

# The Legend of Robin Hood

## - La Légende de Robin des Bois -

C'EST LA MARQUE DÉPOSÉE D'AVALON HILL POUR SON JEU DE HORS-LA-LOI DE LA FORÊT DE SHERWOOD.

### RÈGLES DU JEU ROBIN HOOD

#### 1. INTRODUCTION

Une des légendes les mieux connues dans l'histoire de la littérature est Robin des Bois, l'histoire du hors-la-loi de la forêt de Sherwood. Le contexte est l'Angleterre du XIII<sup>e</sup> siècle, avant la signature de la Magna Carta. En l'absence du roi Richard, qui était aux Croisades, l'oppression des nobles et du clergé devint tellement intolérable que beaucoup d'hommes sans terres furent forcés de devenir des hors-la-loi pour obtenir leur nourriture quotidienne.

Robin Hood, ou Robin de Locksley, était un possesseur terrien d'une certaine importance. Les différentes histoires diffèrent quant à la manière dont il devint hors-la-loi. Cependant, tout le monde est d'avis que cela avait un rapport avec le crime d'avoir tué un cerf du roi, une infraction punissable par la mort. Notre jeu commence à ce moment, avec les forestiers du roi à la poursuite du hors-la-loi, Robin des Bois.

#### 2. DÉROULEMENT GÉNÉRAL DU JEU

**Robin Hood** est à la base un jeu pour deux. Un joueur a le rôle de Robin Hood, l'autre joueur du Sheriff de Nottingham. Chaque joueur, durant le cours du jeu, peut recruter d'autres personnages (leaders) et unités d'hommes combattants. Le joueur Sheriff doit tenter de maintenir la loi et l'ordre en assurant la collecte des taxes le voyage des riches en toute sécurité à travers la forêt de Sherwood. Robin Hood doit former une bande de Joyeux hors-la-loi et exiger un péage des riches.

Le jeu est joué en une série de tours. Les joueurs alternent pour déplacer leurs unités et combattre selon la Séquence de jeu (4) et les règles concernant le Mouvement (6) et Combat (7). Le combat peut avoir comme résultat de voir des unités être retirées temporairement ou permanentement du jeu et/ou des leaders tués ou capturés (les hors-la-loi capturés peuvent être jugés et pendus par le Shérif). Le jeu continue jusqu'à ce que Robin Hood soit tué ou pendu, ou jusqu'à ce que le roi Richard revienne de la guerre (voir 16.3, "Conditions de victoire de Robin Hood").

#### 3. MATÉRIEL DE JEU

##### 3.1 LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de 17" x 22" est une représentation des plaines du Nord de l'Angleterre. La zone ainsi dépeinte est divisée en "cases" qui règlent les mouvements et le positionnement des pièces du jeu.

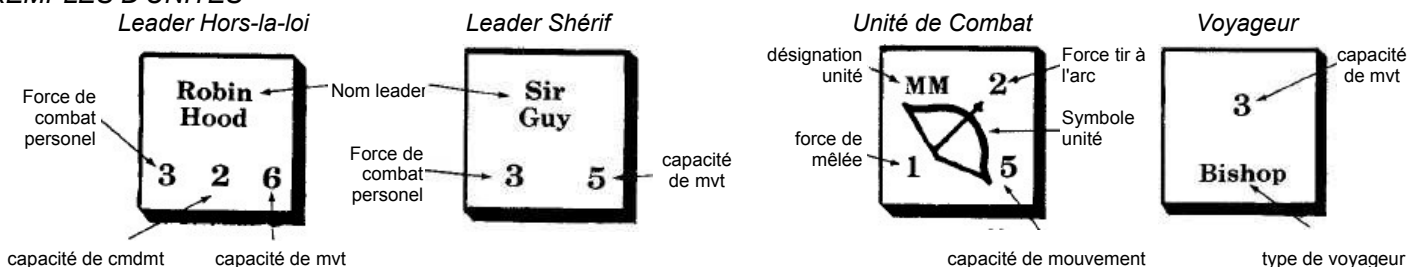
##### 3.2 TABLEAUX ET AIDES DE JEU

Différentes aides visuelles sont fournies pour les joueurs de façon à simplifier et illustrer certaines fonctions du jeu. Il s'agit de la table de Tir à l'Arc, de la table de Mêlée, de la table des Effets du Terrain, de la table des Taxes, de la table de Recrutement et de la piste de décompte des tours. Elles sont imprimées sur le plateau de jeu.

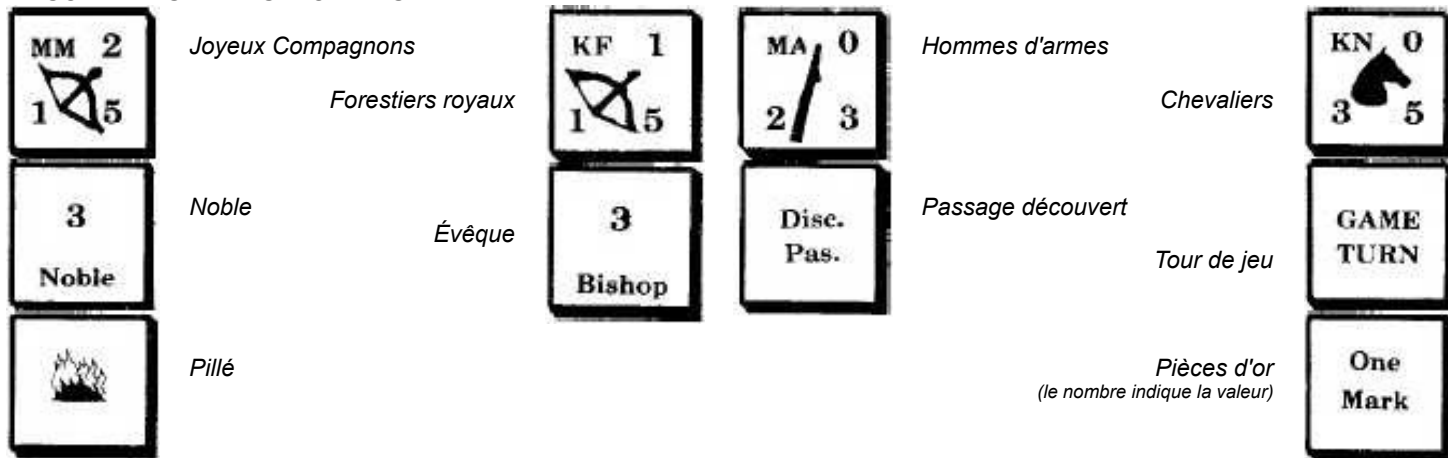
##### 3.3 LES PIÈCES DU JEU

Les pièces du jeu représentent soit un groupe d'hommes, soit un seul leader individuel. Un leader sera donc dorénavant appelé par son nom. Les marqueurs représentant des hommes combattants sont appelés "unités". D'autres marqueurs sont aussi fournis dans le jeu. Ce sont soit des "Voyageurs" (puisqu'ils représentent de riches voyageurs passant à travers le district) soit des marqueurs utilisés pour garder la trace de la quantité d'argent que chaque joueur possède à un moment particulier du jeu, ou pour symboliser le pillage et les passages découverts. Chaque leader a également son propre symbole personnel indiqué sur son marqueur.

