

LA LÉGENDE DE ROBIN HOOD

AVALON HILL éditeur (1982)

REGLES DU JEU

1 Introduction

Une des histoires les plus célèbres de la littérature est celle de Robin Hood, le hors-la-loi de la Forêt de Sherwood. Ses aventures se passent vers la fin du 12^{ème} siècle en Angleterre, avant la signature de la Grande Charte (Magna Carta) le 15 juin 1215. En absence du Roi Richard parti aux Croisades, l'oppression exercée par les nobles et le clergé était devenue si intolérable que beaucoup d'hommes sans terre étaient devenus obligés de devenir hors-la-loi pour assurer leur pain quotidien.

Robin Hood, ou Robin de Locksley, était un propriétaire terrien d'une certaine importance. Les différentes histoires diffèrent quant à la manière dont il devint un hors-la-loi. Cependant, toutes s'accordent sur le fait que c'était lié au meurtre d'un cerf du roi (King's Deer), un crime puni de mort. Ce jeu commence avec la poursuite, par les forestiers du roi, du hors-la-loi Robin Hood.

2 Séquence générale du jeu

Robin Hood se joue à deux, l'un des joueurs prend le rôle de Robin Hood, l'autre, celui du shérif de Nottingham. Chaque joueur, au cours de la partie, peut recruter d'autres personnalités (des chefs) et des unités de combattants. Le shérif doit essayer de maintenir la loi et l'ordre, collecter les taxes et permettre aux riches voyageurs de traverser sans encombre la forêt de Sherwood. Robin Hood doit engager une troupe de joyeux compagnons et exiger des rançons auprès des riches.

La partie est jouée en une série de tours. Les joueurs alternent les déplacements d'unités et de chefs avec les combats selon la séquence de jeu (4.0), les règles de mouvement (6.0) et celles des

combats (7.0). Les combats peuvent avoir pour résultat l'élimination, permanente ou temporaire, d'unités et/ou de chefs, ces derniers pouvant être tués ou capturés (les hors-la-loi peuvent être jugés et pendus par le shérif). Le jeu continue jusqu'à ce que Robin Hood soit tué ou pendu, ou bien encore que le roi Richard revienne de Croisade (voir les conditions de victoire de Robin Hood, 16.3).

3 Matériel de jeu

3.1 Le plateau de jeu

La carte de 17"×22" (env. 43×56 cm) est une représentation des comtés du centre-nord de l'Angleterre. La surface est divisée en cases qui règlent les déplacements et le positionnement des pièces de jeu.

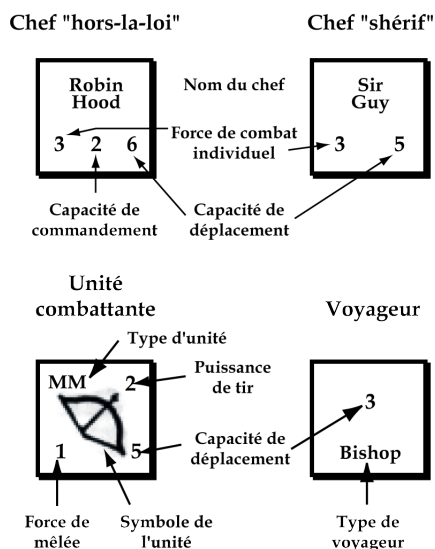
3.2 Tableaux de jeu

Différentes aides graphiques sont fournies aux joueurs pour simplifier et illustrer certaines fonctions du jeu. Ce sont le tableau d'archerie (*Archery Table*), le tableau de mêlée (*Melee Table*), le tableau des effets du terrain (*Terrain Effects Chart*), le tableau des impôts (*Taxation Table*) et la piste d'enregistrement des tours de jeu (*Turn Record Track*), tous sont imprimés sur le plateau de jeu.

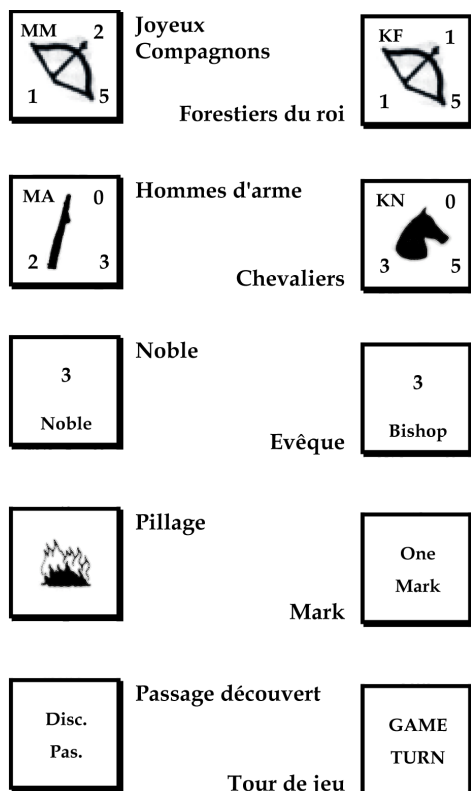
3.3 Les pions

Les pions représentent soit des groupes d'hommes, soit des chefs individuels. Dans la suite des règles, on se référera aux chefs par leur nom. Les pions représentant des unités combattantes sont nommés "unités". D'autres pions sont aussi fournis dans le jeu : des "voyageurs" (*Travelers*) qui représentent de riches voyageurs traversant la région, des "marqueurs" utilisés pour garder trace de l'argent possédé par chacun des joueurs ou encore des marqueurs symbolisant les pillages ou les passages secrets découverts. Chaque chef a son propre symbole représenté sur son pion.

