

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Robin

Frederic Moyersoen



2-6



8+



30'



Quentin Ghion



FLATLINED GAMES



## Frédéric Moyersoen

Né en 1961, Frédéric Moyersoen est le 3<sup>ème</sup> d'une famille de 6 garçons.

Passionné par les BD, il rêve de devenir dessinateur. Il aime également jouer et se met à copier les jeux de l'époque : Cluedo, Stratego, Risk, Colditz et d'autres en utilisant le matériel dont il disposait : les crayons de couleurs d'une célèbre marque suisse.

Il se met également à modifier les règles à son goût et à imaginer ses propres jeux. Malheureusement, à l'époque les adolescents sérieux ne jouaient plus aux jeux de société et Frédéric avait les pires difficultés à trouver des partenaires pour tester ses créations.

Ce n'est qu'ensuite qu'il découvrit le monde du wargame et rencontra d'autres joueurs passionnés.

En parallèle, Frédéric Moyersoen s'est intéressé au cinéma et rêvait de devenir réalisateur. Après une formation à l'école de cinéma il obtint un beau diplôme, mais pas d'emploi. C'est ainsi qu'il débuta sa carrière professionnelle comme vendeur dans un magasin de lampes. Ensuite, il a vendu du matériel vidéo, des téléviseurs et des frigos avant de trouver un emploi auprès d'une société pharmaceutique, comme photographe, graphiste, réalisateur vidéo et responsable des salles de réunions.

Il a après cela travaillé pour une société d'assurance en tant que responsable d'un petit département de desktop publishing.

Après son licenciement en 1998, qui était plus perçu comme un soulagement qu'un échec (mais qui fut cependant perçu inversement par sa femme et ses 3 enfants) Frédéric Moyersoen a voulu se consacrer aux jeux à temps plein, rêvant de devenir créateur de jeu. Sans aucune expérience et ne connaissant personne dans le milieu du jeu, les débuts furent fort pénibles. Son premier jeu "Gouda! Gouda!" qui a gagné le Gobelet d'or aux concours de créateurs de Billogne-Billancourt en 2001, n'est paru qu'en 2002 soit 4 ans plus tard.

En 2004, Saboteur est sorti. Ce jeu a connu un succès grandissant dès son lancement et est depuis lors disponible dans le monde entier dans une trentaine de langues différentes.

En 2009, le jeu enfant "Nicht zu fassen" fut nominé pour le "Kinderspiel des Jahres" en Allemagne. En 2010, le même jeu, nommé Cache-Moutons, reçut le prix As d'or - jeu de l'année Enfant en France.

En 2014, 20 jeux ont été publiés et il y en a une bonne dizaine de plus en préparation chez divers éditeurs.

Le jeu "Robin" était à l'origine un jeu de commande. En effet, en 2008 on lui demanda d'imaginer un jeu pour expliquer le fonctionnement de la sécurité sociale. Le jeu devait être simple, accessible, et fun. Un petit défi donc, car le thème n'est pas évident. Comme le jeu, nommé "Porto Seguro", était limité à un tirage unique Frédéric a ensuite retravaillé le concept avec un thème de guildes médiévales.

Flatlined Games a remarqué cette petite perle et n'a pas hésité à proposer une réédition en ajoutant quelques améliorations et en proposant un thème plus porteur, Robin des bois.

# Robin



Un jeu de Frédéric Moyersoen

2-6 joueurs, 10 ans et plus. Durée : 30 minutes



## Matériel

Livret de règles, plateau de jeu, 94 cartes Mission en plastique (84 cartes Mission en 6 séries et 10 cartes Mission spéciale), 6 jetons Mission (Carrés), 6 jetons de rappel de la couleur du joueur (Ronds), 6 pions joueur.

