennent leurs tours dans le sens horaire en commençant par le joueur qui possède le marqueur 1^{er} Joueur.

Durant un tour de la Phase Joyeux Compagnons, chaque joueur peut placer un Joyeux Compagnon sur un emplacement et réaliser l'action correspondante.

Quand vous placez un Joyeux Compagnon sur un emplacement, il y reste jusqu'à la fin de la manche.

Il y a 8 emplacements disponibles pour les Joyeux Compagnons désignés par ce symbole :



6 Sites de Collecte :



1. Armurerie



2. Atelier



3. Cabane des Bûcherons



4. Église



5. Forge



6. Place Publique



7. Chantier de Construction



8. Croisade du Roi Richard





SITES DE COLLECTE

Chaque Site de Collecte a 4 Planques et 1 Zone Principale. Chaque Planque peut contenir 1 seul Joyeux Compagnon. Vous ne pouvez pas placer votre Joyeux Compagnon dans une Planque où il y a déjà un Joyeux compagnon ou un Garde.

La Zone Principale de chaque Site de Collecte, le Chantier de Construction et la Croisade du Roi Richard sont disponibles pour un nombre illimité de Joyeux Compagnons.



JOUER DES CARTES JOYEUX COMPAGNON

Les Joyeux Compagnons sont vos loyaux amis et disciples. Ils sont cruciaux pour le combat contre la tyrannie.

Quand vous placez un Joyeux Compagnon sur un lieu, vous **devez** jouer une de vos cartes Joyeux Compagnon.

Vous pouvez jouer une carte Joyeux Compagnons de votre main ou de votre pile de cartes Passives.

Quand vous jouez une carte Joyeux Compagnon de votre main, choisissez UNE des options suivantes :

Actif

- Placez la carte face visible sur la section dédiée à droite du plateau de Joueur.
- Utilisez une des actions du côté gauche de la carte.

Passif

- Placez la carte face visible sur la section dédiée à gauche du plateau de Joueur.
- Ignorez les actions de cette carte.

Les cartes Actives sont défaussées à la fin de la manche.

CÔTÉ PASSIF →



← CÔTÉ ACTIF

Les cartes Passives ne sont pas défaussées. Elles restent dans la pile de cartes Passives, avec une limite de 6 cartes. **Après avoir atteint la limite, si vous devez jouer une carte Joyeux Compagnon Passive, vous devrez défausser une des cartes de votre pile.** À la fin de la partie, certaines des cartes de la pile de cartes Passives peuvent rapporter des points (voir le calcul des points en p. 23)

À votre tour, au lieu de jouer une carte de votre main, vous pouvez activer une carte Passive en la déplaçant vers la pile Active pour utiliser une de ses actions.

UTILISER DES SITES DE COLLECTE

En plaçant un Joyeux Compagnon sur un Site de Collecte, vous pouvez choisir de le placer dans une Planque inoccupée ou dans la Zone Principale. Pour placer un Joyeux Compagnon Active, vous devez jouer une carte Joyeux Compagnon Active qui inclut une action spécifique pour ce Site de Collecte. Placez le Joyeux Compagnons dans la première Planque vide depuis le haut. Pour placer un Joyeux Compagnon dans la Zone Principale, vous devez jouer une carte Joyeux Compagnon Passive. Vous pouvez jouer n'importe quelle carte de votre main comme une carte Passive.

Collecter des Ressources

- Quand vous placez un Joyeux Compagnon dans la Zone Principale, récoltez la quantité de Ressources, jetons Distraction ou Armes indiquée sur le plateau.
- Quand vous placez un Joyeux Compagnon dans une Planque, récoltez ce qui est indiqué sur l'action de la carte Joyeux Compagnon que vous jouez.

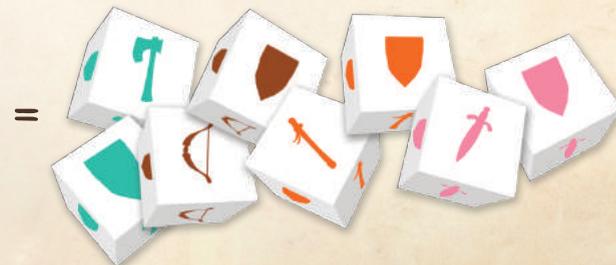
Trois des Sites de Collecte vous permettent de gagner des Ressources nécessaires pour construire des Pièges dans les Planques et des Barricades sur les Routes.



Récupérez du Bois à la **Cabane du Bûcheron**, le Fer à la **Forge** et des Outils à l'**Atelier**.



À l'**Église**, vous pouvez gagner des jetons Distraction. Pendant la phase héros, les jetons distraction vous permettent de relancer les dés Arme, de vous faufiler en Prison pour libérer des Joyeux Compagnons ou éviter les Méchants. Les jetons Distraction ne sont utilisés **que durant la phase Héros** et ne peuvent pas servir à relancer les dés Habileté.



Voler les Riches

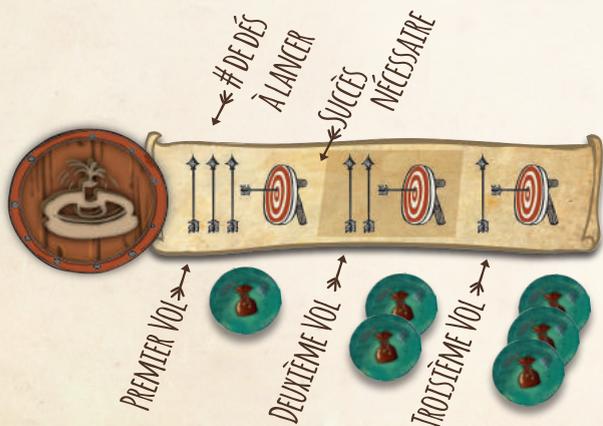
Robin, le Prince des Voleurs et ses Joyeux compagnons volent les riches pour donner aux pauvres.