EXEMPLES D'UNITES :



LES TYPES D'UNITES :



SYMBOLES DES CHEFS ET VOYAGEURS :

Robin Hood Plume	Frère Tuck Croix	Petit Jean Bâton
Will Scarlet Epée	Alan a Dale Luth	Roi Richard Couronne
Maid Marianne Médaillon	Will Stutley Arc long	Prince Jean Couronne
Munch Pique	Noble Ecusson	Evêque Mitre
Shrf de Ntgm Hache	Shrf de Lncln Dague	Sir Guy Masse

3.4 Définition des termes du jeu

Puissance de tir — La force relative d'une unité tirant sur une autre unité avec des arcs. (*Archery Strenght*).

Zone — La carte de jeu est divisée en zones qui régulent le positionnement des pièces de jeu. Une pièce donnée, quelque soit son type, peut seulement être considéré comme occupant une seule zone à un moment donné. Le mouvement se fait d'une zone à son adjacente, à condition que l'unité puisse passer par le terrain représenté dans cette zone. (*Box*).

Capacité de commandement — Représente le nombre d'unités de compagnons dont un chef hors-la-loi peut contrôler le mouvement pendant la phase de mouvement de Robin Hood. Noter que les chefs contrôlés par le shérif n'ont pas de valeur de capacité de commandement imprimée sur leur pion, parce que les unités du shérif peuvent se déplacer en absence de chef. (*Command ability*).

Force de mêlée — La force relative d'une unité quand elle engage d'autres unités dans un combat au corps-à-corps. (*Melee Strenght*).

Capacité de déplacement — La capacité de déplacement relative d'une unité ou d'un chef

exprimée en points de mouvements. Habituellement, une unité dépense un point de mouvement pour chaque case pénétrée. (*Movement Allowance*).

Force de combat individuel — La force relative d'un chef quand il est engagé en combat avec des chefs ennemis. (*Personal Combat Strength*).

4 Séquence de jeu

4.1 Tour de jeu

Le jeu est subdivisé en tours. Chaque tour se décompose en deux phases, une pour chaque joueur. Le joueur dont le tour est en cours est le appelé le "joueur en cours". Chaque tour de jeu se passe comme décrit ci-dessous.

4.2 Synopsis du tour de jeu

A. Tour du joueur "Robin Hood"

1. Mouvement de Robin Hood

Le joueur peut déplacer tout ou partie de ses unités de hors-la-loi et de chefs selon les règles présentées dans la section "Mouvement" (6.0). Aucune unité hors-la-loi, ou groupe d'unités dans la même zone, ne peut se déplacer dans une zone adjacente sans la présence d'un chef.

2. Phase de combat de Robin Hood

Les joueurs suivent les étapes *a)*, *b)* et *c)* pour chaque situation de combat sur le plateau de jeu. La résolution d'un combat doit être terminée avant d'en résoudre un autre. Le joueur en cours choisit l'ordre dans lequel les combats sont résolus.

a) Sous-Phase de tir à l'arc : Les unités de hors-la-loi situées dans la même zone que des unités ennemies doivent échanger des tirs (procédure en 7.0).

b) Sous-Phase de mêlée : Les unités de hors-la-loi situées dans la même zone que des unités ennemies doivent attaquer en utilisant les règles de combat en mêlée (procédure en 7.0).

c) Phase de combat individuel/capture : Des chefs adverses occupant la même zone avec aucune autre unité amie ou ennemie présente doivent s'engager en combat individuel. Les chefs dans

une zone contenant des unités ennemies et aucune unité amie doivent lancer des dés pour savoir si elles sont capturées, tuées ou si elles peuvent s'échapper (voir les procédures 7.0 et 7.4).

3. Phase de détournement

Les unités de hors-la-loi situées dans la même zone qu'un évêque ou un voyageur noble peuvent détourner le voyageur si aucune unité du shérif ne se trouve dans la même zone. Le joueur "Robin Hood" reçoit l'argent du voyageur et l'ajoute à sa pile d'or, en déduisant le même montant de la pile d'or du shérif (voir 9.3). Le pillage (9.4) se passe lors de cette phase.

4. Phase de recrutement

Robin Hood peut recruter un chef hors-la-loi ou une unité de compagnons qui sont dans la même zone que le pion "Robin Hood". Ce recrutement peut impliquer une forme spéciale de combat personnel (voir 10.2 et le Tableau de Recrutement, 10.4).

5. Phase de pendaison

Le shérif peut pendre un chef qu'il détient prisonnier dans une zone urbaine, si les conditions de la pendaison sont remplies (voir 8.3).

B. Tour du joueur shérif

1. Phase d'événements aléatoires

Le joueur shérif lance un dé et consulte la table des voyageurs imprimée sur la carte. Le résultat peut indiquer l'arrivée d'un voyageur, un noble ou un évêque, qui va essayer de se déplacer sur la carte sans être détourné par les hors-la-loi. Si un 6 sort, un nouveau chef entre en jeu. De nouveaux chefs, alliés aux hors-la-loi ou au shérif, ou de nouvelles unités du shérif peuvent entrer en jeu automatiquement.

2. Phase de mouvement

Le joueur shérif déplace ses unités et ses chefs de la même manière que le joueur Robin Hood avec une différence notable – ses unités ne nécessitent pas la présence d'un chef pour se déplacer.