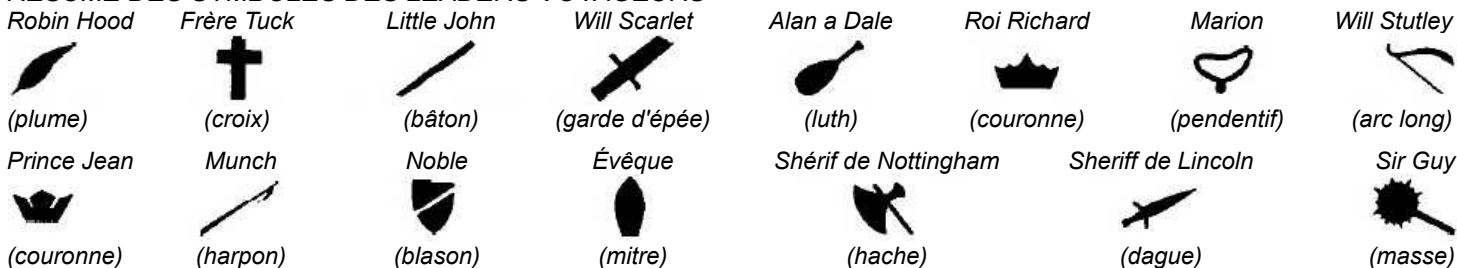
##### EXEMPLES D'UNITÉS



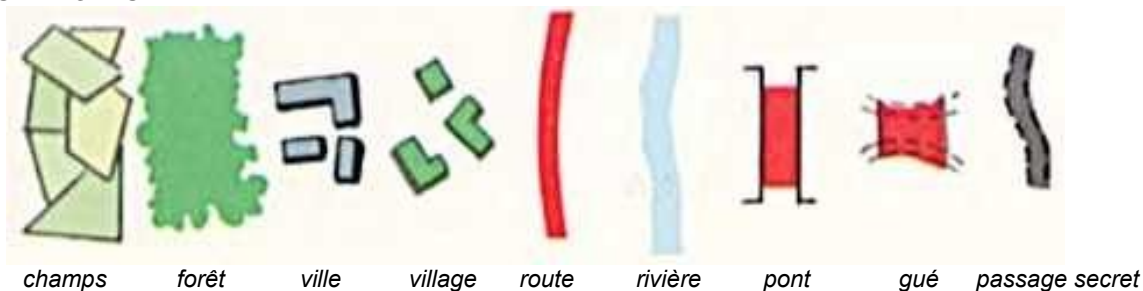
## RÉSUMÉ DES TYPES D'UNITÉS



## RÉSUMÉ DES SYMBOLES DES LEADERS VOYAGEURS



## RÉSUMÉ DES SYMBOLES DE TERRAIN



### 3.4 DÉFINITION DES TERMES UTILISÉS DANS LE JEU

**Force de tir à l'arc** – La force relative d'unité lorsqu'elle fait feu sur une autre unité avec l'arc long.

**Case** – Le plan de jeu est divisé en espaces qui règlent le positionnement pièces de jeu. Une pièce de jeu donnée, quel que soit son type, peut seulement être considérée comme occupant un de ces espaces à la fois. Le mouvement dans le jeu est d'un espace à tout espace autre adjacent, du moment que le terrain dans le nouvel espace est franchissable par l'unité en question.

**Capacité de commandement** – C'est le nombre d'unités de Joyeux compagnons qu'un leader hors-la-loi peut faire se déplacer durant la phase de mouvement de Robin Hood. Notez que les marqueurs de leader du joueur Shérif n'ont pas de capacité de commandement, parce que les unités du Shérif peuvent se déplacer sans la présence d'un leader.

**Force de mêlée** – La force relative qu'une unité a lorsqu'elle en combat une autre au corps à corps.

**Capacité de Mouvement** – la capacité de déplacement relative d'une unité ou leader est exprimée en Points de Mouvement. En général, une unité utilise un Point de Mouvement pour chaque case dans laquelle elle entre.

**Force de combat personnel** – La force relative d'un leader lorsqu'il combat des leaders adverses.

## 4. SÉQUENCE DE JEU

### 4.1 LES TOURS DE JEU

Le jeu est joué en tours appelés Tours de jeu. Chaque Tour de jeu est composé de deux tours des joueurs. Le joueur dont le tour est en cours est appelé le joueur actif. Chaque Tour de jeu procède comme suit.

## 4.2 SCHÉMA D'UNE SÉQUENCE

### A. Tour de Robin Hood

#### 1. Phase de Mouvement de Robin Hood

Le joueur Robin Hood peut déplacer n'importe laquelle ou toutes les unités et leaders de ses hors-la-loi selon les lignes expliquées dans la section Mouvement (6). Aucune unité ou groupe d'unité de hors-la-loi dans la même case ne peut se déplacer dans une case adjacente sans un leader.

#### 2. Phase de Combat de Robin Hood

Le joueur effectue les stades A), B) et C) pour chaque situation de combat sur le plateau de jeu. La résolution d'une situation de combat particulière doit être complète avant de passer à la suivante. Le joueur actif détermine l'ordre dans lequel les combats sont résolus.

a) *Stade Tir à l'arc*: les unités de hors-la-loi dans la même case que des unités ennemies doivent échanger un feu de tir à l'arc (voir procédure 7).

b) *Stade Mêlée*: les unités de hors-la-loi dans la même case que des unités ennemies doivent attaquer en utilisant les règles de combat de Mêlée (voir procédure 7).

c) *Stade combat personnel / capture*: les leaders adversaires qui occupent la même case avec aucune unité présente de l'un ou l'autre côté doivent engager le combat personnellement. Les leaders dans une case qui contient des unités ennemies et aucune unité amie doivent lancer le dé pour savoir s'ils sont capturés, tués ou arrivent à s'enfuir (voir procédure 7 et 7.4).

#### 3. Phase de vol

Les unités de hors-la-loi dans une case contenant un marqueur d'évêque ou de noble voyageur peuvent voler le voyageur si aucune unité du Shérif n'est présente dans la case.

Le joueur Robin Hood reçoit l'argent du voyageur et l'ajoute à sa pile de pièces d'or, déduisant la même valeur de la pile du joueur Shérif (voir 9.3). Le pillage (9.4) peut aussi avoir lieu à cette phase.

#### 4. Phase de Recrutement

Robin Hood peut maintenant recruter tout leader hors-la-loi ou Joyeux Compagnon qui occupe la case dans laquelle le marqueur leader Robin Hood se trouve actuellement. Un tel recrutement peut impliquer une forme spéciale de combat personnel (voir 10.2 la Table de Recrutement, 10.4).

#### 5. Phase de Pendaison

Le joueur Shérif peut pendre tout leader hors-la-loi qu'il a captif dans une case de ville, si les conditions requises pour une pendaison sont remplies (voir 8.3).

### B. Tour du Shérif

#### 1. Phase des événements aléatoires

Le joueur Shérif lance un dé et consulte la table des Voyageurs imprimée sur le plateau de jeu. Le résultat peut indiquer l'arrivée d'un voyageur, soit un noble ou un évêque, qui va tenter de se déplacer sur la carte sans être volé par les hors-la-loi. Alternativement, s'il obtient un 6, un nouveau marqueur leader entre en jeu. Des nouveaux leaders pour les deux côtés et des nouvelles unités du Shérif peuvent aussi entrer automatiquement.

#### 2. Phase de mouvement

Le joueur Shérif déplace ses unités de la même manière que le joueur Robin Hood, avec une différence majeure – ses unités ne nécessitent pas la présence d'un leader pour se déplacer.

#### 3. Phase de Combat

Le joueur Shérif effectue ses combats de la même manière que le joueur Robin Hood.

#### 4. Phase des Taxes

Le joueur Shérif peut taxer toute case ville où se trouvent une ou plusieurs de ses unités avec un leader. Il lance un dé et consulte la table des Taxes pour déterminer le résultat, et ajoute immédiatement les taxes collectées à son trésor.

### C. Indicateur de tour de jeu

Après que les deux joueurs ont complété leur tour respectif, un tour de jeu est terminé. Le marqueur de Tour de jeu est avancé d'un espace sur la piste de décompte des tours, signalant le début d'un nouveau tour de jeu.