Pour voler les riches, vous devez vous rendre sur la Place Publique. L'action est réalisée en lançant les dés Habileté.

- Quand vous placez un Joyeux Compagnon dans la Zone Principale, vous réalisez l'action normalement.
- Quand vous placez un Joyeux Compagnon dans une Planque, vous pouvez utiliser l'action de votre carte Joyeux Compagnon. L'action supplémentaire et relancer le dé s'applique à un dé de votre choix.



Vous pouvez voler un riche jusqu'à 3 fois consécutives. Chaque essai est plus rentable mais aussi plus risqué. Vous devez commencer par le 1^{er} Vol.



Succès: soit tirer le nombre de jetons Butin indiqués, soit tenter le prochain Vol.

Quand vous tirez un jeton Butin, gagnez la récompense indiquée dessus et remettez le jeton dans le sac Butin.



Si vous échouez lors d'une tentative de Vol, ne tirez pas de jetons Butin. Allez directement au premier niveau de la Prison et payez une amende.



Pour payer une amende, déplacez une de vos Possessions (Ressource, jeton Distraction ou Penny d'Argent) de votre Réserve à celle du Shérif dans l'arbre. Vous pouvez choisir quelle Possession utiliser. Si vous n'avez pas de Possession dans votre Réserve pour payer l'amende, allez directement au deuxième niveau de la Prison.

Vous ne pouvez pas utiliser de jetons Distraction pendant la phase Joyeux compagnons ou pour relancer les dés Habileté.

CONSTRUIRE DES PIÈGES ET DES BARRICADES

Alors que le Roi Richard est loin en croisades, le Prince Jean a augmenté les taxes pour les villages de Nottingham et des alentours. La construction de Barricades sur les Routes ralentira les Chariots royaux qui transportent l'argent des impôts au Château.

Construire des Pièges et des Barricades est un moyen important de gagner de PV en fin de partie.

Pour construire un **Piège** ou une **Barricade** :

- Jouez une carte Joyeux Compagnon Active avec l'action que vous voulez réaliser : construire un Piège ou une Barricade.
- Placez un Joyeux Compagnon sur le Chantier de Construction.
- Dépensez les Ressources et le Penny d'Argent nécessaires correspondant au Site de Collecte ou à la Route choisi(e). Remettez les Ressources dans la Réserve et placez le Penny d'Argent sur n'importe quelle Route de votre choix (pas forcément celle sur laquelle vous construisez la barricade).

CARTE JOYEUX
COMPAGNON →

ACTIONS →



BARRICADES →

PIÈGES →



RESSOURCES NÉCESSAIRES →

CHANTIER DE
CONSTRUCTION →



RESSOURCES NÉCESSAIRES →



Pour construire une Barricade...

- Prenez la Barricade la plus à gauche de votre Plateau de Joueur et placez-la sur la Route choisie.
- Placez la Barricade sur l'emplacement vide le plus éloigné du château.

Chaque fois que vous enlevez une Barricade de votre Plateau de Joueur, vous débloquez la récompense indiquée sous la Barricade.

1. Aucune récompense.
2. Gagnez 1 Penny d'Argent au début de chaque Manche.
3. Gagnez 1 jeton Distraction au début de chaque Manche.
4. Gagnez un dé Arme au début de chaque Manche.
5. Débloquez immédiatement la quatrième Planque de votre Plateau de Joueur (enlevez le jeton) et transférez y un Joyeux Compagnon du Terrain d'Entraînement. Vous pourrez dorénavant utiliser un Joyeux



CHÂTEAU

PLATEAU DE JOUEUR



Pour construire un Piège...

- Prenez le Piège le plus à gauche de votre Plateau de Joueur et placez-le sur le Site de Collecte choisi.
- Placez le Piège sur la première Planque (à partir du haut) qui n'a ni Garde, ni Piège. Vous pouvez placer un piège sur une planque avec un Joyeux Compagnon.

Chaque fois que vous enlevez un Piège de votre Plateau de Joueur, vous débloquez la récompense indiquée sous le Piège.

- a. Aucune récompense.
- b. Gagnez 1 Ressource de votre choix au début de chaque Manche.
- c. Tirez 1 jeton Butin au début de chaque Manche.
- d. Tirez 1 carte Joyeux Compagnon de plus au début de chaque Manche. Votre limite de main est maintenant de 5 cartes.
- e. Débloquez immédiatement la quatrième Planque de votre Plateau de Joueur (enlevez le jeton) et transférez-y un Joyeux Compagnon du Terrain d'Entraînement. Vous pourrez dorénavant utiliser un Joyeux Compagnon supplémentaire.

La 4^{ème} Planque peut être débloquée comme récompense finale pour les Barricades ou les Pièges. Si vous l'avez déjà débloquée, ignorez la récompense la 2^{ème} fois que vous la révéléz.

ENVOYER UN ÉMISSAIRE

Avant de repartir en croisades, le Roi Richard vous a confié certaines Missions. Au combat, il accueillerait avec intérêt l'information que ses courageux héros les ont réalisées.

Envoyer des Émissaires au Roi Richard en Croisades, est une des façons les plus efficaces de marquer des PV.

À la fin de la partie, chacun de vos Émissaires vous fera gagner de PV selon votre niveau de Réputation. Les Émissaires vous permettent aussi de gagner des points avec les cartes Mission du Roi Richard.



Pour envoyer un Émissaire :

- Jouez une carte Joyeux Compagnon Active qui possède cette action.
- Placez un Joyeux Compagnon sur les Croisades du Roi Richard.
- Dépensez les Armes, Ressources et Pennies d'Argent indiqués sur l'emplacement. Remettez les Armes et les Ressources dans la réserve et placez les Pennies d'Argent sur une ou plusieurs Route(s) de votre choix.

