

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ROBIN DES BOIS

Qui dérobera le plus grand nombre de pièces d'or au shérif ?



Jeu Ravensburger® n° 01 199 5

Auteur: M. J. Kobbert

Réalisation graphique: G. Hoffmann

Un jeu d'aventure pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Contenu:

1 plan de jeu

1 château

1 colline

6 cartes-châteaux (5 cartes-flèches, 1 carte-shérif,

2 cartes de réserve)

7 pions en bois

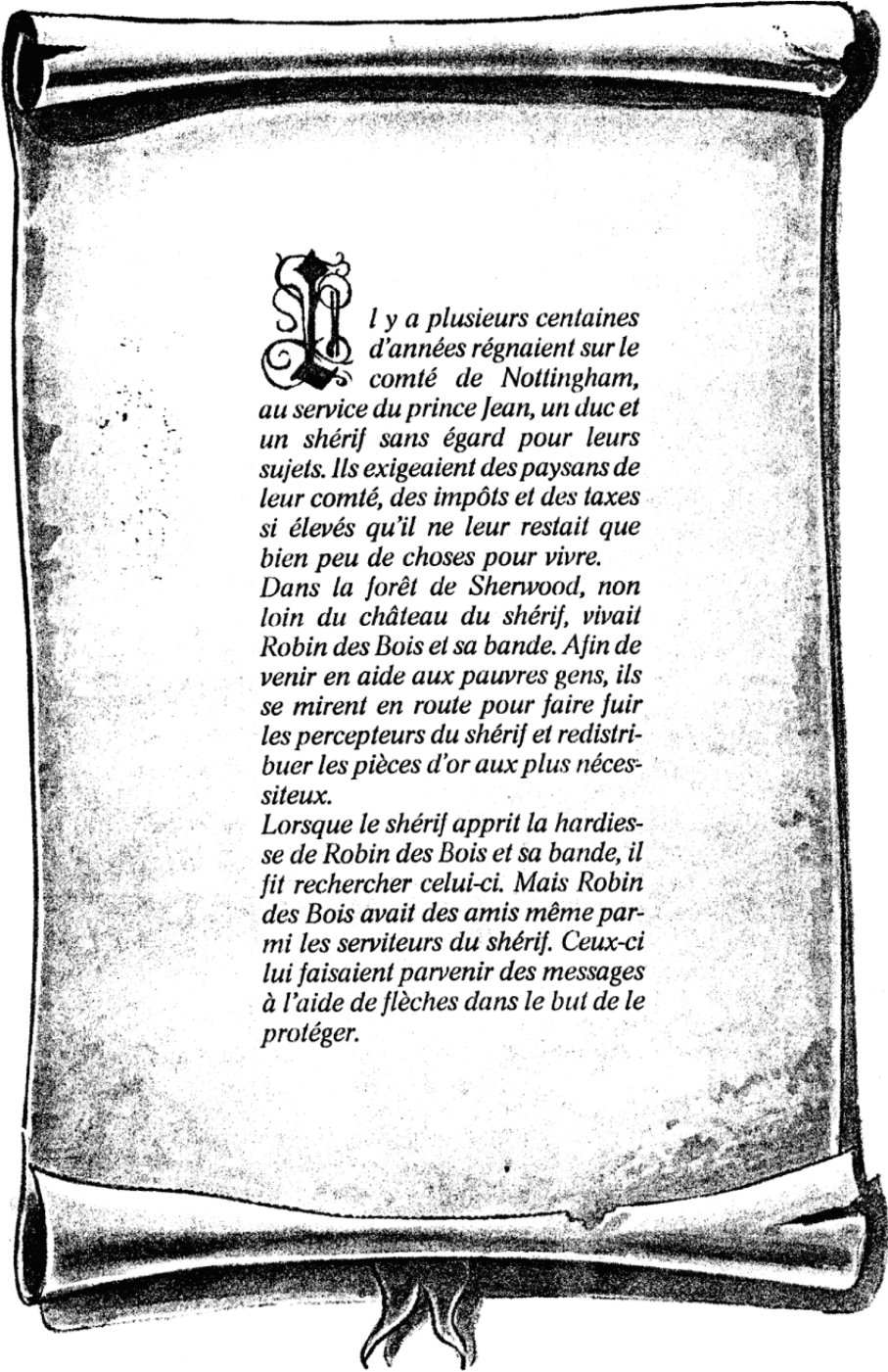
42 cartes-événements

80 cartes-pièces d'or (30 de valeur 1, 30 de valeur 5,

20 de valeur 10)