## 5. MISE EN PLACE DU JEU

Les unités et leaders qui commencent le jeu sur le plateau ont leur position de départ imprimée sur la carte. Certaines cases ont deux indications, et sont donc le point de départ de deux pièces de jeu. Les unités et leaders qui n'ont pas de point de départ sur la carte apparaissent plus tard dans le jeu dû à un jet de dé d'événement aléatoire ou automatiquement à un tour de jeu particulier. Les six pions de voyageurs, quatre nobles et deux évêques, sont placés dans cas case Voyageurs [*Traveller*] de la carte. Les voyageurs vont entrer en jeu suite à des jets de dé d'évènements aléatoires.

### 5.1 UNITÉS ET LEADERS DU SHÉRIF NON RECRUTÉS

Sir Guy de Gisbourne et les hommes d'armes dans la même case que Sir Guy devraient être placés face vers le bas au début du jeu. Ils ne peuvent pas bouger ou engager le combat tant que le Shérif de Nottingham n'a pas terminé son mouvement dans la case ou que les hors-la-loi n'attaquent Sir Guy.

### 5.2 UNITÉS ET LEADERS ROBIN HOOD NON RECRUTÉS

Toutes les unités et leaders hors-la-loi, excepté bien sûr Robin Hood, sont non recrutés au début du jeu et devraient être retournés face vers le bas jusqu'à ce qu'elles soient recrutées (voir 10). Les unités et leaders hors-la-loi non recrutés ne peuvent pas être attaquées ou autrement molestées par le joueur Shérif tant qu'ils n'ont pas été recrutés. Les unités et leaders hors-la-loi qui n'ont pas été recrutés ne peuvent pas bouger, engager le combat ou influencer le cours du jeu de quelque manière que ce soit. Ils sont hors-jeu tant qu'ils n'ont pas été recrutés.

## 6. MOUVEMENT

### RÈGLE GÉNÉRALE:

Durant la phase de Mouvement, le joueur actif peut déplacer autant ou aussi peu d'unités et de leaders qu'il le veut. Durant chaque phase de mouvement appropriée, chaque unité ou leader peut se déplacer d'autant ou d'aussi peu de cases que le joueur le désire, tant que la capacité de mouvement n'est pas dépassée en une seule phase de mouvement. Les points de mouvement inutilisés ne peuvent pas être accumulés de phase en phase ou transférés d'un marqueur à un autre.

### PROCÉDURE:

Déplacez l'unité ou leader, en traçant le chemin de mouvement de case en case adjacente. Une fois qu'une unité ou leader a été déplacée et que le joueur a retiré sa main, le marqueur ne peut pas être déplacé à nouveau, ni son chemin retracé ou changé durant cette phase de mouvement.

### 6.1 COMMENT DÉPLACER UNITÉS ET LEADERS

Durant la phase de Mouvement Phase, seuls les marqueurs du joueur actif peuvent être déplacés. Aucune autre pièce ne peut bouger et aucun combat ne peut avoir lieu durant cette phase. Le mouvement est calculé en termes de points de mouvement. Essentiellement, chaque marqueur dépense un point de mouvement (PM) pour chaque case dans laquelle il entre, à l'exception de la forêts qui coûte deux points de mouvement.

### 6.2 INTERDICTIONS DE MOUVEMENT

Une unité ou leader doit s'arrêter lorsqu'elle entre dans une case contenant une (des) unité(s) ennemie(s) (mais pas un voyageur). Un nombre illimité de marqueurs ennemis ou amis peuvent se trouver dans une même case à tout moment du jeu.

Une unité ou leader ne peut pas dépenser plus de points de mouvement que sa capacité durant un tour de jeu. Un marqueur peut utiliser partie, aucun ou tous ses points de mouvement durant un tour de jeu.

### 6.3 MOUVEMENT DE L'UNITÉ ROBIN HOOD

Les unités de hors-la-loi ne peuvent se déplacer qu'avec un marqueur de leader hors-la-loi qui a commencé sa phase de mouvement dans la même case, et ne peuvent pas entrer dans une case à cette phase de mouvement dans laquelle le leader ne soit pas entré. À tout moment durant le mouvement du leader, il peut "laisser" des unités dans des cases dans lesquelles il passe. Chaque leader hors-la-loi a une capacité de commandement qui est la limite de Joyeux Compagnons que ce leader peut déplacer dans une phase de mouvement donnée. *Exemple: Frère Tuck et Robin Hood commencent leur phase de mouvement dans une case avec quatre unités de Joyeux Compagnons. Comme la capacité de commandement de Robin Hood est de deux et celle de Frère Tuck de un, seuls trois des unités de Joyeux Compagnons peuvent être déplacées à cette phase: deux avec Robin Hood et une avec Frère Tuck. La quatrième unité de Joyeux Compagnons doit rester dans la case pour cette phase de mouvement.*

### 6.4 PONTS ET GUÉS

Une unité ou leader peut entrer ou quitter une case pont ou gué uniquement depuis une case vers laquelle le symbole mène. Les unités ou leaders ne peuvent jamais terminer leur phase de mouvement dans une case pont ou gué.

## 6.5 DONJONS ET CHÂTEAUX

Le donjon, ou tour centrale d'un château, n'est pas accessible depuis une case, excepté depuis la case du château (exception: voir 6.6). Les marqueurs dans la case d'un donjon doit d'abord se déplacer sur la case du château avant de pouvoir se déplacer plus loin. Les marqueurs se déplaçant de ou vers un donjon peuvent utiliser l'entier de leur possibilité de mouvement, du moment qu'ils passent par la case du château sur leur chemin dans ou hors du donjon.

## 6.6 PASSAGES SECRETS

Tous les donjons sur la carte peuvent être atteints ou quittés par un passage secret souterrain. Seules les unités et leaders hors-la-loi peuvent emprunter ces passages. Le mouvement via de tels passages peut uniquement être fait entre la case du donjon et la case contiguë où s'ouvre le passage secret.

6.61) **ENTRER DANS UN DONJON:** Seul Robin Hood peut entrer dans un donjon par un passage secret, accompagné d'au plus deux unités de Joyeux Compagnons et un autre leader. Le joueur hors-la-loi doit lancer le dé pour voir s'il réussit à entrer: 1 à 4 c'est le cas, 5 ou 6 et les ennemis arrivent. Dans le cas d'un échec, toutes les unités de Joyeux Compagnons présent avec Robin Hood sont éliminées, et un dé est lancé pour chaque leader: un 1 ou un 2 et le leader est tué, un 3 à 6 et il s'échappe sans dégâts. Les leaders qui s'échappent sont placés hors du donjon, dans la case depuis laquelle ils ont tenté d'entrer, et peuvent continuer à se déplacer. Un donjon donné ne peut subir qu'une seule tentative d'entrée par son passage secret par partie (placez un marqueur Passage découvert [*Discovered Passage*] dans la case).

6.62) **QUITTER UN DONJON:** Toute unité et leader hors-la-loi qui n'est pas captif (voir 8.1) peut toujours quitter un donjon par un passage secret (même un découvert). Aucun jet de dé d'échec n'est nécessaire.

## 6.7 LA RIVIÈRE TRENT

Les unités ou leaders ne peuvent pas entrer dans la rivière Trent pour quelque raison que ce soit, et peuvent uniquement traverser la rivière par les cases pont et gués indiqués sur la carte.