Les Joyeux Compagnons placés sur les Croisades du Roi Richard ne reviennent pas chez le joueur à la fin de la manche. Ils restent sur les Croisades jusqu'à la fin de la partie. Vous pouvez y envoyer un maximum de 3 Joyeux Compagnons.

Au début de chaque phase Joyeux Compagnons, vous pouvez transférer des Joyeux Compagnons des Terrains d'Entraînement vers une Planque de votre plateau de joueur. Vous avez ainsi toujours 3 Joyeux Compagnons disponibles pour cette phase (4 si vous avez débloqué la Planque supplémentaire).



Missions du Roi Richard

Chaque joueur commence la partie avec 3 cartes Mission du Roi Richard qui rapportent des PV à la fin de la partie. Pour marquer le PV d'une Mission, vous devez respecter les conditions inscrites sur la carte et avoir un Émissaire aux Croisades du Roi Richard. Chaque Émissaire ne peut être utilisé que pour marquer les PV d'une seule carte Mission. À la fin de la partie, vous pouvez choisir quelle(s) Mission(s) vous voulez valider. Chaque Mission est décrite à la page 27.

FIN DE LA PHASE

La Phase Joyeux Compagnons se termine quand tous les joueurs ont placé leur 3 Joyeux Compagnons (ou 4 si vous avez débloqué la Planque supplémentaire). Les Joyeux Compagnons restent sur le plateau pendant toute la Phase Héros.

Avancez le marqueur de manche sur la Phase Héros de la manche actuelle.



← LES HÉROS!!

Phase Héros

Durant la phase Héros, les Héros auront une chance de se montrer dignes de leur titre. Durant cette Phase, vous ne jouez qu'avec votre Héros.

CHOISIR SES ARMES

Au début de la Phase Héros, chaque joueur choisit 2 Dés Arme de la réserve d'Armes.

Le 1^{er} joueur commence en choisissant 1 dé Arme et chaque joueur fait de même dans le sens horaire.

Le dernier joueur choisit 2 dés Armes et les autres choisissent ensuite leur deuxième dé Arme dans le sens inverse.

RÉALISER UN TOUR

Maintenant, chaque joueur réalise un tour, en commençant par le 1^{er} joueur.

Durant la Phase Héros, votre tour consiste en 2 étapes.

1. Tirer une carte Méchant et suivre les instructions.
2. Faire 2 déplacements avec votre Héros.



← DÉ S'ARME

RÉSoudre UNE CARTE MÉCHANT

Le Prince Jean est déterminé à écraser tous ceux qui se dressent sur sa route. Il fera respecter sa tyrannie avec l'aide du Shérif de Nottingham, ses Gardes Royaux et même le notoire Guy de Gisbourne.



Quand vous tirez une carte Méchant, vous devez immédiatement suivre les étapes suivantes :

1. Placez un Garde sur le Site de Collecte indiqué par la carte.
2. Placez le Méchant sur l'emplacement indiqué par la carte.
3. Activez la Route indiquée par la carte (le cas échéant).

Placer un Garde Royal

Les Gardes Royaux du Prince Jean sont connus pour exécuter impitoyablement les ordres de sa Majesté.

Placez le Garde sur la première Planque disponible (qui n'a pas de Garde) depuis le haut sur le site de Collecte indiqué par la carte.





← PISTE DES GARDES

- S'il n'y a pas de Planque disponible, placez le Garde sur le premier emplacement disponible de la Piste des Gardes.
- Si un Garde est placé sur un Piège, il est capturé.
 - Le propriétaire du Piège retire le Garde et le Piège et les place dans son Repaire de Héros.
 - À la fin d'une Phase Héros, les Gardes capturés sont des prisonniers qui peuvent être libérés pour toucher la récompense indiquée sur la tuile Rançon de la manche en cours. Cela ne compte pas comme une action.
- Si le Garde est placé sur une Planque avec un Joyeux Compagnon, celui-ci est rôté.
 - Le propriétaire du Joyeux compagnon doit payer une amende en plaçant une Possession de sa Réserve à côté du Joyeux Compagnon arrêté.
 - S'il n'est pas en mesure de payer l'amende, le Joyeux Compagnon est immédiatement mis en prison, au premier niveau.

Si un Héros ne sauve pas le Joyeux Compagnon arrêté avant la fin de la manche, le Joyeux Compagnon doit être placé au premier niveau de la Prison. La Possession qu'il a payée comme amende est placée dans la Réserve du Shérif.

TUILE RANÇON →



ÉCHANGE CONTRE
1 PRISONNIER →

1 CAPTIF





← LES MÉCHANTS !!!

Placer les Méchants

Le Shérif

Le Shérif de Nottingham est la main droite du Prince Jean. Il arrêtera quiconque aidera vos Héros, alors soyez prêts à protéger vos Joyeux Compagnons.



Quand vous placez le Shérif dans un Site de Collecte...

- Placez le Shérif dans la Zone Principale.
- Placez 2 gardes dans les 2 premières Planques disponibles du site.
 - Si un Garde ne peut pas être placé dans une Planque, placez-le sur le premier emplacement disponible de la Piste des Gardes du Village.

Le Shérif n'affecte pas les Joyeux Compagnons dans la zone Principale.

Si un Méchant est placé sur un emplacement occupé par un Héros, le joueur qui possède le Héros doit dépenser un jeton Distraction pour éviter d'être puni. S'il n'a pas de jeton Distraction, il retourne immédiatement sa carte Héros. Il ne pourra pas utiliser ses compétences durant la prochaine phase Héros. Si sa carte est déjà retournée, il ne se passe rien.

Pour placer un Héros sur le même emplacement qu'un Méchant, il faut dépenser un jeton Distraction de sa réserve.

Guy de Gisbourne



Quand vous placez Guy de Gisbourne sur une des routes...