3. Phase de combat Le joueur shérif effectue ses attaques de la même manière que le joueur Robin Hood.

4. Phase de prélèvement d'impôts Le joueur shérif peut imposer n'importe quelle zone de village qu'une ou plusieurs de ses unités occupent avec un chef. Il lance un dé et consulte

la Table d'Impôts pour connaître le résultat et ajoute immédiatement les impôts collectés à sa trésorerie.

C. Indicateur de tour de jeu

Quand les deux joueurs ont terminé leur tour respectif, ce tour de jeu est terminé. Le pion "Tour de jeu" est avancé d'une case sur la piste d'enregistrement des tours (*Turn Record Track*), signalant ainsi le début d'un nouveau tour de jeu.

5 Mise en place du jeu

Certaines unités et chefs commencent le jeu sur la carte aux emplacements indiqués. Certaines zones ont deux indications et sont donc le point de départ de deux pions. Les unités et les leaders qui n'ont pas d'emplacement de départ défini sur la carte apparaissent plus tard dans le jeu suite à un événement aléatoire déterminé après un jet de dé, ou automatiquement lors d'un tour de jeu donné. Les six pions voyageurs, quatre nobles et deux évêques, sont placés dans la boîte des voyageurs (*Traveler Box*), sur la carte. Ces voyageurs entrent sur la carte à la suite d'un jet de dé.

5.1 Unités du shérif et chefs en attente

Sir Guy de Gisbourne et les unités d'hommes d'arme situées dans la même zone que lui doivent être retournés au début du jeu. Ils ne peuvent ni se déplacer ni engager un combat jusqu'à ce que le shérif de Nottingham finisse son tour de jeu dans la même zone qu'eux, ou que les hors-la-loi attaquent Sir Guy.

5.2 Unités de Robin Hood et chefs en attente

Toutes les unités de hors-la-loi et les chefs, à l'exception de Robin Hood, ne sont pas recrutées au début du jeu et doivent rester retournées jusqu'à leur recrutement (voir 10.0). Ces unités ne peuvent pas être attaquées ou importunées par le joueur shérif jusqu'à ce qu'elles soient recrutées. Les unités de hors-la-loi et les chefs non recrutés ne peuvent pas se déplacer, engager de combat ou

influencer le cours du jeu d'aucune manière. Elles sont *hors-jeu* jusqu'à leur recrutement.

6 Mouvement

REGLE GENERALE :

Pendant la phase de mouvement, le joueur en cours peut déplacer autant d'unités et de chefs qu'il le souhaite. Pendant chaque phase de mouvement appropriée, chaque unité ou chef peut être déplacé(e) d'autant de zones que le joueur le souhaite, à condition de ne pas dépasser sa Capacité de Déplacement (*Movement Allowance*) allouée pour un seul déplacement. Les points de déplacement non utilisés ne peuvent pas être accumulés de phase en phase ou être transférés à une autre unité.

PROCEDURE :

Déplacer chaque unité ou chef en traçant un chemin d'une zone à une zone adjacente. Une fois que l'unité ou le chef s'est déplacé(e) et que le joueur a retiré sa main, le pion ne peut plus être déplacé et le déplacement ne peut pas être modifié ou recommencé durant cette phase de mouvement.

6.1 Déplacement des unités et des chefs

Pendant chaque phase de mouvement, seuls les pions du joueur en cours peuvent être déplacés. Aucun autre pion ne peut être déplacé et aucun combat ne peut avoir lieu durant cette phase.

Le déplacement est décompté sur la base des points de mouvement. Chaque pion dépense un point de mouvement (*MP*) pour chaque zone entrée, à l'exception des zones de forêt où le déplacement coûte deux points de mouvement.

6.2 Restrictions et interdictions de mouvement

Une unité ou un chef doit arrêter son mouvement en entrant dans une zone contenant une ou des unité(s) et/ou chef(s) ennemi(es). Le mouvement n'est pas arrêté par la présence d'un voyageur dans une zone. Un nombre illimité de pions

amis et ennemis peuvent être présents dans une même zone à tout moment du jeu.

Une unité ou un chef ne peut dépenser en un tour de jeu plus de points de mouvement qu'il n'en possède. Un pion peut utiliser tout ou partie ou même aucun de ses points de mouvements durant un tour de jeu.

6.3 Mouvement des unité de Robin Hood

Les unités de hors-la-loi ne peuvent se déplacer que si un chef hors-la-loi commence sa phase de mouvement dans leur zone et ne peuvent entrer dans aucune zone en absence d'un chef allié. A tout moment de son déplacement, le chef peut laisser sur place des unités dans une zone dans laquelle il s'est déplacé. Chaque chef hors-la-loi a une capacité de commandement représentant le nombre maximum d'unités de compagnons qu'il peut déplacer avec lui lors de la phase de mouvement. Par exemple, Frère Tuck et Robin Hood débutent la phase de mouvement avec quatre unités de compagnons. La capacité de commandement de Robin Hood est de deux et celle de Frère Tuck est de un ; trois unités de compagnons pourront donc être déplacées pendant cette phase, deux avec Robin Hood et une avec Frère Tuck. La quatrième unité de compagnons doit rester dans cette zone durant cette phase de mouvement.

6.4 Ponts et gués

Une unité ou un chef ne peut entrer ou quitter une zone de pont ou de gué que des côtés où les symboles le permettent. Les unités ou les chefs ne peuvent jamais terminer leur mouvement sur un pont ou un gué.

6.5 Donjons et châteaux

On ne peut entrer dans un donjon, ou tour centrale d'un château, qu'à partir de la zone du château (exception : voir 6.6). Les pions dans la zone du donjon doivent d'abord se déplacer dans la zone du château avant de se déplacer plus loin. Les pions se déplaçant vers ou hors d'un donjon peuvent utiliser toute leur capacité de déplacement, à condition de passer par la zone du château avant de poursuivre leur mouvement.