1 règle du jeu

Ravensburger



Il y a plusieurs centaines d'années régnaient sur le comté de Nottingham, au service du prince Jean, un duc et un shérif sans égard pour leurs sujets. Ils exigeaient des paysans de leur comté, des impôts et des taxes si élevés qu'il ne leur restait que bien peu de choses pour vivre.

Dans la forêt de Sherwood, non loin du château du shérif, vivait Robin des Bois et sa bande. Afin de venir en aide aux pauvres gens, ils se mirent en route pour faire fuir les percepteurs du shérif et redistribuer les pièces d'or aux plus nécessiteux.

Lorsque le shérif apprit la hardiesse de Robin des Bois et sa bande, il fit rechercher celui-ci. Mais Robin des Bois avait des amis même parmi les serviteurs du shérif. Ceux-ci lui faisaient parvenir des messages à l'aide de flèches dans le but de le protéger.

BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à dérober aux percepteurs du shérif le plus de pièces d'or possible, et ce en 4 endroits différents. Mais attention! Ne vous faites pas prendre par le shérif! Le héros du jour qui aura rassemblé le plus d'or, sera déclaré vainqueur de la partie et sera l'ami de Robin des Bois.

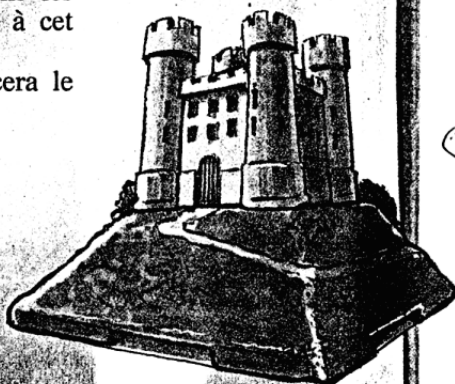
PRÉPARATION DU JEU

Avant de jouer pour la première fois, détachez soigneusement de leur support, les cartes-événements et les cartes-pièces d'or.

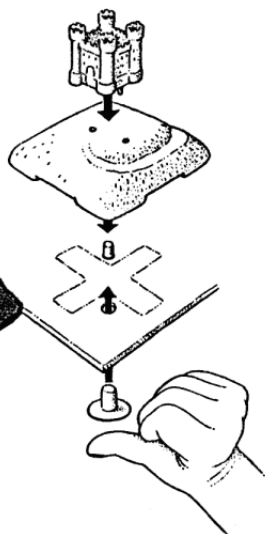
LE CHÂTEAU

La colline verte sera posée sur le plan de jeu en fixant les deux pieds dans les deux trous prévus à cet effet.

Ensuite, on y placera le château.



Montage du château



C ARTES-CHÂTEAUX

Les 6 cartes-châteaux représentent les messages en provenance du château.



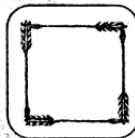
1 case



2 cases



3 cases



4 cases

Glisser les 5 cartes-flèches dans les fentes. La carte-shérif est posée à côté du château



5 cases

Les 5 cartes-châteaux avec les flèches seront glissées, faces visibles, dans les 4 fentes prévues à cet effet au pied de la colline. Aucune carte ne devra dépasser.

La carte représentant le shérif reste posée à côté du château en attendant le début du jeu.



Shérif

C ARTES-ÉVÉNEMENTS ET PIÈCES D'OR

Mettre en différentes piles les cartes-événements et les cartes-pièces d'or

On mélange bien les cartes-événements puis on les pose en une pile, faces cachées, à côté du plan de jeu.