- Placez-le à l'endroit indiqué.
- Retirez la Barricade la plus proche du Château. Le propriétaire de la Barricade la remet dans le Repaire de son Héros pour marquer des PV en fin de partie. S'il y a un Chariot juste derrière la Barricade retirée, il rentre au Château. **S'il n'y a pas de Barricade, il ne se passe rien.**



Prince Jean

Quand vous placez Prince Jean sur une des routes...

- Placez-le à l'endroit indiqué.
- Retirez autant de Pennies d'Argent de la route qu'il y a de Barricades dessus, inclus la Barricade illustrée sur le plateau. **Les Pennies sont remis dans le réserve.**



Activer une Route

Les Chariots Royaux transportent au Château l'argent des impôts collectés dans les Villages.



Route Est



Route Ouest



Route Nord



Route Sud

Il y a 4 Routes : Est, Ouest, Nord et Sud.

Quand une Route est Activée :

- Chaque Chariot sur la Route franchit une Barricade et s'arrête à la prochaine. S'il n'y a pas de Barricade pour bloquer le Chariot, il rentre au Château.
- Un nouveau Chariot est placé sur la Position de départ.

Quand un Chariot rentre au Château :

- Placez-le sur le premier emplacement Chariot disponible sur le tableau des Chariots (de haut en bas en commençant par la colonne la plus à gauche).
- Enlevez de la Route où le Chariot a voyagé le nombre de Pennies d'Argent indiqué sur l'emplacement où a été posé le Chariot.

Le nombre d'emplacements Chariot disponibles est basé sur le nombre de joueurs.

- **2 Joueurs** : les 2 premières colonnes (6 emplacements)
- **3 Joueurs** : les 3 premières colonnes (9 emplacements)
- **4-5 Joueurs** : les 4 colonnes (12 emplacements)

Quand toutes les emplacements Chariot sont remplis, une Hausse d'Impôts arrive immédiatement (voir la page 19).

Si la Hausse d'Impôts est causée par l'activation d'une route, terminez d'abord l'activation de la route avant de procéder à la Hausse d'Impôts.

Quand il ne reste plus de Pennies d'Argent sur une des routes, les joueurs perdent immédiatement la partie.



JOUER VOTRE HÉROS

Dans le jeu, les Héros sont les célèbres Robin des Bois, Petit Jean, Will 'Écarlate, la Belle Marianne et Jane Fortune. Chaque Héros a une carte Personnage avec une Capacité spéciale propre pour la phase Héros. Elle peut être utilisée durant toute la partie (voir p. 25).



Durant votre tour, après la résolution de la carte Méchant, vous pouvez faire 2 mouvements consécutifs avec votre Héros. Un mouvement consiste à déplacer le Héros sur un emplacement et réaliser l'action associée. Quand vous finissez vos mouvements, laissez le Héros sur le dernier emplacement jusqu'à la fin de la manche. Après avoir réalisé un déplacement, vous pouvez décider de ne pas réaliser l'action. Si vous le faites, votre tour est terminé pour cette manche.



Il y a 14 emplacements disponibles pour les Héros indiqués par ce symbole.

- 4 Routes
- 6 Sites de Collecte
- Prison
- Terrain de Tir à l'Arc
- Entrepôt d'Armes
- Village

Piller des Chariots sur les Routes

Pour dérober les trésors des Chariots royaux, les Héros doivent les prendre par surprise en leur tendant des embuscades.

Pour tendre une embuscade à un Chariot...

- Placez votre Héros sur l'emplacement dédié de la route.
- Lancez un minimum de 2 dés Arme qui correspondent à la couleur du Chariot.
- Vous devez avoir au moins une Réussite.
- Vous pouvez dépenser des jetons Distraction pour relancer les dés. Relancez 1 Dé par jeton dépensé.



Si vous échouez...

- Récupérez les dés Arme utilisé dans l'Embuscade.
- S'il vous reste encore un mouvement, vous devez vous déplacer sur un autre emplacement.
- Si vous n'avez plus de mouvement, votre Héros reste sur la Route et votre tour se termine.

Si vous réussissez, le Chariot est pillé.

- Avancez de 1 sur la piste de Réputation.
- Remettez tous les dés Arme utilisés pour l'attaque dans la réserve des Armes.
- Couchez le Chariot sur un emplacement libre de votre choix sur le tableau des Chariots et recevez la récompense indiquée à droite de la ligne.
- Les propriétaires des Barricades sur la Route où a été pillé le Chariot gagnent 2 PV pour chaque Barricade qu'ils possèdent.

Après avoir pillé un Chariot, si vous avez les dés Arme nécessaires, vous pouvez tendre une embuscade à un autre Chariot sur la même Route. Piller plusieurs Chariots sur la même route est considéré comme 1 seul mouvement.



Hausse d'Impôts

Quand tous les emplacements de Chariot disponibles en fonction du nombre de joueurs sont remplis de Chariots, une Hausse d'Impôts est déclenchée :

- Comptez les Chariots pillés (Chariots couchés).
- Retirez tous les Chariots du tableau des Chariots et remettez-les dans le sac de Chariots.
- Exécutez autant d'Activations de Route que le nombre de Chariots pillés.

Commencez l'Activation par la Route où il reste le plus de Pennies, puis la seconde et ainsi de suite. En cas d'égalité, activez la Route avec le plus de Barricade. S'il y a toujours égalité, activez la route avec le moins de Chariots. Dans de rares cas où il y a toujours égalité, les joueurs décident ensemble quelle route est activée.

Si les 4 Routes ont été activées et qu'il reste des Activations, continuez les Activations en suivant la même règle. Une même route ne peut pas être Activée deux fois tant que les autres Routes n'ont pas toutes été Activées.

Combattre des gardes dans les Sites de Collecte

Les Gardes Royaux envahiront constamment les Planques pour arrêter les Joyeux Compagnons qui aident les Héros.

Pour combattre un Garde...

