

# Livre des Règles

## - modes solo et coopératif -

### MODE SOLO

Le mode Solo ne peut pas être combiné avec les modules « Les Hommes du Shérif dans le repaire de Robin », « Flèche d'Or » ou « Frère Tuck ».

#### MATÉRIEL

20 cartes Méchant Solo

1 Plateau de Joueur Solo

#### BUT DU JEU

Jouer 5 manches et compléter l'objectif du Scénario sans perdre. Les conditions de perte sont les mêmes que dans une partie en mode Semi-Coopératif.

**La partie s'arrête automatiquement et vous perdez 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

#### MISE EN PLACE

Pour cette extension, utilisez la mise en place du mode Semi-Coopératif pour 2 joueurs avec ces exceptions :

- Mélangez les cartes Méchant Solo et placez la pile près du plateau. N'utilisez pas les cartes Méchant de base.
- Mélangez les cartes Joyeux Compagnon et piochez les 6 premières cartes. Placez la pile restante près du plateau.
- Utilisez les cartes Mission du Roi Richard uniquement pour les scénarios 1 et 5.



#### MISE EN PLACE JOUEUR

- Prenez un plateau de joueur, et placez la tuile Joueur Solo par-dessus la section Planques. Recouvrez une des planques avec un jeton Vert.
- Placez 5 cartes Héros avec les Meeples correspondants près de votre plateau de joueur.
- Utilisez le matériel de joueur vert
  - a. 10 Meeples Joyeux Compagnon. Placez-en 5 sur vos Planques et les 5 autres sur les Terrains d'Entrainement.
  - c. 5 Barricades. Placez-en 1 sur chaque emplacement Barricade.
  - d. 5 Pièges. Placez-en 1 sur chaque emplacement Piège.
  - e. Les marqueurs de Réputation et de Score ne sont utilisés que pour le Scénario 1.

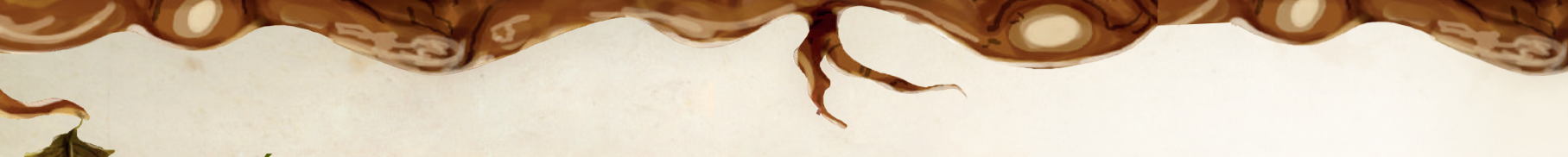


TUILE PLATEAU  
DE JOUEUR SOLO

**Jouez avec les règles du mode Semi-Coopératif avec les changements suivants :**

#### PHASE JOYEUX COMPAGNONS

Utilisez 5 Joyeux Compagnons (6 si vous avez débloqué le 6<sup>ème</sup> emplacement sur votre plateau de joueur).



## PHASE HÉROS

1. Au lieu de choisir 2 dés Arme, prenez les 4 dés Arme de votre choix dans l'Entrepôt d'Armes. Vous ne pouvez pas posséder plus de 6 dés Arme.
2. Tirez une carte Méchant solo et suivez les instructions.
3. Choisissez 2 Héros et faites 2 mouvements avec chacun d'eux.

Suivez les instructions de fin de manche avec ces exceptions :

- Défaussez autant de cartes Joyeux Compagnon que vous le souhaitez de votre main et complétez-la jusqu'à 6 cartes (7 si vous avez débloqué cette compétence sur votre plateau de joueur).
- Réactivez les Héros utilisés dans la manche précédente en les plaçant debout sur leur carte Héros.
- Déplacez les Héros utilisés durant cette manche sur leur carte Héros et couchez-les. Vous ne pourrez pas les activer durant la prochaine manche.

### Scénario 1 - Les Missions du Roi

Le Roi Richard est parti pour les terres saintes et le Prince Jean a saisi l'occasion pour en profiter. Il a ordonné au Shérif d'imposer lourdement tous ceux qui se dressent sur son chemin. Robin des Bois et les Joyeux Compagnons doivent organiser la résistance avant que Nottingham ne soit plongée dans le chaos.