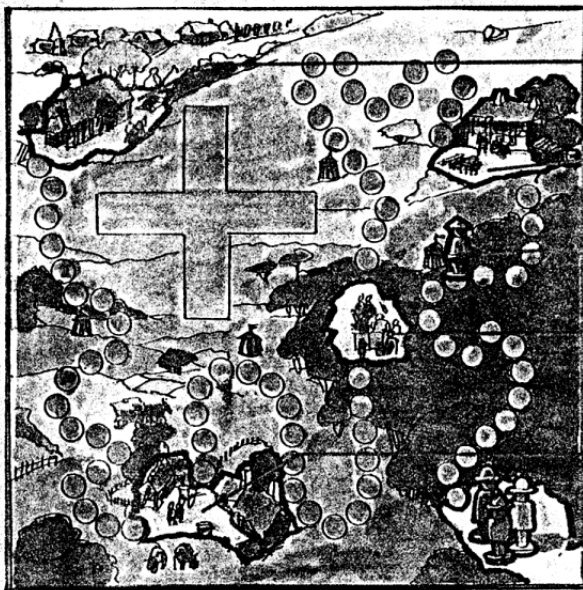
Un joueur gère les cartes-pièces d'or, elles représentent les impôts prélevés par le shérif qui sont à dérober. Chaque joueur reçoit 5 pièces d'or comme capital de départ.

5 pièces d'or pour chaque joueur

P LAN DE JEU

Le parcours du jeu est divisé en 4 parties, se terminant chacune par un point de rassemblement d'où l'on partira vers la direction suivante.

Pour débuter, chaque joueur choisit un pion et le pose sur le point de rassemblement, au pied du chêne.



Arrivée: 4è point de rassemblement, la cabane du pêcheur

1er point de rassemblement, l'auberge

Position de départ du pion-shérif

2è point de rassemblement, la clairière

3è point de rassemblement, la ferme

Départ: la place de rassemblement au pied du chêne

L E PION-SHÉRIF

Le pion-shérif possède une case de départ personnelle sur chaque partie du parcours. C'est toujours la case à côté de la tente (v. illustration).

Au début du jeu, on pose le shérif à côté de la tente n° 1, près de l'auberge.



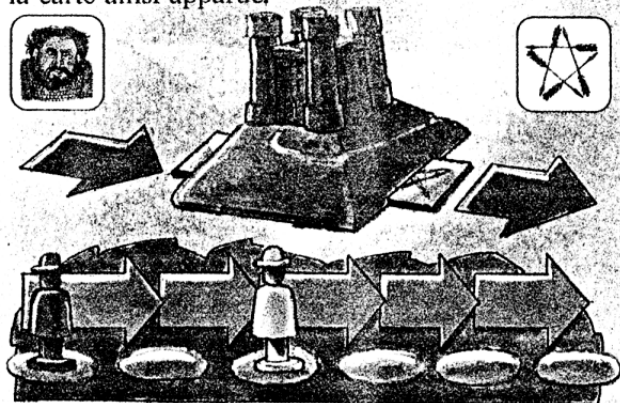
ON COMMENCE À JOUER

On suit le sens des aiguilles d'une montre et le plus jeune joueur commence.

COMMENT JOUE-T-ON ?

Glisser la carte-château dans une des fentes - puis avancer du nombre de flèches indiqué sur la carte-château qui apparaît de l'autre côté

Le premier joueur glisse avec précaution la carte-château représentant le shérif dans une des fentes de son choix, au pied de la colline. Sur le côté opposé, apparaîtra alors une autre carte. Le joueur fera avancer son pion d'autant de cases qu'il y a de flèches sur la carte ainsi apparue.



Puis c'est au tour du joueur suivant qui prendra cette dernière carte et la glissera à son tour dans une fente de son choix, à l'exception de celle où la carte venait d'apparaître précédemment.

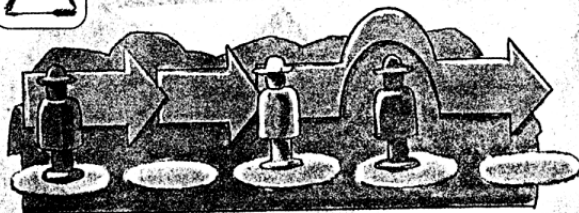
Il n'est pas autorisé de faire marche arrière.