- Placez votre Héros dans la Zone Principale d'un Site de Collecte.
- Choisissez un Garde à combattre avant le combat.
- Résolvez le combat en lançant 1 à 4 dé(s) Arme.
 - Chaque arme doit correspondre à une des icônes indiquées sur le site de Collecte.
 - Pour gagner, vous devez avoir au moins 1 réussite.
 - Vous pouvez dépenser des jetons Distraction pour relancer les dés. Relancez 1 Dé par jeton dépensé.



Si vous échouez...

- Récupérez les dés Arme utilisés pour le combat.
- S'il vous reste encore un mouvement, vous devez vous déplacer sur un autre emplacement.
- Si vous n'avez plus de mouvement, votre Héros reste dans la Zone Principale et votre tour se termine.

Si vous réussissez, le Garde est battu.

- Retirez le Garde du plateau et remettez-le dans la réserve.
- Remettez tous les dés Arme utilisés à l'Entrepôt d'Armes.
- Avancez de 1 sur la piste de Réputation.
- Si vous avez sauvé un Joyeux Compagnon des gardes alors...
 - Gagnez l'Amende payée par le Joyeux Compagnon au Garde.
 - Gagnez 1 PV si le Joyeux Compagnon appartient à un autre joueur. N'en gagnez PAS s'il vous appartient.
 - Placez le Joyeux Compagnon sur le Terrain d'Entraînement de son propriétaire.

Si vous avez les dés Arme nécessaires, vous pouvez attaquer un autre Garde. Combattre plusieurs Gardes sur un même Site de Collecte est considéré comme 1 seul Mouvement.

Si vous battez le dernier Garde du Site de Collecte, gagnez une récompense produite par ce site (Ressource, jeton Distraction, jeton Butin, Dé Arme).

Faire s'évader des Prisonniers

Les Joyeux Compagnons finissent en prison s'ils sont attrapés lorsqu'ils volent les riches ou s'ils ne sont pas sauvés quand ils sont arrêtés par des Gardes pendant la phase Héros. Mais ne désespérez pas, vous aurez la chance de vous faufiler dans le donjon pour les sortir des cachots.

Pour tenter une évasion...

- Placez un Héros dans la Prison.
- Dupez les Gardes de la Prison.
 - Dépensez des jetons Distraction pour gagner des dés Habilité. Chaque jeton vous donne 2 dés. Vous pouvez dépenser un maximum de 3 jetons (6 dés) pour chaque lancé.
 - Pour duper 1 Garde, vous avez besoin de 1 Succès.
 - Lancez les dés Compétences et selon le résultat choisissez quels Prisonniers sauver.

Au premier niveau, chaque Prisonnier est gardé par 1 Garde.

Au deuxième niveau, chaque Prisonnier est gardé par 2 Gardes.

Au troisième niveau, chaque Prisonnier est gardé par 3 Gardes.

EXEMPLE : Petit Jean obtient 3 succès. Il peut choisir de sauver jusqu'à 3 Prisonniers du niveau 1, 1 Prisonnier du niveau 3 ou combiner entre 1 Prisonnier du niveau 1 et 1 Prisonnier du niveau 2.



Si vous échouez à sauver des Prisonniers...

- Si vous avez un autre mouvement, vous devez vous déplacer vers un autre emplacement.
- Si vous n'avez plus de mouvement, votre Héros reste sur l'emplacement Prison et votre tour se termine. Vous récupérez quand même votre Héros à la fin de la manche.

Vous ne pouvez pas utiliser de jeton Distraction pour relancer des Dés.

Pour chaque Prisonnier sauvé...

- Récoltez des Possessions dans la réserve du Shérif.
- Gagnez 1 PV si le Joyeux Compagnon appartient à un autre joueur. N'en gagnez PAS s'il vous appartient.
- Placez le Joyeux Compagnon sur le Terrain d'Entrainement de son propriétaire.

Faire s'évader des Prisonniers n'augmente pas votre Réputation.

Niveau 1	2 PV, 1 Possession
Niveau 2	3 PV, 2 Possessions
Niveau 3	4 PV, 3 Possessions

À la fin de chaque Manche (sauf la dernière) tous les Prisonniers qui restent en Prison montent au Niveau suivant. Les prisonniers du Niveau 3 avancent jusqu'à la Potence et sont pendus. Couchez les Prisonniers pendus et laissez-les à la Potence pour le reste de la partie.

À la fin de la partie, les joueurs qui ont des Joyeux Compagnons Prisonniers ou Pendus reçoivent des points négatifs.

Participer aux Compétitions de Tir à l'Arc

Le Prince Jean est connu pour l'organisation de compétitions de Tir à l'Arc pour distraire la foule. Il sait aussi que Robin et ses amis ne peuvent pas résister à un défi attrayant.

Une des meilleures façons de gagner des Pennies d'Argent est de participer aux compétitions de Tir à l'Arc.

Pour participer à la compétition...

- Placez votre Héros sur le Terrain de Tir à l'Arc.
- Lancez les dés Compétences.

Vous pouvez participer jusqu'à 3 compétitions de suite. Vous devez commencer par la 1^{ère} compétition. Pour chaque compétition, vous lancez 3 dés Habileté. Le nombre de succès nécessaires augmente à chaque compétition.

Succès : Si vous réussissez, vous gagnez le nombre de Pennies et vous passez à la compétition suivante.

Vous ne pouvez pas utiliser de jeton Distraction pour relancer des Dés.

Si vous échouez à la compétition...

- Si vous avez un autre mouvement, vous devez vous déplacer vers un autre emplacement.
- Si vous n'avez plus de mouvement, votre Héros reste sur le Terrain de Tir à l'Arc et votre tour se termine.



DÉS HABILITÉ



Acheter des Armes

Le choix des Armes est crucial pour gagner des batailles.

Pour acheter des Dés Arme durant la Phase Héros...