*Veuillez noter que Robin utilise des cartes 100% en plastique. Ces cartes sont légères et très résistantes comparées à des cartes en papier. Elles se mélangent aussi facilement, et peuvent être utilisées sans pochettes de protection.*

## Bienvenue !

Vous venez de rejoindre les joyeux compagnons de Robin des bois dans la forêt de Sherwood. Vous pouvez vous rendre utile au camp de la forêt de Sherwood, dérober des voyageurs sur la route du château de Nottingham, apporter des missives de Robin, et patrouiller les environs pour récolter des informations.

Les récompenses seront proportionnelles aux risques encourus, mais attention : si vous vous approchez trop du château vous devrez revenir vous cacher dans la forêt avant que les gardes du Sheriff ne vous attrapent !

Vous voulez être le premier à accomplir 7 missions du même type pour devenir le nouveau lieutenant de Robin. Bien entendu vos compagnons veulent aussi devenir lieutenant, il vous faudra donc être agile et courageux pour réussir avant eux.

## But du jeu

Il y a 6 types de missions : ramener de la nourriture, voler des animaux, des richesses et des armes, patrouiller divers lieux, et amener des missives aux différents personnages. Le premier joueur à rassembler 7 cartes Mission du même type (même icône) à la fin d'un tour gagne la partie.



## Mise en place

Chaque joueur prend un jeton rond de rappel de sa couleur et un pion de la même couleur. Gardez le jeton de rappel en face de vous pour montrer votre couleur.

Choisissez un premier joueur au hasard. Placez les pions des joueurs sur le plateau de jeu selon le schéma suivant (le premier joueur est placé au plus près de la forêt de Sherwood).



Mélangez bien les cartes Mission et placez-les en pile face cachée sur le dessus du plateau de jeu. Cette pile est la pile de Missions.

Tirez les 10 premières cartes de la pile Missions et placez-les face visible en pile sur le dessous du plateau de jeu. Seule la carte du dessus doit être visible. Cette pile est la pile de Contribution.

Mélangez les jetons carrés Mission et placez-en un au hasard, face visible sur chaque case mission du plateau de jeu.

Enfin, chaque joueur pioche 4 cartes de la pile de Missions. Ces cartes restent cachées des autres joueurs.

## Le jeu

Chaque joueur incarne un des joyeux compagnons de Robin.

Le plateau de jeu représente le chemin qui va du vieux chêne de la forêt de Sherwood au château de Nottingham, en 7 étapes. Chaque étape indique votre proximité au château de Nottingham et le niveau de risque que vous prenez.



Le chiffre à côté des bourses au dessus de chaque étape représente vos Missions. Plus le chiffre est élevé, plus vous recevrez de cartes Mission.



Le chiffre à côté de la main sous chaque étape indique votre contribution à la communauté des joyeux compagnons. Un chiffre positif représente l'aide (en cartes Mission) reçues de la

communauté pour votre dur labeur dans la forêt de Sherwood. Un chiffre négatif indique votre contribution (en cartes Mission) à la communauté.

Les cartes Mission représentent votre richesse et votre influence. Elles décrivent 6 types de missions, identifiées par des icônes : ramener de la nourriture, voler des animaux, dérober des richesses ou des armes, espionner des lieux, et amener des missives aux différents personnages. Chaque type de mission est présent 14 fois dans le paquet.



## Le tour de jeu

Le jeu se joue dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.

A votre tour, vous **devez** effectuer les actions suivantes :

1. Piocher des cartes Missions (Missions)
2. Contribuer à ou recevoir de la pile Contributions (Contribution)
3. Echanger une carte OU Utiliser une carte spéciale (Echange ou Action)

Veillez noter que les joueurs ne peuvent pas consulter le contenu des piles de Missions et de Contributions durant la partie.

Le jeu continue ensuite avec le tour du joueur suivant, et ainsi de suite.

## 1. Missions



Regardez le chiffre à côté de la bourse au dessus de l'étape ou se trouve votre pion. Piochez le nombre indiqué de cartes (0-5) de la pile de cartes Mission (au dessus du plateau) et ajoutez-les à votre main.