#### Mise en Place Additionnelle

- Mélangez les cartes Mission du Roi Richard et placez-en 3 face visible à côté du plateau.

#### But du Jeu

- Compléter 5 manches sans perdre la partie.
- Terminer la partie avec au moins 130 PV.

### Scénario 2 - Le Prince et Ses Convois

Le Prince Jean en a par-dessus la tête que ses chariots fiscaux soient pillés par des hors-la-loi. Du coup, il envoie d'immenses convois dans chaque ville et taxe lourdement le peuple. Robin et ses Joyeux Compagnons devront utiliser leur intelligence et la ruse pour empêcher ces chariots de retourner au château.

#### Mise en Place Additionnelle

- Placez 2 Barricades (n'importe quelle couleur excepté le vert) sur chaque route.
- Placez un Chariot du sac de Chariots derrière chaque Barricade.

#### But du Jeu

- Compléter 5 manches sans perdre la partie.

### Scénario 3 - Le Shérif et ses Gardes

Après avoir échoué maintes et maintes fois de capturer Robin des Bois, le Shérif a envoyé des gardes supplémentaires sur chaque site de collecte. Avec de nombreux yeux qui épient leurs planques, Robin et les autres devront plus que jamais se serrer les coudes s'ils veulent réussir. Parviendrez-vous à être plus malin que le Shérif et à déjouer ses plans audacieux ?

#### Mise en Place Additionnelle

- Placez 3 Gardes dans chaque Site de Collecte. Un dans la 2<sup>ème</sup>, un dans la 3<sup>ème</sup> et un dans la 4<sup>ème</sup> Planque.

#### But du Jeu

- Compléter 5 manches sans perdre la partie.
- 

## MODE COOPÉRATIF

### Scénario 4 – La Grande Évasion

Robin et ses hommes ont subi la défaite. Heureusement des Héros ont réussi à s'échapper et à se regrouper dans la forêt. Mais beaucoup d'hommes restent emprisonnés, attendant d'être pendus. Si Robin et les Joyeux Compagnons restants ne peuvent pas les faire s'évader de prison, la bande de hors-la-loi sera sévèrement réduite.

#### Mise en Place Additionnelle

Placez 6 Joyeux Compagnons (pas les verts) en Prison.

- 3 au niveau 1 de la Prison
- 2 au niveau 2 de la Prison
- 1 au niveau 3 de la Prison

#### But du Jeu

- Compléter 5 manches sans perdre la partie.
- Terminer la partie avec moins de 5 prisonniers en Prison ou pendus.

### Scénario 5 – Missions Secrètes du Roi Richard

Le Roi Richard a eu vent de récits inquiétants concernant sa patrie en péril. Son frère, le méchant Prince Jean, règne avec une poigne de fer et le peuple de Nottingham a peu d'espoir. Le Roi Richard a envoyé un message à Robin contenant 3 missions importantes qui pourraient sauver Nottingham du désastre. Le temps est compté et vous devez agir rapidement.

#### Mise en Place Additionnelle

- Mélangez les cartes Mission du Roi Richard et placez-en 3 face visible à côté du plateau.
- Placez 3 Gardes dans chaque Site de Collecte. Un dans la 2<sup>ème</sup>, un dans la 3<sup>ème</sup> et un dans la 4<sup>ème</sup> Planque.

#### But du Jeu

- Compléter 5 manches sans perdre la partie.
- Terminer la partie avec au moins 22 PV réalisés avec des cartes Mission du Roi Richard.

Le mode Coopératif ne peut pas être combiné avec les modules « Les Hommes du Shérif dans le repaire de Robin », « Flèche d'Or » ou « Frère Tuck ».

#### BUT DU JEU

Compléter 4 manches sans perdre la partie.

En cours de partie, les joueurs perdent **immédiatement** 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.
- Un Prisonnier est pendu.

**Si en fin de partie il reste 1 ou plusieurs Prisonnier(s) en Prison les joueurs ont perdu.**

#### MODULE « HORS-LA-LOI » (DIFFICULTÉ MOYENNE)

Suivez les instructions de la Mise en Place du mode Semi-Coopératif avec ces changements :

Placez une pile de Pennies d'Argent sur les emplacements désignés, à côté de chaque route.

- À 2 joueurs : 6 Pennies d'Argent sur chacun
- À 3 joueurs : 7 Pennies d'Argent sur chacun
- À 4 joueurs : 8 Pennies d'Argent sur chacun
- À 5 joueurs : 9 Pennies d'Argent sur chacun

N'utilisez pas les tuiles Rançon.