- Placez votre Héros à l'Entrepôt d'Armes.
- Dépensez la Ressource indiquée sur le plateau pour chaque Arme que vous souhaitez acheter OU changez autant de Dés Arme de votre réserve que vous le souhaitez.
- Vous pouvez posséder 4 Armes au maximum.

RESSOURCE NÉCESSAIRE



ENTREPÔT D'ARMES



DÉS ARME

Donner l'Argent aux pauvres dans le Village

Quand Robin des Bois et sa bande de hors-la-loi volent les riches, c'est pour donner aux pauvres.

Dans le Village, les joueurs doivent surveiller la piste des Gardes pour l'empêcher de se remplir de Gardes.

Si la piste des Gardes est entièrement pleine, les joueurs perdent immédiatement la partie.

Pour donner de l'Argent aux pauvres...

- Placez votre Héros dans le Village.
- Dépensez des Pennies d'Argent de votre stock en les remettant dans la réserve générale.
- Pour chaque 2 Pennies dépensés, retirez un Garde de la piste des Gardes.
- Gagnez 2 PV pour chaque Garde retiré.



LE VILLAGE

Fin de la Manche

La Manche se termine quand chaque joueur a réalisé son tour avec son Héros. À la fin de la manche...

1. Les joueurs peuvent utiliser la tuile Rançon pour échanger des Gardes captifs contre des récompenses.
Vous pouvez choisir de faire un ou les deux échanges proposés par la tuile, mais une seule fois chacun.
 - Libérer le nombre exact de Captifs indiqué sur la tuile pour recevoir immédiatement des PV.
 - Échanger 1 Captif contre la récompense indiquée (Ressources, votre Joyeux Compagnon emprisonné).
2. Avancez tous les prisonniers au prochain niveau de la prison (sauf à la dernière manche).
3. Placez les Joyeux Compagnons arrêtés au 1^{er} niveau de la Prison et placez leurs Possessions confisquées (amende) dans la Réserve du Shérif.
4. Remettez votre Héros et vos Joyeux Compagnons sur votre Plateau de Joueur (sauf ceux qui sont en Prison ou aux Croisades du Roi Richard).
5. Si nécessaire, transférez les Joyeux Compagnons du Terrain d'Entraînement aux Planques de votre plateau.
6. Après cette étape, s'il vous manque 1 ou plusieurs Joyeux Compagnons dans vos Planques, vous devez récupérer vos Joyeux Compagnons à la Prison et perdre 5 PV pour chacun d'entre eux ainsi récupéré.
7. Défaussez vos cartes Joyeux Compagnon Actives.
8. Défaussez de votre main autant de cartes Joyeux Compagnon que vous le souhaitez, complétez jusqu'à 4 (5 si vous avez débloqué cette capacité sur votre plateau de Joueur).
9. Remettez les Méchants dans la Tour Noire.
10. Dans la Tour du Shérif, défaussez la tuile Rançon et remplacez-la par une nouvelle.
11. Passez le Marqueur 1^{er} Joueur au joueur à votre gauche.
12. Avancez le marqueur de Manche sur la phase Joyeux Compagnons de la prochaine manche.

Fin de Partie

Si les joueurs complètent la 5^{ème} manche (4^{ème} pour une partie à 5 joueurs) sans perdre, un Gagnant est déclaré !!

Le joueur avec le plus de PV gagne. En cas d'égalité, le joueur qui est plus haut sur la piste de Réputation gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a construit le plus de Barricades et de Pièges et envoyé le plus d'Émissaires (total des 3) est victorieux. Si, dans de rares cas, il y a toujours égalité, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire.

A la fin de la Manche finale, n'avancez PAS les Prisonniers au niveau suivant de la Prison.

DÉCOMPTE DES PV DE FIN DE PARTIE

Selon votre niveau de Réputation, gagnez des PV pour...

- Chaque Piège construit (y compris dans votre Repaire).
 - Chaque Barricade construite (y compris dans votre Repaire).
 - Chaque Émissaire envoyé.
- RECOMPENSES DU NIVEAU 3* → 
MARQUEUR DE RÉPUTATION → 

Exemple : si Robin des Bois est au Niveau 3 de la Piste de Réputation, il gagnera 5 PV pour chaque Émissaire, 6 PV pour chaque Piège et 7 PV pour chaque Barricade.

Autres Points de fin de partie

- 5 PV pour avoir atteint le sommet de la piste Réputation.
- Missions du roi Richard activées (1 par Émissaire).
- 1 PV pour chaque 3 lot de Possessions.
- 1 PV pour chaque Garde capturé dans votre Repaire.
- PV inscrits sur les Cartes Joyeux Compagnon Passives.
- Sets de cartes Joyeux Compagnon (illustrations) :

Set de 2 : 3 PV
Set de 3 : 6 PV

Set de 4 : 10 PV
Set de 5 : 15 PV

PV négatif(s) pour chaque Prisonnier

Niveau 1 : -1 PV
Niveau 2 : -2 PV

Niveau 3 : -3 PV
Pendur : -4 PV

Module « Frère Tuck »

Un homme du peuple toujours là pour donner un coup de main à Robin et ses Joyeux Compagnons, Frère Tuck se rendra dans les villes et vous aidera en cas de besoin. Il peut être le facteur décisif dans votre victoire.

Frère Tuck ajoute des conditions de défaite supplémentaires au jeu. S'il est pendu, les joueurs perdent immédiatement. S'il est en prison à la fin de la partie, les joueurs perdent aussi.

Matériel

- 1 Meeple Frère Tuck
- 15 cartes Frère Tuck



Mise en Place

Placez le Meeple Frère Tuck dans la Zone Principale de l'Église.

Donnez à chaque joueur un set de 3 cartes Frère Tuck (1 de chaque type).

Les joueurs placent leurs cartes Frère Tuck dans la pile de cartes Passives de leur plateau de joueur (ces cartes ne comptent pas pour la limite des 6 cartes Passives).