## 6.8 TABLES DES EFFETS DE TERRAIN

TYPE DE TERRAIN	EFFETS SUR LE MOUVEMENT	EFFETS SUR LE COMBAT
Forêt	2 PMs <i>les chevaliers ne peuvent pas entrer</i>	Déduisez un du jet de tir à l'arc
Moulin / Village / Ville	1 PM	Déduisez un du jet de tir à l'arc
Gué / Pont	1 PM <i>les marqueurs ne peuvent pas terminer leur mouvement dans cette case</i>	Interdit (voir 7.18)
Rivière	<i>Pas d'entrée</i>	Interdit
Donjon	1 PM <i>entrée uniquement par la case du château (exception: voir 6.6)</i>	Tir à l'arc interdit. Déduisez un du jet de mêlée (voir 7.15-17)
Château / Château en ruine	1 PM	Même que donjon
Champ / Route / Nott. Green	1 PM	-
Case de route numérotée	1 PM <i>seuls les voyageurs peuvent terminer leur mouvement dans une case de route numérotée</i>	Interdit
Passage secret	voir 6.6	-

PM = Point de mouvement

## 6.8 TABLES DES VOYAGEURS

Sur un jet de dé d'événement aléatoire de 1 à 5, un voyageur entre en jeu depuis la case de route numérotée (voir 13.1). Sur un jet de dé de 6, une nouvelle personnalité entre en jeu (voir 13.3 dans les règles).

## 7. COMBAT

### RÈGLE GÉNÉRALE:

Un combat a lieu entre des unités et leaders opposés dans la même case. Le combat est toujours obligatoire. Le joueur actif est l'attaquant, l'autre joueur le défenseur, quelle que soit la situation stratégique générale.

### PROCÉDURE:

Le combat est une série de trois phases distinctes qui imitent une bataille. Les trois phases doivent être suivies dans l'ordre strict. La première phase est un échange de feu de tir à l'arc. Les deux côtés font le total de leur force de tir à l'arc et chaque joueur lance un dé. Ils consultent la table de tir à l'arc (elle est sur le plan de jeu) et les joueurs retirent la quantité appropriée d'unités au choix du joueur à qui elles appartiennent. Puis les joueurs procèdent à la phase de mêlée. Le total de force de Mêlée des unités attaquantes **restantes** est comparé au total de force de Mêlée des unités restantes défendant la case en combat. Énoncez la comparaison comme un rapport de probabilité: la force de l'Attaquant contre la force du défenseur pour s'adapter aux probabilités de la table de Mêlée, avec les taux arrondis à l'inférieur en faveur du

défenseur. *Exemple: une force de mêlée de 11 points des unités du Shérif attaquent des Joyeux Compagnons de force de mêlée 4. Les probabilités réduites seraient de 2 à 1. 12-4 donnerait 3-1.* Un seul dé est lancé et le résultat est lu par le joueur attaquant sur la ligne appropriée dans la colonne correspondant aux probabilités. Appliquer le résultat immédiatement avant d'aller à la phase de Capture / Combat personnel.

Le Combat personnel a lieu si un leader adverse occupe la même case et qu'aucune unité ne reste ou n'était présente au début de la phase de combat. Chaque joueur lance un dé et ajoute la force de combat personnelle de son (ses) leader(s) au jet de dé. Le joueur avec le total le plus élevé est le gagnant de ce combat. Si les résultats sont égaux, le combat est déclaré comme égalité et tous les leaders restent sur la case. Le joueur (si nécessaire) détermine ensuite ce qui arrive au leader qui a perdu (voir 7.4).

## 7.1 EFFETS DU TERRAIN SUR LE COMBAT DES UNITÉS

- 7.11) Le terrain peut affecter le résultat des combats de tir à l'arc et de mêlée. Il n'a pas d'effet sur le combat personnel.
- 7.12) Les unités dans une case de forêt, ville, moulin ou village soustraient un de leur jet de dé de tir à l'arc
- 7.13) Les combats de tir à l'arc ne peuvent pas avoir lieu dans une case donjon, château en ruine ou château. Passez cette part de la phase de combat et procédez directement au combat de mêlée.
- 7.14) Les unités qui ont passé à travers une case gué durant la phase de mouvement précédente ne peuvent pas participer au feu de tir à l'arc dans la phase de combat parce que les cordes de leurs arcs sont humides.
- 7.15) Soustrayez un du jet de dé de mêlée si la mêlée prend place dans une case donjon, château ruiné ou château.
- 7.16) Si les unités attaquantes ne réussissent pas à éliminer au moins une des unités défendant une case château, les attaquants doivent reculer sur une case adjacente hormis le donjon. Si toutes les cases en question sont occupées par des unités ennemies, les unités attaquantes sont éliminées.
- 7.17) De manière similaire, si les unités attaquantes ne réussissent pas à éliminer au moins une des unités défendant une case donjon, elles doivent immédiatement se retirer sur la case château adjacente ou utiliser le passage secret. Si la case dans laquelle elles devraient aller contient des unités ennemies, les unités attaquantes sont éliminées.
- 7.18) Les leaders qui sont présents avec les unités attaquantes dans les situations décrites en 7.16 et 7.17 se retirent avec leurs unités; mais si toutes les unités sont éliminées dans la phase de Mêlée, leur sort est résolu selon 7.42. Si toutes les unités sont éliminées par manque de cases où se retirer, les leaders sont automatiquement capturés (voir 7.41).

*Note: Les jets de dés nets inférieurs à 1 sont traités comme des 1; de même, les jets de dés nets plus élevés que 6 sont traités comme des 6.*

## 7.2 EFFETS DES LEADERS SUR LES UNITÉS DE COMBAT

- 7.21) Les unités de Joyeux Compagnons ont un en plus à leur jet de tir à l'arc si Robin Hood est dans leur case.
- 7.22) Les unités défendant contre une attaque de mêlée avec un (des) leader(s) dans la même case soustraient un de leur jet de dé.
- 7.23) Les unités attaquantes impliquées dans une mêlée ont un de plus à leur jet de dé si au moins un leader ami est dans la même case.
- 7.24) Tous les modificateurs de jets de dés sont cumulatifs (même ceux de terrain). Exemple: deux leaders des côtés opposés dans une mêlée résulteraient en aucune modification aux jets de dés.
- 7.25) Les leaders n'ajoutent jamais leur force de Combat personnel au combat de tir à l'arc ou de mêlée entre unités (les leaders ne sont jamais affectés par les résultats de combats de mêlée ou de tir à l'arc).
- 7.26) Marion et Alan a Dale ne peuvent jamais être utilisés pour modifier le jet de dé.

## 7.3 BATAILLES MULTIPLES

Si'il y a plus d'une situation de combat (c'est-à-dire plus qu'une case contenant des unités ou leaders opposés au début de la phase de combat), chaque combat doit être résolu complètement avant de passer au suivant. Le joueur actif (l'attaquant) détermine l'ordre dans lequel ils sont résolus.

Unités et leaders ayant participé à une situation de combat puis en suite reculé ne peuvent plus être utilisés dans un combat suivant qui pourrait se produire dans la case où ils ont fait retraite. Ils ne peuvent pas non plus être utilisés pour capturer ou tuer un leader adverse qui est dans la case ou libérer un leader ami qui a été capturé (voir 7.42, 7.43 et 8.4).

## 7.4 COMBAT PERSONNEL ET CAPTURE

- 7.41) En supposant qu'un côté gagne le combat personnel (voir règle générale), le joueur victorieux lance le dé pour déterminer le sort de chaque leader perdant. Lancez un dé pour chaque leader perdant: 1 ou 2 il est capturé; 3 à 5 il est tué; et 6 il s'échappe. Un leader qui s'échappe est placé dans n'importe quelle case adjacente non occupée par des leaders ou unités ennemis. S'il n'y a pas de telle case, il est capturé.
- 7.42) Si au début du stade de Combat personnel, un leader est dans une case avec une unité ennemie et qu'il n'y a pas d'unité amie dans la case, les leader(s) doivent lancer le dé individuellement: sur un 5 ou 6 ils s'échappent; 1 à 4 et ils sont capturés. Les hors-la-loi dans les cases de forêt, village ou ville s'échappent sur un 4, 5 ou 6. Si un leader est "capturé" décidez de son sort ainsi: 1 à 3 il est tué, 4 à 6 il est capturé.