6.6 Passages secrets

Des passages secrets souterrains permettent d'entrer ou de sortir de tous les donjons présents sur la carte. Seules les unités de hors-la-loi et les chefs peuvent utiliser ces passages. Le mouvement ne peut se faire qu'entre la zone du donjon et la zone adjacente où le passage secret débouche.

6.6.1 Entrer dans un donjon

Seul Robin Hood peut pénétrer dans un donjon *via* un passage secret, accompagné au plus de deux unités de compagnons et d'un autre chef. Le joueur hors-la-loi doit lancer un dé pour savoir s'il réussit à entrer : sur un résultat 1-4, l'entrée réussit, avec 5 ou 6, un contretemps se produit. Dans ce cas, une unité de compagnons est éliminée et un jet de dé est effectué pour chaque chef : avec 1 ou 2, le chef est tué ; avec un autre résultat, il s'échappe sans blessure. Les chefs qui s'échappent sont placés hors du donjon dans la zone de laquelle ils venaient, et peuvent continuer à se déplacer. Une seule tentative par donjon peut être effectuée au cours d'une partie (placer un pion "Passage découvert"—*Discovered Passage* sur la zone).

6.6.2 Sortir d'un donjon

Toutes les unités de hors-la-loi et les chefs *qui ne sont pas retenus prisonniers* (voir 8.1) peuvent *toujours* quitter un donjon par un passage secret (même un passage déjà découvert). Aucun jet de dé, pour tester un contretemps, n'est nécessaire.

6.7 La rivière Trent

Les unités ou chefs ne peuvent traverser directement la rivière *Trent* sous aucun prétexte. Ils ne peuvent le faire qu'au niveau des zones de ponts ou de gués.

6.8 Tableau des effets du terrain

Le tableau des effets du terrain et des explications sont imprimés sur la carte pour faciliter le jeu.

7 Combat

REGLE GENERALE :

Le combat se passe entre des unités et des chefs adverses se trouvant dans la même zone. Le combat est toujours obligatoire. Le joueur en cours est l'attaquant, l'autre joueur est le défenseur quelle que soit la situation stratégique globale.

PROCEDURE :

Le combat consiste en une série de trois phases distinctes qui reproduisent une bataille. Ces trois phases doivent être strictement suivies dans l'ordre.

La première consiste en un échange de flèches. Les deux adversaires totalisent leur puissance de tir et chacun lance un dé. La Table d'Archerie (*Archery Table*), située sur la carte, est consultée et les joueurs enlèvent le nombre approprié d'unités, le choix de celles éliminées étant à la discrétion du joueur à qui elles appartiennent.

Les joueurs passent ensuite à la phase de mêlée. La force de mêlée totale des unités attaquantes restantes, est comparée à la force de mêlée des unités en défense restantes, dans la zone où se produit l'attaque. Le rapport Force de l'attaquant/Force du défenseur est établi, avec arrondi en faveur du défenseur. Exemple : 11 points de mêlée du shérif attaquent 4 points de mêlée du hors-la-loi. Le rapport simplifié de 11-4 donnera 2-1, alors qu'un rapport 12-1 aurait été simplifié en 3-1. Un dé est lancé et le résultat est lu par le joueur attaquant, à la ligne appropriée sous la colonne du rapport calculé. Le résultat est appliqué immédiatement avant de procéder à la phase de combat individuel/capture.

Le combat personnel a lieu quand des chefs adverses occupent la même zone et qu'aucune autre 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) chef(s) au résultat du jet de dé. Le joueur avec le plus fort total est le vainqueur. Si le chiffre obtenu est le même pour les deux joueurs, le résultat est un nul et les deux chefs restent dans la zone. Les deux joueurs déterminent (si nécessaire) le sort du(des) chef(s) vaincu(s) (voir 7.4).

7.1 Effets du terrain sur le combat

7.11) La nature du terrain peut affecter les résultats de combat de la phase de tir et de la phase de mêlée. Le terrain n'a pas d'effet sur le combat personnel/capture.

7.12) Les unités dans des zones de forêt, ville, moulin, ou village, retirent "1" du résultat du jet de dé lancé lors de la phase de tir.

7.13) Le combat d'archers ne peut avoir lieu dans des zones de donjons, châteaux en ruine ou châteaux intacts. Sauter cette phase de jeu et passer directement à la phase de mêlée.

7.14) Les unités ayant traversé une zone de gué lors de la phase de mouvement précédente ne peuvent pas participer à la phase de tir à l'arc lors de la phase de combat car les cordes de leurs arcs sont encore humides.

7.15) Soustraire "1" au jet de dé de mêlée si cette phase a lieu dans une zone de donjon, château en ruine ou château intact.

7.16) Si les unités attaquantes échouent à éliminer au moins une unité en défense dans une zone de château, les attaquants doivent se replier dans une zone adjacente, exceptée celle du donjon. Si les zones adjacentes sont occupées par des unités ennemies, les unités attaquantes sont éliminées.

7.17) De façon similaire, si les unités attaquantes échouent à éliminer au moins une unité en défense dans une zone de donjon, les attaquants doivent se replier dans la zone du château adjacente ou bien utiliser le passage secret. Si ces zones contiennent des unités ennemies, les unités attaquantes sont éliminées.