Déroulement de la Partie

Frère Tuck est considéré comme un Joyeux Compagnon que les joueurs peuvent contrôler durant leur tour. Quand vous placez Frère Tuck sur un emplacement, appliquez les mêmes règles que pour un Joyeux Compagnon placé avec une carte Joyeux Compagnon Active.

Quand vous jouez Frère Tuck, vous devez...

- Activer une carte Frère Tuck Passive et utiliser une des actions de la partie gauche de la carte. À la fin de la manche, quand les cartes Actives sont défaussées, retirez la carte Frère Tuck de la partie.
- Déplacer Frère Tuck de son emplacement actuel (sauf la Prison) vers un nouvel emplacement.

Un joueur ne peut pas...

- Jouer un Joyeux compagnon et Frère Tuck durant le même tour.
- Jouer Frère Tuck plus d'une fois par manche.

A la fin de la manche, Frère Tuck retourne sur la Zone Principale de l'Église (sauf s'il est en Prison).

Frère Tuck peut être arrêté ou envoyé en Prison normalement. Si vous le sauvez d'une arrestation ou si vous le libérez de prison, vous marquez aussi 1 PV. Remettez alors Frère Tuck sur la Zone Principale de l'Église.

Frère Tuck ne peut pas être joué lorsqu'il est en Prison. S'il n'est pas libéré de Prison et qu'il est pendu, les joueurs perdent immédiatement la partie.

A la fin de la partie, les cartes Frère Tuck restantes dans votre pile de cartes Passives rapportent des points de la même façon que les cartes Joyeux Compagnon :

- Les PV imprimés sur les cartes Frère Tuck.
- Set de 2 cartes : 3 PV
- Set de 3 cartes : 6 PV

Module « Les Hommes du Shérif dans le repaire de Robin »

Le Prince Jean a embauché les meilleurs espions sur terre pour infiltrer les Joyeux Compagnons. Ils sont prêts à mettre son plan en action. Votre mission est de les arrêter et de les convertir à votre cause.

Ce module ajoute des actions et une façon de retirer les Gardes durant la phase Joyeux Compagnons.

Matériel

- 18 cartes Espion

Mise en place

- Mélangez les cartes Espion et placez la pile face cachée à côté du plateau de jeu.



Quand un Joyeux Compagnon est arrêté par un Garde, piochez la 1^{ère} carte Espion de la pile et placez-la dans votre pile de cartes Passives. Ces cartes comptent dans votre limite de 6 cartes Passives. A la fin de la partie, les cartes Espion restées dans votre pile de cartes Passives rapportent des points négatifs.

Si vous devez tirer une carte Espion et que vous en avez déjà 3 dans votre pile de cartes Passives, n'en tirez pas de nouvelle.

Vous pouvez retirer des cartes Espion de votre pile de cartes Passives en les jouant comme cartes Actives. Ces Espions deviennent alors vos espions et vous aideront à glaner des informations importantes.

Activer une carte Espion

Utilisez votre tour pour activer une carte Espion.

- Transférez la carte vers votre pile de cartes Actives et payez le coût pour activer l'espion et utiliser l'action à gauche de la carte.
- Remplacez un Garde du Site de Collecte qui correspond à la carte par un de vos Joyeux Compagnons (sur le même emplacement). S'il n'y a pas de Garde, vous ne pouvez pas jouer cette carte Espion.
- Piochez autant de cartes Méchant de la pile que le nombre de joueurs et regardez-les. Remettez-les ensuite sur la pile sans en changer l'ordre.

A la fin de la manche, défaussez les cartes Espion Activées dans une défausse différente de celle des cartes Joyeux Compagnon.

Note : vous pouvez combiner n'importe lequel de ces modules avec d'autres modules semi-coopératifs.

POINTS
NÉGATIFS

Module « Flèche d'Or »

Le module « Flèche d'Or » diminue légèrement la difficulté du jeu.

Matériel

- 5 cartes Shérif

Mise en Place

Utilisez autant de cartes Shérif que le nombre de joueurs. Ajoutez les cartes utilisées dans la pioche des cartes Méchant et mélangez.

Quand vous tirez une carte Shérif durant la phase Héros...

- Placez le Shérif sur l'emplacement désigné du Terrain de Tir à l'Arc.
- Placez 1 Penny d'Argent sur la première compétition.

Les Pennies d'Argent du Shérif restent sur le Terrain de Tir à l'Arc jusqu'à ce qu'un Héros gagne la première compétition et les récupère en plus du prix de la compétition.

Les règles de placement des Méchants et des Héros s'appliquent normalement (voir p. 16).

Capacités des Héros

1. **Robin des Bois** : relancer 1 dé par mouvement en Prison et au Terrain de Tir à l'Arc.
2. **Will l'Écarlatte** : piller des Chariots roses avec 1 dé au lieu de 2.
3. **Petit Jean** : acheter ou échanger des armes à l'Entrepôt d'Armes une fois par tour comme mouvement gratuit.
4. **Jane Fortune** : essayer de Sauver des Prisonniers une fois par tour comme mouvement gratuit.
5. **Belle Marianne** : n'est pas affectée par les Méchants sur son emplacement.