7.43) Alan a Dale et Marion ne s'engagent jamais en combat personnel et sont automatiquement capturés si la situation en concerne 7.41 ou 7.42: aucun jet de dé n'est nécessaire.

## 7.5 RETOUR EN JEU DES UNITÉS HORS-LA-LOI

Les unités hors-la-loi qui ont été éliminées en combat nécessitent un jet de dé immédiat pour déterminer pour chaque unité individuellement où elle réapparaît. Certaines cases sur la carte portent un nombre de 1 à 6. Les unités de Joyeux Compagnons sont placées dans la case correspondant à chaque jet de dé individuel pour la réapparition. Les unités de Joyeux Compagnons éliminées reviennent en jeu non recrutées. *Exemple: 3 unités de Joyeux Compagnons sont détruites en mêlée. Le dé est lancé trois fois, une fois pour chaque unité, et l'unité concernée est immédiatement placée dans la case appropriée.*

## 7.6 RETOUR EN JEU DES UNITÉS DU SHÉRIF

Les hommes d'armes du Shérif éliminés réapparaissent automatiquement au quatrième tour de jeu après leur élimination; mais pas plus qu'une unité éliminée ne peut apparaître par tour de jeu. *Exemple: si deux unités du Shérif ont été éliminées durant le tour de jeu 10, une reviendrait en jeu au tour de jeu 14 et une au tour de jeu 15.* Ces unités apparaissent exactement comme si elles étaient des renforts (voir 11). Placez-les simplement sur la piste des tours au nombre approprié. Les forestiers royaux et les chevaliers ne réapparaissent jamais.

## 7.7 TABLE DE TIR À L'ARC

nb de points du feu de tir à l'arc							
dé:	1	2	3, 4	5, 6	7, 8	9+	
1	-	-	-	1	1	1	
2	-	-	-	1	1	1	
3	-	-	1	1	1	2	
4	-	1	1	1	2	2	
5	1	1	1	2	2	3	
6	1	1	2	2	3	3	

### Explication des résultats:

# = nombre d'unités ennemies éliminées (au choix du propriétaire des marqueurs). Une unité de chevalier peut être éliminée pour satisfaire la perte de deux unités.

## 7.8 TABLE DE MÊLÉE

dé	Probabilité					
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1+
1	AP3	AP2	AP1	AP1	EX	EX
2	AP2	AP2	AP1	EX	EX	DP1
3	AP2	AP1	EX	EX	DP1	DP2
4	AP1	EX	EX	DP1	DP1	DP2
5	AP1	EX	DP1	DP1	DP2	DP2
6	EX	DP1	DP1	DP2	DP2	DP2

### Explication des résultats:

APx – L'attaquant perd x unités

DE – les deux côtés perdent une unité

DPx – le défenseur perd x unités

Le joueur propriétaire des unités est toujours celui qui décide lesquelles de ses unités sont éliminées.

Doublez toujours les pertes imprimées sur cette table dans tout combat qui a lieu immédiatement après le tournoi de tir à l'arc (voir 14).

Les probabilités inférieures à 1-3 sont traitées en 1-3

Les probabilités supérieures à 4-1 sont traitées en 4-1+

## 8. CAPTIFS, RANÇONS, MEURTRE, PENDAISON

### 8.1 CAPTIFS

Les leaders qui sont capturés durant la phase de combat personnel doivent être gardés par au moins une unité ou leader. Le(s) captif(s) et gardes sont déplacés à vitesse du marqueur le plus lent dans le groupe et selon les règles de mouvement normales. Une unité ou leader seul peuvent garder ou "convoyer" n'importe quelle quantité de captifs dans la même case.

### 8.2 MEURTRE ET RANÇON

Les leaders du Shérif peuvent être tués (meurtre) au début de toute phase de mouvement de Robin Hood. Ils peuvent aussi être rançonnés à la valeur suivante:

*Sheriffs de Nottingham et Lincoln: 2 pièces d'or (chacun)*

*Sir Guy de Gisbourne: 3 pièces d'or.*

*Prince John: 10 pièces d'or.*

Si le joueur Robin Hood choisit de rançonner le leader captif, il reçoit automatiquement la valeur de la rançon de la pile de pièces d'or du Shérif. Le captif est alors placé dans toute ville, donjon ou château au choix du joueur Shérif. Toutes les rançons prennent place à la fin du tour du joueur Robin Hood.

### 8.3 PENDAISON

8.31) Les hors-la-loi captifs peuvent être pendus par le joueur Shérif. Ils ne peuvent pas être assassinés (exception: voir 13.8). Le leader captif doit d'abord être convoyé jusqu'à une case donjon sur le plateau de jeu et doit être conservé à cet endroit durant deux tours complets du joueur Shérif. Les leaders hors-la-loi captifs retenus dans des donjons n'ont pas besoin d'être gardés. Durant n'importe quel tour après les deux tours requis, le joueur Shérif peut amener

le leader dans toute case de ville pour la pendaison. Les pendaisons ne peuvent avoir lieu que durant la phase de Pendaison du tour du joueur Robin Hood (voir 4.2). Un leader Shérif doit être présent dans la case pour que la pendaison ait lieu.

8.32) Le joueur Sheriff reçoit deux pièces d'or ajoutées à son trésor pour chaque leader hors-la-loi qui est pendu, trois si la victime est soit Little John soit Will Scarlet. Si Robin Hood est pendu, le joueur Shérif gagne immédiatement la partie (voir 16.2).

8.33) Marion et Frère Tuck ne peuvent jamais être pendus.

## 8.4 SAUVETAGE

Un captif est considéré comme sauvé si un leader ou une unité amie occupe la même case à la fin de n'importe quelle phase de combat, sans tenir compte de la présence d'autres unités ou leaders ennemis. Un leader ne peut pas s'échapper (voir 7.41, 7.42) avec les captif(s) qu'il garde.

## 8.5 ÉCHANGES

Les joueurs peuvent se mettre d'accord sur des échanges de prisonniers. Tout échange sur lequel les joueurs sont d'accord est légal. Placez simplement le leader Shérif échangé dans n'importe quelle case Ville, Donjon ou Château, au choix du joueur Shérif. Les leaders hors-la-loi échangés peuvent être placés dans toute case forêt du plateau, au choix du joueur Robin Hood. Un échange de prisonniers peut avoir lieu à n'importe quel point du jeu

## 9. OR, TAXES, VOLS

### 9.1 PIÈCES D'OR

Les deux joueurs reçoivent une certaine quantité d'or pour mesurer la capacité de Robin Hood à prendre aux riches pour donner aux pauvres. L'unité monétaire du jeu est la pièce d'or. La quantité de pièces dans le trésor de chaque joueur est indiquée par les marqueurs fournis. Ces marqueurs sont fournis en valeurs de 1, 3 et 5 pièces.

### 9.2 NIVEAU INITIAL DES TRÉSORS

Au début du jeu, le joueur hors-la-loi ne possède pas de pièces d'or, le joueur Shérif en obtient 12.

### 9.3 VOL

*Commentaire: De temps en temps, de riches voyageurs avaient à traverser la forêt de Sherwood, afin d'aller du nord de l'Angleterre aux Midlands. La bande de Robin Hood attendait tranquillement pour ces proies aux abords de la route à travers la forêt.*

Les nobles et les évêques sont déterminés par la règle des événements aléatoires et des jets de dé (voir section 13). Si, durant la phase de vol, une unité de Joyeux Compagnons (avec ou sans leader) occupe une case contenant un marqueur noble ou évêque et qu'aucune unité du shérif n'est présente, un vol a lieu.

9.31) Lorsqu'il est volé, le noble ou l'évêque sont retirés du jeu, mais peuvent revenir en jeu durant une phase d'évènements aléatoires suivante.