7.18) Les chefs présents avec des unités attaquantes dans les situations décrites en 7.16 et 7.17 se replient avec ces unités ; toutefois, si les unités attaquantes sont éliminées lors de la phase de mêlée, le sort des chefs est résolu selon la procédure décrite en 7.42. Si toutes les unités sont éliminées parce qu'il n'y a aucune zone de repli possible, les chefs sont automatiquement capturés (voir 7.41).

Note : Les jets de dés donnant un résultat inférieur à 1 après application des modificateurs sont considérés comme "1" ; de façon similaire, les jets de dés modifiés supérieurs à 6 sont considérés comme "6".

7.2 Effet des chefs sur le combat des unités

7.21) Les unités de compagnons ajoutent “1” à leur jet de dé si Robin Hood est dans la même zone qu’elles.

7.22) Les unités en défense qui ont un chef dans leur zone soustraient “1” de leur jet de dé d’attaque en mêlée, lors de la phase d’attaque en mêlée.

7.23) Les unités attaquant impliquées dans une mêlée ajoutent “1” à leur jet de dé si au moins un chef est présent dans la même zone qu’elles.

7.24) Toutes les modifications faites au jet de dé se cumulent (y compris celles dues au terrain). Exemple : aucune modification du résultat du jet de dé ne se fera si deux chefs adverses sont présents dans une mêlée.

7.25) Les chefs n’ajoutent jamais leur force de combat personnelle lors des phases de tir ou de mêlée entre les unités (les chefs ne sont jamais affectés par les résultats des combats à l’arc ou en mêlée).

7.26) Maid Marianne (*Maid Marion*) et Alan a Dale ne peuvent pas être utilisés pour modifier le résultat d’un jet de dé.

7.3 Combats multiples

S’il y a plus d’une situation de combat (c’est-à-dire plus d’une zone qui contient des unités ou des chefs adverses au début de la phase de combat), chaque combat doit être complètement résolu avant d’en commencer un autre. Le joueur en cours (l’attaquant) décide de l’ordre de leur résolution.

Les unités et les chefs qui ont participé à un combat et ont dû se replier ne peuvent pas participer à un combat qui aurait lieu dans leur zone de repli. Ils peuvent cependant être utilisés pour capturer ou tuer un chef adverse présent dans la zone, ou pour libérer un chef ami qui a été capturé (voir 7.42, 7.43 et 8.4).

7.4 Combat individuel et capture

7.41) Quand un des adversaires gagne un combat individuel (voir la Règle Générale ci-dessus), le joueur victorieux lance le dé afin de déterminer le sort de chaque chef vaincu. Lancer un dé pour

chaque chef vaincu : sur un résultat de 1 ou 2, il est capturé ; avec 3–5, il est tué, avec 6, il s’échappe. Un chef qui s’échappe est placé sur n’importe quelle zone adjacente où ne se trouvent ni unités ni chefs ennemis. S’il n’existe pas une telle zone, le chef est capturé.

7.42) Si, au début de la sous-phase de combat individuel, un (ou des) chef(s) se trouve(nt) dans une zone en présence d’une unité ennemie et qu’il n’y a pas d’unité amie dans cette zone, un dé doit être lancé pour chaque chef ; avec 5–6, il s’échappe ; avec 1–4, il est pris. Les hors-la-loi en forêt, dans un village ou une ville s’échappent sur un jet de 4–6. Si un chef est pris, son sort est déterminé par un jet de dé : avec 1–3, il est tué ; avec 4–6, il est capturé.

7.43) Alan a Dale et Maid Marianne ne sont jamais engagés dans des combats individuels et sont automatiquement capturés si les situations décrites en 7.41 ou 7.42 s’appliquent : aucun lancer de dé n’est nécessaire.

7.5 Retour en jeu des unités de hors-la-loi

Les unités hors-la-loi éliminées en combat lancent immédiatement un dé (un jet de dé par unité) pour savoir où elles réapparaîtront. Certaines zones sur la carte contiennent un chiffre, de 1 à 6. Les unités de compagnons sont alors placées dans une zone correspondant au résultat du jet de dé. Ces unités rentrent en jeu “en attente”, c’est-à-dire non recrutées. Exemple : 3 unités de compagnons sont détruites dans une mêlée. Un dé est lancé trois fois, un jet par unité qui est alors placée dans la zone de la carte correspondant au résultat indiqué par le dé.

7.6 Retour en jeu des unités du shérif

Les hommes d’arme du shérif éliminés réapparaissent automatiquement au quatrième tour après leur élimination, mais pas plus d’une unité éliminée ne peut réapparaître par tour de jeu. Exemple : si deux unités du shérif ont été éliminées pendant le tour de jeu 10, l’une reviendra en jeu au tour 14 et l’autre au tour 15. Ces unités apparaîtront comme si elles étaient des renforts (voir 11.0). Les placer simplement

sur la piste d'enregistrement des tours de jeu, au numéro de tour de jeu approprié. Les forestiers du roi (*Kings Foresters*) et les chevaliers (*Knights*) ne réapparaissent jamais.

7.7 Tableau d'archerie (voir la carte)

7.8 Tableau de mêlée (voir carte)

8 Prisonniers, rançon, meurtre, pendaison

8.1 Prisonniers

Les chefs capturés pendant la phase de combat individuel/capture doivent être gardés par au moins une unité ou un chef. Le(s) prisonnier(s) et le(s) garde(s) se déplacent à la vitesse de l'unité la plus lente présente dans la pile et selon les règles de déplacement normales. Une unité ou chef peut garder ou convoier n'importe quel nombre de prisonniers dans une même zone.