Il ne peut y avoir plus d'un pion par case.

Lors d'une avancée, chaque case occupée survolée compte pour un point.

Interdiction
de reculer

Lorsqu'un pion termine son avancée sur une case déjà occupée par un autre pion, il survole celui-ci et se pose sur la prochaine case libre.



Arrivée sur une case déjà occupée:
le pion se pose sur la prochaine case libre

Le prochain point de rassemblement doit être atteint avec un nombre exact de points.

Lorsque la carte apparue représente plus de flèches que nécessaire pour l'atteindre exactement, le joueur devra laisser son pion à sa place. Il pourra à nouveau tenter sa chance au prochain tour.

Atteindre les points de rassemblement avec le nombre exact

CASES PARTICULIÈRES

Que se passe-t-il lorsqu'un joueur termine son avancée sur une case particulière?



Le joueur prend la première carte-événement de la pile, la lit à haute voix et exécute ce qu'elle demande.



Le joueur glisse immédiatement une autre carte-château dans la fente de son choix et avance du nombre de cases correspondant au nombre de flèches apparues sur la carte.



Le joueur est autorisé à prendre un raccourci et à se poser immédiatement sur la case au bout de la ligne pointillée. Il repartira de là au prochain tour.

QUE SE PASSE-T-IL LORSQUE LA CARTE-SHÉRIF APPARAÎT?

Le shérif entre en jeu dans les 2 cas suivants:

- un des joueurs fait apparaître la carte-shérif: le pion-shérif avance;
- le pion d'un des joueurs arrive sur la case où se trouve le pion-shérif: il faudra se battre avec arcs et flèches.

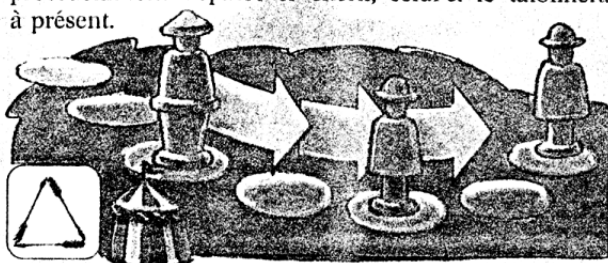
Lorsqu'un joueur fait apparaître la carte-shérif, c'est signe de grand danger pour les amis de Robin des Bois.

Le joueur glisse précautionneusement cette carte dans une fente de son choix. La carte qui apparaît de l'autre côté, indique de combien de cases le pion-shérif devra avancer.

Le pion-shérif se déplace toujours en direction du pion du joueur qui l'a fait apparaître. Si ce pion avait précédemment dépassé le shérif, celui-ci le talonnera à présent.



Carte-shérif: glisser immédiatement cette carte dans la fente de votre choix et avancer le pion-shérif d'autant de flèches indiqué sur la carte en direction du joueur qui l'a fait apparaître



Le pion-shérif ne peut néanmoins avancer que jusqu'au prochain point de rassemblement.

Dans ce cas, le joueur ne peut déplacer son pion.

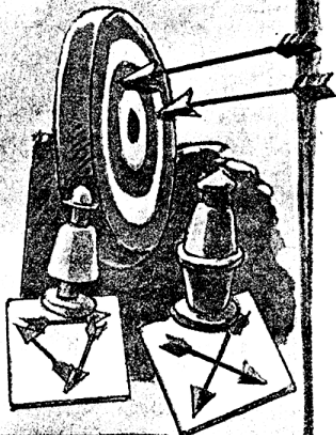
Le pion-shérif n'est pas concerné par les cases particulières du plan de jeu

RENCONTRE AVEC LE PION-SHÉRIF

Arrivée sur la case où se trouve le pion-shérif: compétition avec arcs et flèches

Lorsqu'un pion termine son avancée sur la case occupée par le pion-shérif, il ne pourra sauter par-dessus. Ils devront se battre à l'aide de leurs arcs et de leurs flèches.