9.32) Les Nobles cèdent une pièce d'or, et les évêques deux pièces. Ces montants sont ajoutés à la pile d'or de Robin Hood et sont soustraits de la pile du Shérif.

### 9.4 PILLAGE

Le pillage a également lieu durant la phase de vol. Une unité de Joyeux Compagnons dans une case donjon peut piller quatre pièces d'or si le donjon n'est pas occupé par des unités opposées. Le montant est soustraits de la pile du Shérif et donné au joueur Robin Hood. Un donjon précis ne peut être pillé qu'une seule fois par partie. Un marqueur "Pillé" [*Looted*] est placé sur le donjon pillé pour indiquer son statut ravagé.

### 9.5 SAUF-CONDUIT

Le joueur Shérif reçoit une pièce d'or pour chaque noble ou évêque qui sort de la carte en toute sécurité sans avoir été volé (voir 13.2).

### 9.6 TAXES

Durant la phase des Taxes, le joueur Shérif peut tenter d'extorquer de l'argent aux villages. Il doit avoir au moins une unité et un leader dans chaque village où il tente de prélever des taxes et le village doit être inoccupé par des unités recrutées de Joyeux Compagnons. Le joueur Shérif lance le dé pour chaque village concerné, consulte la table des Taxes sur la table et ajoute le résultat en pièces d'or à son trésor. Le joueur Shérif ne peut pas tenter de taxer le même village deux tours de jeu de suite.



## 9.7 TABLE DES TAXES

Dé	Pièces
1	-
2	-
3	-
4	1
5	1
6	2

# = pièces reçues de ce village

## 10. RECRUTEMENT DES HORS-LA-LOI

*Commentaire: De nombreux chapitres dans les légendes sur Robin Hood parlent de ses combats avec Little John, Will Scarlet et Frère Tuck. Tous ces hommes, après des duels prolongés avec Robin Hood, furent gagnés à la cause et recrutés dans la bande de Robin Hood. Progressivement, selon certaines versions de l'histoire, les hors-la-loi virent leur nombre augmenter jusqu'à deux ou trois cents hommes.*

### 10.1 RECRUTEMENT DES LEADERS

Seul Robin Hood peut recruter des marqueurs de leaders hors-la-loi (ceci inclut Alan a Dale). Le recrutement est automatique si Robin Hood occupe la même case que le leader non recruté durant la phase de Recrutement, excepté dans les cases de Little John, Will Scarlet et Frère Tuck, qui doivent être combattus. Tout leader qui est recruté en alors retourné pour indiquer qu'il a rejoint la bande des hors-la-loi. Les leaders hors-la-loi ne peuvent jamais être attaqués ou capturés par le joueur Shérif tant qu'ils n'ont pas été recrutés.

### 10.2 COMBAT DE RECRUTEMENT

Procédure: le joueur Robin Hood consulte la table de Recrutement et lance le dé. Il prend le croisement entre le nom du leader qu'il essaye de recruter avec le jet de dé pour le résultat du combat. Si Robin Hood est blessé durant le Combat de recrutement, il doit passer le prochain tour du joueur Robin Hood dans la même case que celle qu'il occupe actuellement. Il est automatiquement capturé s'il est forcé à engager un combat personnel ou s'il est attrapé par des unités ennemies dans la même case sans que des unités amies soient présentes (voir les règles concernant le combat personnel Combat/Capture 7.4). Tant qu'il est blessé, Robin Hood ne peut pas être utilisé pour modifier le jet de dé des unités de Joyeux Compagnons impliquées en combat. Il ne peut pas non plus se déguiser ou tenter un recrutement. Les effets de la blessure sont considérés comme disparus au début du second tour du joueur Robin Hood après qu'il ait été blessé.

### 10.3 RECRUTEMENT DE JOYEUX COMPAGNONS

Seuls Robin Hood, Will Scarlet, Will Stutley et Little John peuvent recruter des unités de Joyeux Compagnons. Le recrutement de telles unités est automatique. Aucun combat personnel n'est engagé.

### 10.4 TABLE DE RECRUTEMENT

jet de dé	Leader à recruter	
	Will Scarlet	Little John, Frère Tuck
1	R	R
2	R	R
3	R	R
4	R	R / B
5	R / B	NR / B
6	R / B	NR

#### Explication des résultats:

NR = Non recruté

R = Recruté

NR / B = Non recruté, Robin Hood blessé

R = Recruté, Robin Hood blessé

## 11. RENFORTS

### RÈGLE GÉNÉRALE:

Le joueur Shérif reçoit une unité d'hommes d'armes aux tours 4 et 9, une unité de forestiers royaux au tour 6 et une unité de Chevaliers au tour 11. Ces unités sont placées dans n'importe quelle case de ville au choix du joueur Shérif, même si elle est occupée par des unités de hors-la-loi. Ils apparaissent au début du tour du joueur Shérif approprié, et peuvent se déplacer en engageant le combat normalement durant le tour d'apparition.

## 12. DÉGUISEMENT

### RÈGLE GÉNÉRALE:

Le Roi Richard et Robin Hood peuvent se déguiser au début de n'importe quel tour du joueur Robin Hood. Ceci est indiqué en retournant le marqueur du leader face cachée.

## 12.1 EFFETS DU DÉGUISEMENT

Les leaders déguisés ne peuvent pas utiliser leur capacité de commandement pour déplacer des unités de Joyeux Compagnons. Les leaders déguisés se déplacent normalement et doivent s'arrêter lorsqu'ils entrent dans une case contenant une unité et/ou leader du Shérif. Les leaders déguisés ne peuvent pas être capturés, tués ou engager un combat personnel, sauf s'ils sont "reconnus". Au début de la phase de combat personnel, le joueur Shérif lance un dé pour voir si le leader est reconnu. Si uniquement des unités du Shérif (et aucun leader) sont présents dans la case, ils sont reconnus sur un 5 ou un 6. Si un leader du Shérif est présent, le jet de dé requis est de 4 à 6. *Exception: le Prince John reconnaît toujours son frère le roi Richard.* En cas de reconnaissance, le leader déguisé est retourné face vers le haut et reprend son statut normal. Toutes les tentatives suivantes de capture ou de meurtre sont résolues avec les règles normales concernant le combat.

## 12.2 QUITTER SON DÉGUISEMENT

Un leader peut quitter son déguisement au début de tout tour du joueur Robin Hood. Retournez simplement le marqueur face vers le haut.

## 13. ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

### RÈGLE GÉNÉRALE:

Durant la phase des événements aléatoires, le joueur Shérif lance un dé pour déterminer si un voyageur ou une nouvelle personnalité entre en jeu.

### 13.1 ARRIVÉE DE VOYAGEURS

Un jet de dé de 1 à 5 durant la phase des événements aléatoires indique l'arrivée d'un marqueur de voyageur au bord du plan de jeu. Le voyageur est placé dans la case de route au bord du plateau de jeu avec le numéro qui correspond au nombre sur le dé. Un autre dé est lancé pour déterminer le type de voyageur: 1 à 4 pour un Noble; 5 ou 6 pour un évêque. Il y a un total de six marqueurs voyageurs fournis dans le jeu (quatre Nobles, deux évêques). Les marqueurs voyageurs sont stockés dans les cases Voyageurs sur le bord du plateau de jeu jusqu'à ce qu'ils soient mis en jeu. Si tous les marqueurs d'un type donné sont en jeu et que le jet de dé en appelle un nouveau de ce type, l'événement est simplement ignoré.