## 2. Contribution



Regardez le chiffre indiqué à côté de la main en bas de l'étape ou se trouve votre pion. Un chiffre négatif (-1 à -2) indique que vous devez défausser ce nombre de cartes sur la pile de cartes de Contributions (en dessous du plateau), face visible dans l'ordre de votre choix. Ces cartes peuvent être des cartes que vous avez reçues à l'étape 1 - Missions. Seule la carte du dessus doit être visible.

Un zéro indique que vous ne devez ni piocher ni vous défausser sur la pile de Contributions.

Un chiffre positif (1) indique que vous devez piocher la première carte de la pile de Contributions et l'ajouter à votre main.

## 3. Echange ou Action

### 3.1 Echanger une carte

Le joueur actif **doit** maintenant proposer une de ses cartes en main à l'échange.

Choisissez une carte de votre main et placez-la face visible devant vous. Cette carte est votre proposition à l'échange pour les autres joueurs.

Dans l'ordre du tour chaque joueur peut maintenant proposer exactement une carte en échange, face cachée devant lui. Une fois que tous les joueurs ont pris leur décision, les cartes proposées sont révélées simultanément.

Si au moins un joueur a proposé une carte à l'échange, le joueur actif doit accepter une des offres. Quand une offre est acceptée, les deux cartes échangées sont placées face visible devant les deux joueurs et les autres joueurs reprennent leur carte en main.

**S'il n'y a pas eu d'échange** (parce qu'aucun joueur n'a répondu à la proposition d'échange) le joueur actif déplace des pions selon les flèches représentées sur sa carte comme décrit ci-après, puis reprend sa carte en main.

**S'il y a eu un échange**, les deux joueurs impliqués doivent maintenant déplacer des pions selon les flèches représentées sur leurs cartes. Le joueur non-actif (celui qui a répondu à l'échange) doit déplacer des pions en premier, et le joueur actif ensuite.

*Note : Si une des cartes échangées est une carte Mission spéciale, le joueur la prend en main et ne déplace pas de pions. L'effet de la carte Mission spéciale n'est pas déclenché lors d'un échange.*

**Déplacement des pions :** Chaque groupe de 1-3 flèches sur les cartes échangées doit être complètement appliqué à un seul pion, dans la direction indiquée (vers la forêt ou le château). Les joueurs choisissent indépendamment les pions à déplacer, chaque joueur ne peut déplacer le même pion qu'une seule fois (autrement dit, deux groupes de flèches de la même carte ne peuvent être appliquées au même pion).

Un pion qui est déplacé au delà du château de Nottingham est renvoyé au vieux chêne de la forêt de Sherwood d'où il continue son chemin. (Le joyeux compagnon s'est trop approché du château et doit fuir dans la forêt pour échapper aux gardes du Sheriff.) Au contraire, un pion ne peut jamais reculer plus loin que le vieux chêne dans la forêt de Sherwood. Si nécessaire (et si possible) un autre pion devra être choisi pour reculer.

Chaque joueur **doit** appliquer à des pions tous les groupes de flèches de sa carte, si possible. Il n'est pas permis d'ignorer un des groupes de flèches. Ceci peut forcer à appliquer les groupes à certains pions pour pouvoir effectuer toutes les actions de la carte Mission.



*Exemple : Ann doit avancer un pion de 2 étapes et en reculer deux d'une étape. Elle ne peut pas reculer les pions Bleu et Vert qui se trouvent déjà sur l'étape du vieux chêne. Elle doit appliquer autant de groupes de flèches que possible, et ne peut donc avancer Rouge ou Jaune : Elle doit reculer Rouge et Jaune et avancer Bleu ou Vert.*

Une fois les pions déplacés, les deux joueurs reprennent leur carte en main.

Si la pile Contribution venait à être vidée, tirez 5 cartes de la pile mission et placez-les face visible pour faire une nouvelle pile Contribution.