8.2 Meurtre et rançon

Les chefs shérif, prisonniers, peuvent être tués (assassinés) au début de n'importe quelle phase de déplacement du joueur "Robin Hood". Ils peuvent aussi être rançonnés selon les montants suivants :

Shérifs de Nottingham et de Lincoln : 2 Marks chacun.

Sir Guy de Gisbourne : 3 Marks.

Prince Jean (*Prince John*) : 10 Marks

Si le joueur Robin Hood choisit de rançonner un chef prisonnier, il reçoit automatiquement la valeur de la rançon de la pile de monnaie (*Gold Marks*) du shérif. Le prisonnier est alors placé dans n'importe quelle ville, donjon ou château, selon le souhait du joueur shérif. Toutes les règlements de rançons ont lieu lors du tour du joueur Robin Hood.

8.3 Pendaison

8.31) Les chefs hors-la-loi prisonniers peuvent être pendus par le joueur shérif. Ils ne peuvent être assassinés (exception, voir 13.8). Le chef prisonnier doit d'abord être convoyé dans n'importe

quel donjon et y être retenu pendant 2 tours complets du joueur shérif. Les chefs hors-la-loi prisonniers dans un donjon n'ont pas besoin d'être gardés. Lors de n'importe quel tour après les deux requis, le joueur shérif peut amener le chef dans n'importe quelle zone de ville pour le pendre. Les pendaisons ne peuvent avoir lieu que pendant la Phase de Pendaison du tour du joueur "Robin Hood" (voir 4.2). Un chef du shérif doit être présent dans la zone pour que la pendaison ait lieu.

8.32) Le joueur shérif prend 2 Marks qu'il ajoute à sa trésorerie pour chaque chef hors-la-loi pendu, 3 si la victime est Petit Jean (*Little John*) ou Will Scarlet. Si Robin Hood est pendu, le joueur shérif gagne immédiatement la partie (voir 16.2).

8.33) Maid Marianne et Frère Tuck ne peuvent jamais être pendus.

8.4 Sauvetage

Un prisonnier est considéré comme sauvé si un chef ou une unité ami(e) occupe la même zone à la fin de n'importe quelle phase de combat, qu'il y ait ou non d'autres unités ou chefs ennemis. Un chef ne peut pas s'échapper (7.41, 7.42) avec le(s) prisonnier(s) qu'il garde.

8.5 Echange

Les joueurs peuvent s'accorder sur un échange de prisonniers. N'importe quel échange sur lequel les joueurs s'accordent est légal. Placer simplement le chef appartenant au shérif sur n'importe quelle zone de ville, donjon ou château sur la carte, au choix du joueur shérif. Les chefs hors-la-loi échangés peuvent être placés dans n'importe quelle zone de forêt sur la carte, au choix du joueur Robin Hood. Un échange de prisonniers peut avoir lieu à n'importe quel moment du jeu.

9 Or, impôts, détournement

9.1 La monnaie : les Marks

Les deux joueurs possèdent un certain nombre de Marks d'or qui mesurent la capacité de Robin Hood à prendre aux riches pour donner aux pauvres. L'unité monétaire est le Mark d'or (*Gold*

Mark). Le montant en Marks de la trésorerie de chaque joueur est indiqué par les pions fournis. Ces pions ont des valeurs de 1, 3 et 5.

9.2 Trésorerie initiale

Au début du jeu, le joueur “hors-la-loi” ne possède pas d’or, le joueur shérif possède 12 Marks.

9.3 Détroussage

Commentaire : de temps à autres, de riches voyageurs devaient traverser la forêt de Sherwood, pour passer du nord de l’Angleterre aux Midlands. La bande de Robin des Bois attendait ses proies le long de la route qui passe dans la forêt.

L’arrivée et le mouvement de riches nobles et d’évêques est déterminée par les règles d’événements aléatoires et des jets de dés (section 13.0). Si, pendant la phase de détroussage (*Robbery Phase*), une unité de Joyeux Compagnons, avec ou sans chef, se trouve dans une zone contenant aussi un noble ou un évêque, et sans unité du shérif, le vol peut avoir lieu.

9.31) Quand le noble ou l’évêque est détroussé, il est retiré du jeu mais peut entrer à nouveau pendant la phase suivante d’événements aléatoires.

9.32) Les nobles rapportent 1 Mark et les évêques, 2. Ces sommes sont ajoutées à la pile d’or de Robin Hood et sont soustraites de celle du shérif.

9.4 Pillage

Le pillage a lieu pendant la phase de détroussage. Une unité de Joyeux Compagnons présente dans une zone de donjon peut dérober quatre Marks si ce donjon n’est pas occupé par des unités adverses. Ce montant est soustrait de la pile du shérif et ajouté à celle du joueur Robin Hood. Un donjon ne peut être pillé qu’une fois par jeu. Un pion “Pillage” est placé sur le donjon pour indiquer son statut.

9.5 Escorte réussie

Le joueur shérif reçoit un Mark d’or pour chaque noble ou évêque quittant la carte sans avoir été détroussé (voir 13.2).

9.6 Impôts

Pendant la phase d’impôts, le joueur shérif peut essayer d’extorquer de l’argent aux villages. Il doit avoir au moins une unité et un chef dans chaque village qu’il veut imposer et le village ne doit pas être occupé par des unités préalablement recrutées de Joyeux Compagnons. Le joueur shérif lance un dé pour chaque village, consulte le tableau d’imposition imprimé sur la carte et ajoute les Marks d’or indiqués à sa trésorerie. Le joueur ne peut pas imposer le même village deux tours de suite.