### 13.2 MOUVEMENT DES VOYAGEURS

Les voyageurs arrivant dans la case de route "1" doivent se déplacer durant chaque phase de mouvement du joueur Shérif de trois cases en direction de la case route "3". Les voyageurs arrivant sur les cases de route "2", "3", "4" et "5" doivent se déplacer durant chaque phase de mouvement Shérif de trois cases en direction de la case de route "1". Les voyageurs peuvent seulement entrer dans des cases de route, de ville, de pont et de village. Chaque case dans laquelle le voyageur entre doit le rapprocher de sa destination. Le dessus des marqueurs de voyageurs est employé pour indiquer la direction dans laquelle le voyageur doit être déplacé. Les voyageurs ignorent la présence de toutes les unités et chefs pendant qu'ils sont déplacés. Ils ne participent pas au combat. Lorsqu'il atteint sa case de route de destination ou est volé, le voyageur est enlevé de la carte et retourné dans la réserve de marqueurs de voyageur. Seuls les voyageurs peuvent terminer leur phase de mouvement dans une case de route numérotée.

### 13.3 ARRIVÉE DE PERSONNALITÉS (LEADERS)

Un jet de dé d'événements aléatoires de six indique l'arrivée d'une nouvelle personnalité sur le plan de jeu. Si un six est obtenu durant deux phases d'événements aléatoires consécutives, le second jet est complètement ignoré, et aucun événement aléatoire n'a lieu.

### 13.4 WILL SCARLET

Le premier résultat de six au jet de dé amène Will Scarlet sur le plan de jeu. Il y a trois cases étiquetées A, B et C sur la carte. Lancez un autre dé pour déterminer le placement de Scarlet: 1 ou 2 et il est placé dans la case A, 3 ou 4 dans la case B, 5 ou 6 dans la case C.

Scarlet est placé face cachée sur le plan de jeu pour indiquer qu'il n'est pas recruté. Si Scarlet n'est pas apparu au tour 5, il est automatiquement placé dans une des cases avec une lettre, et il n'y a pas de jet de dé d'événement aléatoire à ce tour de jeu.

### 13.5 ALAN A DALE

Alan a Dale apparaît au second jet d'un six (exception: voir 13.3) exactement de la même manière que Will Scarlet. il apparaît automatiquement au tour de jeu 10.

### 13.6 MARION

Marion apparaît au troisième jet de dé de six exactement de la même manière que Will Scarlet. Cependant, elle est directement considérée comme recrutée pour les besoins du jeu, peut se déplacer normalement et être capturée. Elle apparaît automatiquement au tour de jeu 15.

### 13.7 PRINCE JOHN

Le Prince John apparaît au quatrième jet de dé de six dans la case de route marquée d'un 3. Avec le Prince John apparaît son escorte personnelle d'une unité de chevaliers, une unité d'hommes d'armes, et une unité de forestiers royaux. Ces marqueurs peuvent être déplacés normalement dans la phase de mouvement suivante du Shérif. Le Prince John apparaît automatiquement au tour de jeu 20.

### 13.8 ROI RICHARD

Le Roi Richard apparaît au cinquième jet de dé de six. Lancez le dé une seconde fois pour déterminer le numéro de la case de route dans laquelle il arrive (relancez les six). Le roi peut être déplacé (et combattre) dès le tour du joueur Robin Hood suivant. Le Roi Richard apparaît automatiquement au tour de jeu 25. Le Roi Richard ne peut jamais être pendu, mais peut être tué ou assassiné. Le joueur Shérif peut assassiner le roi au début de son tour de joueur de la même manière que permis pour le joueur Robin Hood.

*Note importante: Les cinq personnalités arrivent strictement dans l'ordre indiqué. L'arrivée automatique d'une personnalité réduit de un le nombre de six requis pour toutes les personnalités qui suivent. Les personnalités ne peuvent pas arriver à deux phases d'événements aléatoires consécutives même si la première est arrivée automatiquement. Exemple: Will Scarlet apparaît au tour 5 puisque aucun six n'a été obtenu aux tours 1 à 4. Alan a Dale ne peut pas apparaître au tour suivant même si un six est lancé. Cet événement aléatoire serait ignoré et le six lancé ne compterait pas dans le nombre nécessaire pour faire apparaître les personnalités restantes.*

## 14. TOURNOI DE TIR À L'ARC

*Commentaire: Un des pièges que le Shérif avait inventé pour Robin Hood était le tournoi de tir à l'arc. Les chroniques ne sont pas d'accord quand au sujet de l'efficacité de ce piège, mais toutes indiquent que Robin Hood réussit à gagner la flèche d'or.*

### RÈGLE GÉNÉRALE:

À tout moment après l'arrivée du Prince John, le joueur Shérif peut déclarer le début d'un tournoi de tir à l'arc. Le tournoi a lieu à la fin de la seconde phase de mouvement complète de Robin Hood après la déclaration. Il a lieu dans la case de champ de Nottingham [*Nottingham Green*] juste en dehors de la ville de Nottingham. Le prince John et un leader du Shérif doit assister au tournoi (c'est à dire être dans la case à la fin de la phase de mouvement appropriée de Robin Hood). S'ils ne sont pas présents, le Shérif perd automatiquement 10 pièces d'or de son trésor qui sont remises dans la réserve de pièces d'or sur le plan de jeu. Si Robin Hood est présent au tournoi (même déguisé), il est automatiquement considéré comme le gagnant du tournoi et reçoit deux pièces d'or (la flèche d'or). S'il ne vient pas, le joueur Shérif gagne cinq pièces d'or et le joueur Robin Hood en perd cinq.

### 14.1 EFFETS SUR LE COMBAT

N'importe quelle quantité d'autres unités et leaders des deux côtés peuvent également participer au tournoi. Si les deux côtés ont des forces présentes au tournoi, alors un combat a lieu durant la phase de combat de Robin Hood immédiatement suivante. Toutes les pertes de mêlée dans un combat dans le champ de Nottingham immédiatement après le tournoi sont augmentées de un (+1). *Exemple: Après que le feu de tir à l'arc ait été échangé, le joueur Robin Hood doit combattre en mêlée avec les unités restantes du joueur Sheriff avec une probabilité de 1-2 et lance un 2, résultat AP2. Le total des pertes pour les deux côtés serait Robin Hood - 3 (2 + 1) et le Shérif - 0.*

### 14.2 EFFETS SUR LE MOUVEMENT

Les unités et leader de Robin Hood peuvent passer à travers les unités et leaders du Shérif durant le tour du tournoi pour autant qu'ils terminent leur mouvement dans le champ de Nottingham. À la fin du tour du joueur Robin Hood durant lequel le tournoi prend place, toutes les unités Robin Hood et leaders non capturés restant dans la case du champ de Nottingham sont placés dans toute case de forêt à une distance de 4 cases du champ.

## 15. MARIAGE

### RÈGLES GÉNÉRALE:

Robin Hood et Sir Guy de Gisbourne peuvent tout deux tenter d'épouser Demoiselle Marion. Tous les mariages ont lieu à la fin du tour du joueur Robin Hood. Chaque leader doit remplir un certain nombre de conditions pour épouser Marion.

## 15.1 MARIAGE DE ROBIN HOOD

Robin Hood, Marion, Alan a Dale et Frère Tuck doivent être présents dans la même case pour que le mariage ait lieu.

## 15.2 MARIAGE DE SIR GUY

Pour que Sir Guy puisse épouser Demoiselle Marion, les conditions suivantes doivent être remplies:

- 1) Marion doit être tenue captive.
- 2) Elle doit être emmenée dans un donjon, et gardée là pendant deux tours consécutifs complets du joueur Shérif.
- 3) Elle peut ensuite être convoyée (voir 8.1) jusqu'à la case d'une ville pour le mariage. Marion, Sir Guy et le Shérif de Nottingham doivent être présents dans la case pour que la cérémonie ait lieu. Le Prince John peut être substitué au Shérif de Nottingham.

Après le mariage, Marion doit encore être captive et gardée (voir 8.1) puisqu'elle a été mariée contre son consentement.

## 15.3 INTERDICTION DE LA BIGAMIE

Marion ne peut pas être mariée à deux hommes à la fois. Si Sir Guy l'épouse, Robin Hood doit tuer Sir Guy avant de pouvoir épouser Marion (même si Marion n'est plus captive).