Le joueur dont le pion s'est retrouvé sur la case occupée par le pion-shérif, devra faire apparaître deux cartes-châteaux. La première sera destinée à son pion, la seconde au pion-shérif. La carte indiquant le plus grand nombre de flèches désignera le gagnant de ce duel au tir à l'arc. Lorsqu'une des deux cartes tirées représente le shérif, celui-ci est le gagnant du duel.



Faire apparaître 2 cartes-châteaux: la première pour son propre pion, la deuxième pour le pion-shérif



Lorsque le joueur est gagnant,

le pion-shérif sera remplacé sur sa case-départ de l'étape et le pion du joueur restera sur la case où il a gagné son duel. Il obtiendra en récompense 5 pièces d'or puisées dans la réserve du shérif.

Lorsque le pion-shérif termine son avancée sur une case déjà occupée par un autre joueur, les mêmes règles de combat sont valables. C'est alors au tour du joueur qui se trouve sur la même case que le pion-shérif. Ainsi, il arrive que certains joueurs passent leur tour.

Le joueur est gagnant: récompense de 5 pièces d'or et le pion-shérif retourne à sa case-départ



Lorsque le pion-shérif est gagnant,

il renvoie le pion du joueur sur le point de rassemblement qui était le point de départ sur cette partie du plan de jeu. Le pion-shérif restera sur la case où il a gagné le combat.

Lorsque la confrontation a lieu sur la case-départ du shérif et que le joueur est vainqueur, il est autorisé à poser son pion directement sur le prochain point de rassemblement.

Le shérif est gagnant: le pion du joueur retourne au précédent lieu de rassemblement

LE DÉCOMPTE

LES 4 POINTS DE RASSEMBLEMENT ET L'OR

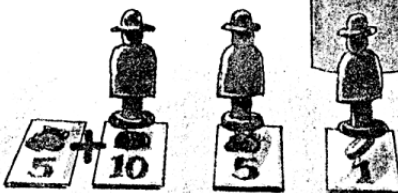
Pris de panique face à Robin des Bois et ses amis, les percepteurs du shérif ont pris la fuite laissant derrière eux – aux 4 points de rassemblement – la totalité des impôts et taxes prélevés.

C'est ici que Robin des Bois et ses amis ont la grande chance de trouver l'or qu'ils pourront redistribuer aux plus nécessiteux. Dès qu'un pion atteint le prochain point de rassemblement grâce à un nombre exact de points, cette étape est terminée pour tous les autres participants.

Le point de rassemblement est atteint: en plus de sa récompense, le premier obtient, comme tous les autres joueurs, autant de pièces d'or qu'il y a de cases qui le séparent du dernier joueur.

Le butin est distribué:

Le premier obtiendra autant de pièces d'or qu'il y a de cases qui le séparent du dernier joueur. En plus, il se verra attribuer une prime de 5 pièces d'or parce qu'il est le premier. Le deuxième obtiendra autant de pièces d'or que de cases qui le séparent également du dernier joueur et ainsi de suite. Le dernier bien sûr, n'obtiendra aucune pièce d'or...



Pourtant, au deuxième point de rassemblement, la prime offerte au premier arrivant est passée à 10 pièces d'or.

Décompte des primes:

1er point de rassemblement: l'auberge	5 pièces d'or
2è point de rassemblement: la clairière	10 pièces d'or
3è point de rassemblement: la ferme	15 pièces d'or
4è point de rassemblement: la cabane du pêcheur	20 pièces d'or

Lorsque tout le monde a été rétribué, on se retrouve à nouveau au point de rassemblement. La prochaine étape débute à partir de cette case. Le joueur qui possède le moins de pièces d'or a le droit de débiter cette nouvelle étape. On place le pion-shérif sur la case qui lui est réservée à côté de la tente dans cette nouvelle étape.

Au prochain point de rassemblement, les choses se dérouleront de la même manière: chacun obtient autant de pièces d'or qu'il y a de cases qui le séparent du joueur juste derrière lui.

Tous les joueurs au point de rassemblement, le pion-shérif à côté de sa tente. Le joueur le plus pauvre commence.

FIN DU JEU

Sera déclaré héros du jour et gagnant de la partie, l'ami de Robin des Bois qui aura rassemblé le plus de pièces d'or, une fois la maison des pêcheurs atteinte.