9.7 Tableau d’imposition (voir la carte)

10 Recrutement des hors-la-loi

Commentaire : Plusieurs chapitres de l’histoire de Robin Hood parlent de ses combats contre Petit Jean, Will Scarlet ou Frère Tuck. Ces hommes, après des duels contre Robin Hood, étaient gagnés à sa cause et recrutés dans sa bande. Peu à peu, selon certaines versions de l’histoire, le nombre de hors-la-loi augmenta pour atteindre entre 200 et 300 hommes.

10.1 Recrutement des chefs

Seul Robin Hood peut recruter des chefs hors-la-loi (y compris Alan a Dale). Le recrutement est automatique si Robin Hood est dans la même zone que le chef en attente, lors de la phase de recrutement, excepté pour Petit Jean, Will Scarlet et Frère Tuck qui doivent être battus lors d’un duel. Le pion de chaque chef recruté est retourné pour indiquer qu’il a rejoint les hors-la-loi. Les chefs hors-la-loi ne peuvent jamais être capturés par le joueur shérif avant d’être recrutés.

10.2 Combat de recrutement

Procédure : Le joueur Robin Hood consulte le tableau de recrutement (imprimé sur la carte de jeu avec des explications) et lance un dé. Il croise alors le nom du chef avec le résultat du jet de dé et consulte l'issue du combat.

Si Robin Hood est blessé durant ce combat, il doit passer son prochain tour dans cette même zone. Il est automatiquement capturé s'il est forcé de s'engager dans un combat individuel, ou s'il est attrapé par des unités ennemies présentes dans la même zone, en absence d'unités amies (voir les règles régissant le combat individuel/capture, en 7.4). Si Robin Hood est blessé, il ne peut modifier la valeur du jet de dé des Joyeux Compagnons impliqués dans le combat. Il ne peut pas non plus se déguiser ou tenter un recrutement. Les effets de la blessure sont supposés s'estomper au début du second tour après la blessure du joueur.

10.3 Recrutement des Joyeux Compagnons

Seuls Robin Hood, Will Scarlet, Will Stutley et Petit Jean peuvent recruter des unités de Joyeux Compagnons. Ce recrutement est automatique et aucun combat individuel n'est requis.

10.4 Tableau de recrutement (voir la carte)

11 Renforts

REGLE GENERALE :

Le joueur shérif reçoit une unité d'hommes-d'arme aux tours 4 et 9, une unité de forestiers du roi (*King's Forester*) au tour 6 et une unité de chevaliers (*Knights*) au tour 11. Elles sont placées sur n'importe quelle zone de ville, au choix du joueur shérif, même si cette zone est occupée par une unité de hors-la-loi. Elles apparaissent au début du tour de jeu approprié du joueur shérif et peuvent se déplacer et engager le combat normalement pendant ce tour.

12 Déguisement

REGLE GENERALE :

Le roi Richard et Robin Hood peuvent se déguiser au début de n'importe quel tour de jeu de Robin Hood. Le déguisement est indiqué par le retournement du pion.

12.1 Effets du déguisement

Les chefs déguisés ne peuvent pas utiliser leur capacité de commandement pour diriger les unités de Joyeux Compagnons. Les chefs déguisés se déplacent normalement et doivent s'arrêter quand ils entrent dans une zone occupée par des unités ou des chefs contrôlés par le joueur shérif. Les chefs déguisés ne peuvent pas être capturés, tués ou s'engager dans des combats individuels à moins qu'ils n'aient été reconnus. Au début de la phase de combat individuel, le joueur shérif lance un dé pour savoir si le chef adverse est reconnu. Si des unités du shérif sont présentes dans la zone, sans un de leurs chefs, les chefs déguisés sont démasqués sur un résultat de 5 ou 6. Si un chef est présent, ils sont reconnus sur un résultat de 4-6. Exception : le Prince Jean reconnaîtra toujours le roi Richard, son frère. Lorsqu'il est reconnu, le pion est retourné et reprend son statut normal. Les captures ou meurtres sont résolus selon les règles normales du combat.

12.2 Enlever le déguisement

Un chef peut retirer son déguisement au début de n'importe quel tour de jeu de Robin Hood. Il suffit de retourner le pion.

13 Événements aléatoires

REGLE GENERALE :

Pendant cette phase, le joueur shérif lance un dé pour savoir si un voyageur ou une nouvelle personnalité entre en jeu.

13.1 Arrivée d'un voyageur

Un résultat de 1-5 d'un jet de dé pendant la phase d'événements aléatoires marque l'arrivée d'un voyageur sur le bord de la carte. Le voyageur est placé sur le bord de la carte correspondant au

résultat du jet de dé. Un autre jet de dé est effectué pour connaître le type du voyageur : 1–4 indique qu’il s’agit d’un noble, 5–6 d’un évêque. Un total de 6 pions voyageurs est fourni (4 nobles, 2 évêques). Les pions voyageurs sont rangés dans la zone “Voyageurs” (*Travellers*), présente sur la carte, jusqu’à ce qu’ils soient mis en jeu. Si tous les pions d’un type sont déjà en jeu et que le résultat d’un jet de dé sur la carte d’événements aléatoires indique l’entrée d’un voyageur du même type, l’événement est simplement ignoré.