## 16. FIN DU JEU ET VAINQUEUR

### 16.1 FINIR LE JEU

Le jeu se termine si un des événements suivants a lieu:

- 1) Robin Hood est tué ou pendu;
- 2) Le roi Richard est tué ou assassiné;
- 3) Le roi Richard est présent dans la même case que Robin Hood à la fin de n'importe quel tour de jeu;
- 4) Les joueurs terminent le 30<sup>ème</sup> tour de jeu; ou
- 5) Tous les leaders du Shérif sont tués ou assassinés (voir 16.4).

### 16.2 CONDITIONS DE VICTOIRE DU SHÉRIF

Le joueur Shérif gagne le jeu s'il a tué ou pendu Robin Hood, ou le tiens captif à la fin du jeu. Le joueur Shérif gagne également s'il empêche le joueur Robin Hood d'atteindre ses conditions de victoires listées ci-dessous.

### 16.3 CONDITIONS DE VICTOIRE DE ROBIN HOOD

Le joueur Robin Hood gagne le jeu s'il atteint trois des quatre conditions de victoire listées ci-dessous. Robin Hood doit être vivant, et ne pas être tenu captif par le joueur Shérif à la fin du jeu pour gagner.

*Conditions de victoire:*

- 1) Robin Hood est marié à Marion et elle n'est pas captive du joueur Shérif à la fin du jeu.
- 2) Le roi Richard est présent dans la même case que Robin Hood à la fin d'un tour de jeu (voir 16.1). Cet acte final termine le jeu parce que le roi Richard pardonne Robin Hood, lui rend ses terres annexées et pardonne et dissout la bande de hors-la-loi de Robin Hood. Le joueur hors-la-loi doit prévoir la rencontre de Robin Hood et du roi Richard de telle manière à ce qu'il ait déjà rempli les autres conditions de victoire ainsi que requis.
- 3) Robin Hood a réduit le trésor du Shérif à cinq pièces d'or ou moins. Notez que le trésor du Shérif ne peut jamais être réduit à moins de zéro, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de balance négative des trésors. Dans le cas où le joueur Robin Hood devrait recevoir des pièces d'or du joueur Shérif mais que la balance trop basse du trésor du Shérif l'en empêche, le joueur Robin Hood reçoit les pièces d'or de celles qui sont disponibles de la réserve des marqueurs. Le joueur Shérif doit d'abord avoir son trésor réduit à zéro.
- 4) Robin Hood a au moins 20 pièces d'or dans son trésor.

### 16.4 VICTOIRE AUTOMATIQUE

Le joueur Robin Hood gagne automatiquement le jeu s'il tue ou assassine les quatre leaders Shérif.

### 16.5 CONDITIONS DE VICTOIRE OPTIONNELLES

Si les joueurs remarquent que Robin Hood gagne trop facilement, ils peuvent se mettre d'accord pour changer les conditions de victoires de manière à ce qu'il doive remplir les conditions 1 et 2, et soit 3 soit 4.

## 17. MATÉRIEL

Plan de jeu 22" X 17"  
Feuille de marqueurs (100 Pièces)  
Livret de règle  
Dé à six faces

*Legend of Robin Hood*

## 18. CRÉDITS

**CRÉATION DU JEU:** Joe Bisio / **DÉVELOPPEMENT:**  
Bruce C. Shelley / **TRADUCTION:** Nicole Loutan,  
<http://www.ludivers.ch>  
Copyright © 1982 The Avalon Hill Game Company

Nicole Loutan, <http://www.ludivers.ch>

# TABLES DU JEU

## 6.8 TABLES DES EFFETS DE TERRAIN

TYPE DE TERRAIN	EFFETS SUR LE MOUVEMENT	EFFETS SUR LE COMBAT
Forêt	2 PMs <i>les chevaliers ne peuvent pas entrer</i>	Déduisez un du jet de tir à l'arc
Moulin / Village / Ville	1 PM	Déduisez un du jet de tir à l'arc
Gué / Pont	1 PM <i>les marqueurs ne peuvent pas terminer leur mouvement dans cette case</i>	Interdit (voir 7.18)
Rivière	<i>Pas d'entrée</i>	Interdit
Donjon	1 PM <i>entrée uniquement par la case du château (exception: voir 6.6)</i>	Tir à l'arc interdit. Déduisez un du jet de mêlée (voir 7.15-17)
Château / Château en ruine	1 PM	Même que donjon
Champ / Route / Nott. Green	1 PM	-
Case de route numérotée	1 PM <i>seuls les voyageurs peuvent terminer leur mouvement dans une case de route numérotée</i>	Interdit
Passage secret	voir 6.6	-

PM = Point de mouvement

## 7.7 TABLE DE TIR À L'ARC

dé:	nb de points du feu de tir à l'arc					
	1	2	3, 4	5, 6	7, 8	9+
1	-	-	-	1	1	1
2	-	-	-	1	1	1
3	-	-	1	1	1	2
4	-	1	1	1	2	2
5	1	1	1	2	2	3
6	1	1	2	2	3	3

### Explication des résultats:

# = nombre d'unités ennemies éliminées (au choix du propriétaire des marqueurs). Une unité de chevalier peut être éliminée pour satisfaire la perte de deux unités.

## 7.8 TABLE DE MÊLÉE

dé	Probabilité					
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1+
1	AP3	AP2	AP1	AP1	EX	EX
2	AP2	AP2	AP1	EX	EX	DP1
3	AP2	AP1	EX	EX	DP1	DP2
4	AP1	EX	EX	DP1	DP1	DP2
5	AP1	EX	DP1	DP1	DP2	DP2
6	EX	DP1	DP1	DP2	DP2	DP2

Les probabilités inférieures à 1-3 sont traitées en 1-3

Les probabilités supérieures à 4-1 sont traitées en 4-1+

### Explication des résultats:

APx – L'attaquant perd x unités

DE – les deux côtés perdent une unité

DPx – le défenseur perd x unités

Le joueur propriétaire des unités est toujours celui qui décide lesquelles de ses unités sont éliminées.

**Doublez toujours les pertes imprimées sur cette table dans tout combat qui a lieu immédiatement après le tournoi de tir à l'arc (voir 14).**

## 9.7 TABLE DES TAXES

Dé	Pièces
1	-
2	-
3	-
4	1
5	1
6	2

# = pièces reçues de ce village

## 10.4 TABLE DE RECRUTEMENT

jet de dé	Leader à recruter	
	Will Scarlet	Little John, Frère Tuck
1	R	R
2	R	R
3	R	R
4	R	R / B
5	R / B	NR / B
6	R / B	NR

### Explication des résultats:

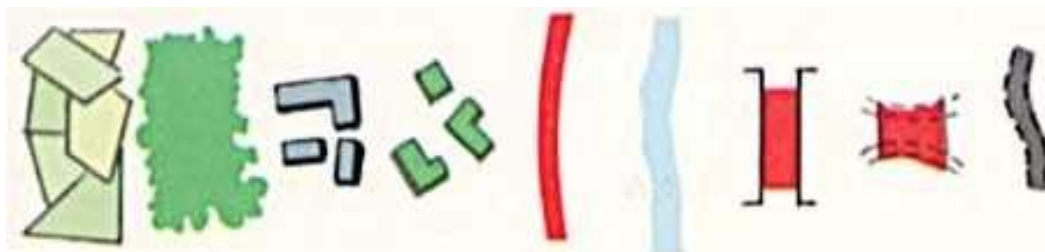
NR = Non recruté

R = Recruté

NR / B = Non recruté, Robin Hood blessé

**R = Recruté, Robin Hood blessé**

## TERRAINS



champs

forêt

ville

village

route

rivière

pont

gué

passage secret