Placez les cartes Mission du Roi Richard près du plateau. Ne donnez pas de cartes aux joueurs.

#### Mise en Place Joueur :

N'utilisez pas les pistes de Réputation et de Score.

## Après la mise en place normale...

Mélangez les cartes Méchant **Solo**, tirez 1 carte de la pioche et suivez les instructions ci-dessous :

1. Placez un Garde Royal supplémentaire sur le Site de Collecte indiqué par la carte.
  2. Placez le(s) Méchant(s) sur l'emplacement indiqué par la carte.
  3. Activez les routes indiquées par la carte.
- Placez les 2 Chariots qui sont entrés dans le Château sur le Tableau des Chariots. Utilisez les emplacements Chariot disponibles dans la colonne **la plus à droite** (de haut en bas en commençant par la colonne la plus à droite, selon le nombre de joueurs).
  - Retirez **de la route utilisée** par chaque Chariot le nombre de Pennies d'Argent indiqué sur les emplacements Chariot ainsi recouverts.

Remettez la carte Méchant Solo dans son paquet et remettez le paquet dans la boîte.

**NOTE :** la carte Méchant Solo n'est utilisée que pour la Mise en Place. Pendant la partie, vous utiliserez les cartes Méchant du mode Semi-Coopératif. Vous placerez aussi les Chariots sur le Tableau des Chariots selon les règles normales, de haut en bas en commençant par la colonne **la plus à gauche**.

## MODULE « LÉGENDE » (DIFFICULTÉ HAUTE)

### Mise en Place

Suivez les instructions de la Mise en Place du mode Semi-Coopératif avec ces changements :

- Placez des Gardes sur les Sites de Collecte.
  - 2 joueurs : 2 Gardes (un sur la 3<sup>ème</sup> et un sur la 4<sup>ème</sup> Planque de chaque Site de Collecte)
  - 3 joueurs : 1 Garde sur la 4<sup>ème</sup> Planque de chaque Site de Collecte
  - 4 et 5 joueurs : 0 Garde
- Placez une pile de Pennies d'Argent sur les emplacements désignés à côté de chaque route.

- 2 joueurs : 6 Pennies d'Argent sur chaque emplacement
- 3 joueurs : 8 Pennies d'Argent sur chaque emplacement
- 4 joueurs : 10 Pennies d'Argent sur chaque emplacement
- 5 joueurs : 12 Pennies d'Argent sur chaque emplacement

- N'utilisez pas les tuiles Rançon.
- Utilisez les cartes Méchant Solo à la place de celles du mode Semi-Coopératif.
- Placez les cartes Mission du Roi Richard à côté du plateau. Ne distribuez pas de carte aux joueurs.

### Mise en Place Joueur :

N'utilisez pas les pistes de Réputation et de Score.

## CHANGEMENTS DANS LE JEU

(HORS-LA-LOI ET LÉGENDE)

### Envoyer un Émissaire

Quand vous envoyez un Émissaire, gagnez 1 carte Mission du Roi Richard.

Durant la phase Héros, vous pouvez défausser une carte Mission du Roi Richard pour annuler 1 action d'une carte Méchant. Vous pouvez utiliser la carte pendant le tour de n'importe quel joueur.

*Dans le mode Coopération, les cartes Mission du Roi Richard ne sont pas utilisées pour Marquer de PV à la fin de la partie.*

### Fin de Manche

Les joueurs peuvent échanger des Gardes captifs contre des récompenses.

- Échangez des Captifs pour éviter à des Joyeux Compagnons arrêtés d'aller en Prison (1 Captif par Joyeux compagnon arrêté).
- Échangez des Captifs pour libérer des Prisonniers .
  - 1 Captif pour 1 Prisonnier du 1<sup>er</sup> niveau de la Prison
  - 2 Captifs pour 1 Prisonnier du 2<sup>ème</sup> niveau de la Prison
  - 3 Captifs pour 1 Prisonnier du 3<sup>ème</sup> niveau de la Prison

Les joueurs peuvent combiner leurs Captifs pour libérer un Prisonnier à d'un Niveau supérieur.

**Exemple :** Will donne 1 Captif et Sarah en donne 2 (pour un total de 3 Captifs). Ils peuvent ainsi libérer un Prisonnier du niveau 3 de la Prison.