**Ou**

### 3.2 Utiliser une carte Mission spéciale

Le joueur actif peut utiliser une carte Mission spéciale au lieu de proposer un échange. Il joue la carte Mission spéciale, applique son effet, et elle est ensuite retirée du jeu.

Veillez noter que les trois cartes Mission spéciales 'Double Mission' ne peuvent pas être utilisées en action 3.2 au lieu de proposer un échange, ces cartes sont passives et peuvent seulement servir à obtenir une combinaison gagnante. Elles peuvent toutefois être offertes en échange.

### Fin de la partie

A la fin d'un tour de joueur, si un joueur a récolté 7 cartes Mission du même type, il doit les révéler et il gagne la partie.

- Les jetons Mission sur le plateau de jeu comptent comme une carte de ce type dans la main du joueur si son pion est sur la case correspondante quand il révèle sa main.

- Les cartes Mission spéciale Double Mission comptent comme une carte de chacun des deux types de mission représentées sur la carte.

- On ne peut révéler ses cartes pour gagner qu'à la fin d'un tour de joueur (le vôtre ou celui d'un autre joueur). Ceci signifie que les échanges et déplacement des pions doivent être effectués avant.

- Si deux joueurs obtiennent 7 cartes Mission au même tour, le joueur actif l'emporte.



## Description des cartes

### Mission Spéciales

1. Regardez secrètement la main de cartes d'un autre joueur.
2. Piochez au hasard une carte de la main d'un autre joueur et ajoutez-la secrètement à votre main.
3. Piochez les deux premières cartes de la pile Missions.
4. Choisissez une carte dans la pile Contribution et ajoutez-la à votre main sans la montrer aux autres joueurs.
5. Echangez la position de deux pions sur le plateau de jeu.
6. Echangez votre main entière de cartes avec un autre joueur.
7. Echangez deux jetons Mission sur le plateau de jeu.
- 8-10. Les trois Missions Doubles comptent comme une mission de chacun des deux types représentés sur la carte. Elles vous aident à obtenir plus rapidement une série de 7 cartes de même type.

### Variante 2 joueurs

#### Mise en place :

Placez deux cartes Mission visibles et une troisième face cachée à proximité du plateau de jeu. Ces cartes représentent la

### Remerciements

*Le développement et les tests de ce jeu n'ont été possible que grâce à l'aide de nombreux joueurs des groupes suivants : Belgoludique, Bonne Société, Repos du Guerrier, Mardis Ludiques Sajou, et Ludwikend. Merci à tous les playtesteurs, aucun jeu n'existerait sans votre aide. Un merci spécial à Sébastien Dujardin de Pearl Games pour son aide durant le développement. Et aussi merci à vous, qui avez acheté cet exemplaire et nous soutenez dans nos efforts pour mettre sur le marché des jeux d'exception.*

©Flatlined games 2014, tous droits réservés. A fins d'amusement uniquement.

Visitez notre site web : <http://www.flatlinedgames.com/fr> pour les infos sur nos derniers jeux, et assurez-vous de rejoindre notre Mailing-list, Facebook et Twitter pour être tenus informés de nos futures sorties.

main du joueur neutre.

Placez le pion du premier joueur sur l'étape 1/0, du second sur l'étape 2/-1 et le joueur neutre sur l'étape 3/-1 du plateau de jeu.

#### Le jeu :

Les joueurs jouent en séquence. Le joueur neutre ne joue jamais.

#### Echange :

Quand il échange, un joueur peut échanger avec une des cartes du joueur neutre plutôt qu'accepter l'offre de l'autre joueur. Dans ce cas, la carte offerte est défaussée et placée à côté de la pile Missions sans être activée ni déplacer de pions. Seule la carte reçue est activée et utilisée pour déplacer des pions. La carte du joueur neutre est remplacée par une de la pioche, visible ou face cachée selon la carte qui a été choisie. Si l'adversaire n'offre pas de carte à l'échange, le joueur actif doit échanger avec le joueur neutre.