Référence des Icônes et des Cartes

EMPLACEMENTS



Joyeux Compagnons



Héros



Héros, Shérif et Joyeux Compagnons



Place du Village



Église



Forge



Cabane des Bûcherons



Atelier



Armurerie



Route Nord
Route Sud



Route Est
Route Ouest



Village



Joyeux Compagnon pendu



Entrepôt d'Armes



Chantier de Construction



Croisade du Roi Richard



Prison



Terrain de Tir à l'Arc

ACTIONS



Envoyer un Émissaire



Envoyer un Émissaire avec 1 Ressource ou 1 Penny de moins



Construire un Piège



Construire un Piège avec 1 Ressource de moins



Construire une Barricade



Construire une Barricade avec 1 Ressource de moins



Construire un Piège ou une Barricade



Prendre 2 Armes



Prendre 2 Fer



Prendre 2 Bois



Prendre 2 Outils



Prendre 2 jetons Distraction



Lancer 1 dé Habilité de plus sur la Place Publique



Relancer 1 dé Habilité sur la Place Publique



N'allez pas en Prison si vous échouez en Volant les Riches



Gagner 1 jeton Butin de plus

AUTRES



Réputation



Points de Victoire



Garde Royal



Une Ressource (Bois, Fer ou Outil)



Shérif



Prince Jean



Guy de Gisbourne

Cartes Mission du Roi Richard

Les cartes Mission du Roi Richard sont numérotées dans le coin du bas à droite.

En fin de la partie vous recevez :



01. 2 PV pour chaque Planque sans Garde dans la Cabane du Bûcheron



02. 2 PV pour chaque Planque sans Garde à l'Armurerie



03. 2 PV pour chaque Planque sans Garde à l'Atelier



04. 2 PV pour chaque Planque sans Garde à l'Église



05. 2 PV pour chaque Planque sans Garde à la Forge



06. 2 PV pour chaque Planque sans Garde sur la Place Publique



07. 1 PV pour chaque Penny d'Argent sur la Route Ouest



08. 1 PV pour chaque Penny d'Argent sur la Route Sud



09. 1 PV pour chaque Penny d'Argent sur la Route Est



10. 1 PV pour chaque Penny d'Argent sur la Route Nord



11. 2 PV pour chaque niveau atteint sur la piste de Réputation.



12. 2 PV pour chaque paire Piège - Barricade que vous avez construite.



13. 1 PV pour chaque 2 Pennies d'Argent sur les routes Nord et Est combinées



14. 1 PV pour chaque 2 Pennies d'Argent sur les routes Ouest et Sud combinées



15. 3 PV pour chaque niveau de la Prison sans Joyeux Compagnon dessus.

Crédits

Conception et développement

Ivana Krstevska
Vojkan Krstevski
Toni Toshevski
Maja Matovska
Martyn Poole

Conception mode Solo :

Jonathan Gilmour

Illustrations

Mihajlo Dimitrievski – The Mico

Conception graphique

ThunderGryph Games

Édition et conception des règles

Melissa Delp – Tantrum House
Will Meadows – Tantrum House

Traduction française

Jean Dorthe

Merci à :

Daniel Kiprijanovski
David Najdoski
Andrej Hadzi Ristikj
Ivana Miloskovska
Vladimir Scarface Trajcevski
Milan Tasevski
Boris Momikj
Emily Jones
Gonzalo Aguirre Bisi
ThunderGryph Games
Goblin Games
Tantrum House
And all our playtesters!

Remerciements spéciaux à tous nos soutiens Kickstarter qui nous ont aidés à rendre ce jeu réel !

Aide-Mémoire

La partie s'arrête immédiatement et tous les joueurs perdent si une de ces conditions est remplie :

- Il n'y a plus de Penny d'Argent sur une des routes.
- La piste de Gardes est remplie de Gardes.

Phase Joyeux Compagnons

- Quand vous placez un Joyeux Compagnon sur un emplacement, vous devez jouer une de vos cartes Joyeux Compagnon. Vous pouvez jouer une carte Joyeux Compagnon de votre main ou de votre pile de cartes Passives.
- La pile de cartes Passives contient au maximum 6 cartes. Si vous devez jouer une carte Joyeux Compagnon passivement après avoir atteint la limite, vous devez défausser une des cartes de la pile.
- Quand vous construisez une Barricade ou envoyez un Émissaire, placez les Pennies d'Argent du coût sur une ou plusieurs routes de votre choix.

Tir à l'Arc et Vol des Riches

- Quand vous participez à la compétition de tir à l'arc ou que vous volez les riches, les icônes de flèche représentent le nombre de dés que vous pouvez lancer. Les icônes cibles représentent le nombre de succès exigés pour gagner la récompense ou pour réussir.



Phase Héros

- Au début de la phase Héros, chaque joueur choisit 2 dés Armes de l'Entrepôt d'Armes (draft). Si vous atteignez la limite de 4 dés Arme, vous ne pouvez pas prendre plus de dés.
- Les jetons Distraction vous permettent de relancer les dés Arme (pas les dés Habilité).
- Si vous ne pouvez pas payer l'amende quand votre Joyeux Compagnon est arrêté, il est envoyé au niveau 1 de la Prison.
- Quand vous sauvez le Joyeux Compagnon d'un autre joueur qui a été arrêté, vous gagnez la Possession de l'Amende et 1 PV.
- Quand vous sauvez un de vos Joyeux Compagnons arrêté ou qui est en Prison, vous NE gagnez PAS de PV, mais vous récupérez bien la Possession.
- Quand tous les emplacements Chariot sont remplis, une Hausse d'Impôts est déclenchée. Si c'est l'Activation d'une Route qui l'a déclenchée, terminez d'abord l'Activation de la route.
- Quand vous pillez un Chariot, le propriétaire de chaque Barricade sur la route de ce Chariot gagne 2 PV.

Marquer des PV

- À la fin d'une manche, les joueurs peuvent échanger les Gardes capturés par des pièges pour recevoir la récompense inscrite sur la tuile Rançon actuelle. Vous ne pouvez exécuter chaque échange de la tuile qu'une fois.
- Le nombre de points que vous gagnez pour chaque Émissaire envoyé, Piège construit et Barricade construite est déterminé par votre niveau sur la piste Réputation. Vous gagnez de la Réputation en utilisant des dés Arme pour battre des Gardes et piller des Chariots.
- Si vous avez atteint le dernier échelon de la piste Réputation en fin de partie (le plus haut), vous gagnez 5 PV.

ROBIN HOOD

and the merry men.



Livre des Règles
- mode semi-coopératif -