#### Blocus :

Le joueur neutre bloque une étape, si un pion des joueurs devait s'y arrêter il est déplacé une case plus loin dans la même direction. Le joueur neutre peut cependant être déplacé vers une étape occupée.

#### Pile Mission épuisée :

Si la pile Mission venait à être vidée, remélangez la défausse pour faire une nouvelle pile Contribution.

## Special Mission cards - *Cartes Mission Spéciales*

### Sonderkarten - *Speciale Missiekaarten*



Secretly look at one player's hand of cards.

*Regardez secrètement la main de cartes d'un autre joueur.*

Sieh dir die Handkarten eines beliebigen Mitspielers an.

*Kijk in het geheim naar de handkaarten van één speler.*



Steal one card at random from another player's hand and secretly add it to your hand.

*Piochez au hasard une carte de la main d'un autre joueur et ajoutez-la secrètement à votre main.*

Wähle einen Spieler, ziehe eine zufällige Karte aus seiner Hand und nimm sie auf deine Hand, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

*Steel willekeurig één kaart van een andere speler en voeg deze in het geheim toe aan jouw hand.*



Draw the two top cards from the Mission stack.

*Piochez les deux premières cartes de la pile Missions.*

Ziehe 2 Karten vom Auftragsstapel und nimm sie auf deine Hand.

*Trek de 2 bovenste kaarten van de Missie stapel en voeg deze toe aan jouw hand.*



Choose one card from the Contribution stack and add it to your hand. Do not show it to other players.

*Choisissez une carte dans la pile Contribution et ajoutez-là à votre main sans la montrer aux autres joueurs.*

Wähle eine Karte aus dem Beitragsstapel und nimm sie auf deine Hand, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

*Kies één kaart uit de Bijdrage stapel en voeg deze in het geheim toe aan jouw hand.*



Swap the position of two player pieces on the road track.

**Echangez la position de deux pions sur le plateau de jeu.**

**Vertausche 2 Spielfiguren auf dem Spielplan miteinander.**

**Verwissel 2 pionnen onderling van plaats op de weg.**



Swap your whole hand of Mission cards with another player of your choice.

**Echangez votre main entière de cartes avec un autre joueur.**

**Tausche deine Kartenhand mit einem beliebigen Mitspieler.**

**Verwissel je hele hand van Missiekaarten met een andere speler naar keuze.**



Swap two Mission tokens on the road track.

**Echangez deux jetons Mission sur le plateau de jeu.**

**Vertausche 2 Auftragsplättchen auf dem Spielplan miteinander.**

**Verwissel 2 Missiefiches van plaats op de weg.**



The three dual type Mission cards count as both Mission types displayed on the card. They help you get a series of 7 cards faster.

**Les trois Missions Doubles comptent comme une mission de chacun des deux types représentés sur la carte. Elles vous aident à obtenir plus rapidement une série de 7 cartes de même type.**



Die drei “Doppel-Auftrag”-Sonderkarten zählen als Karten in beiden auf der Karte abgebildeten Kategorien. Sie helfen dir dabei, schneller 7 Karten vom gleichen Typ zu erlangen.



**De 3 dubbele Missiekaarten tellen telkens voor 2 Missiekaarten, zoals afgebeeld op de kaart. Deze kaarten maken het gemakkelijker om een set van 7 kaarten te bekommen.**

Check our other games!



## Twin Tin Bots

by Philippe Keyaerts  
(Vinci, Small World, Evo, Olympos)

## Dragon Rage

by Lewis Pulsipher  
(Britannia)



## Rumble in the House & Rumble in the Dungeon

by Olivier Saffre

[www.flatlinedgames.com](http://www.flatlinedgames.com)

[facebook.com/FlatlinedGames](https://facebook.com/FlatlinedGames)

[twitter.com/FlatlinedGames](https://twitter.com/FlatlinedGames)