13.2 Mouvement du voyageur

Les voyageurs arrivant par la zone de route “1” doivent se déplacer de 3 zones de route vers la zone “3” pendant chaque phase de mouvement du joueur shérif. Les voyageurs arrivant en jeu par les zones de routes “2”, “3”, “4” et “5” doivent se déplacer de 3 zones de route vers la zone “1” pendant chaque phase de mouvement du joueur shérif. Les voyageurs ne peuvent passer que par les zones de route, de village ou de ville. Chaque déplacement doit rapprocher le voyageur de sa destination. Le haut du pion est utilisé pour indiquer la direction vers laquelle le voyageur doit aller. Les voyageurs ignorent la présence de toute unité ou chef lors de leur mouvement. Ils ne participent pas au combat. Lorsqu’il atteint sa destination ou est détrossé, le voyageur est retiré de la carte et remis dans le stock de pions voyageurs disponibles. Seuls les voyageurs peuvent finir leur mouvement dans une zone de route numérotée.

13.3 Arrivée d’une personnalité

Un résultat de “6” sur la table d’événements aléatoires indique l’arrivée d’une nouvelle personnalité sur la carte. Si un “6” est obtenu lors de deux phases d’événements aléatoires successives, le deuxième résultat est ignoré et aucun événement aléatoire n’a lieu.

13.4 Will Scarlet

Le premier “6” obtenu marque l’arrivée de Will Scarlet sur la carte. Il existe trois zones marquées A, B et C sur celle-ci. Lancer une deuxième fois le dé : avec 1–2, le pion est placé en A, avec 3–4, il est placé en B, avec 5–6, il est placé en C.

Le pion de Scarlet est placé retourné sur la carte pour indiquer qu’il n’a pas encore été recruté. S’il n’est pas apparu avant le tour 5, il est automatiquement placé sur la carte dans l’une des 3 zones décrites ci-dessus et il n’y a pas d’autre événement aléatoire lors de ce tour.

13.5 Alan a Dale

Alan a Dale apparaît au second lancer de “6” (exception, voir 13.3), de la même manière que Will Scarlet. Sinon, il apparaît automatiquement au tour 10.

13.6 Maid Marianne

Maid Marianne apparaît au troisième lancer de “6”, de la même manière que Will Scarlet. Cependant, elle est considérée comme étant recrutée, peut se déplacer normalement et être capturée. Elle apparaît automatiquement lors du tour 15.

13.7 Prince Jean

Le prince Jean apparaît au quatrième lancer de “6”, dans la zone de route “3”. Avec lui apparaissent, dans sa suite, une unité de chevaliers, une unité d’hommes d’arme et une unité de forestiers du roi. Ces pions peuvent être déplacés normalement dans les phases de mouvement suivantes du joueur shérif. Le prince Jean apparaît automatiquement au tour 20.

13.8 Roi Richard

Le roi Richard apparaît cinquième lancer de “6”. Lancer à nouveau le dé pour déterminer la zone de route numérotée de son entrée. Le roi peut se déplacer et combattre pendant les phases suivantes du joueur hors-la-loi. Le roi Richard apparaît automatiquement au tour 25. Il ne peut pas être pendu mais peut être tué ou assassiné. Le joueur shérif peut assassiner le roi au début de son tour de jeu, le joueur Robin Hood peut en faire de même.

Note importante : Ces cinq personnalités entrent en jeu strictement dans l’ordre indiqué. Une arrivée automatique d’une personnalité diminue de “1” le nombre de six nécessaires pour l’entrée d’une autre de ces personnalités. Les

personnalités ne peuvent pas arriver lors de deux phases d'événements aléatoires successives. Exemple : Will Scarlett apparaît au tour 5 si aucun "6" n'a été obtenu lors des tours 1 à 4. Alan a Dale ne peut pas apparaître au tour suivant, même si un "6" est obtenu au lancer de dé. Cet événement aléatoire est ignoré et ce "6" ne comptera pas sur le nombre de six nécessaire pour faire apparaître les personnalités.

14 Tournoi d'archers

Commentaire : Un des pièges que le shérif avait élaborés pour Robin Hood était un tournoi de tir à l'arc. Les différentes histoires diffèrent sur le succès du piège mais toutes s'accordent sur le fait que Robin Hood s'était débrouillé pour remporter la flèche d'or.

REGLE GENERALE :

A n'importe quel moment après l'arrivée du prince Jean, le joueur shérif peut annoncer un tournoi d'archers. Le concours a lieu à la fin de la seconde phase de mouvement de Robin Hood après l'annonce. Il se situe dans la zone verte de Nottingham, en dehors de la ville. Le prince Jean et un autre chef du shérif doivent participer à ce tournoi (c'est-à-dire être dans la zone lors de la phase de mouvement appropriée de Robin Hood). S'ils ne participent pas au tournoi, le joueur shérif perd automatiquement dix Marks de son trésor qui reviennent dans le stock de Marks d'or placé sur la carte. Si Robin Hood participe au tournoi, même déguisé, il est automatiquement vainqueur et reçoit deux Marks (la flèche d'or). S'il n'y participe pas, le joueur shérif gagne cinq marks et le joueur Robin Hood perd cinq Marks.

14.1 Effets du combat

N'importe quel nombre d'unités et de chefs des deux camps peuvent participer au tournoi. Si les deux camps ont des forces présentes, une bataille a automatiquement lieu pendant la phase immédiatement suivante du joueur Robin Hood. Toutes les pertes en mêlée dans les combats ayant lieu dans cette zone, après le tournoi sont modifiées (+1). Exemple : Après échange de flèches, le joueur Robin Hood doit combattre en mêlée avec les unités restantes du joueur shérif avec

un rapport 1-2 en lançant un "2" ; le résultat est AL2. Les pertes totales seront de -3 pour les unités de Robin Hood (2+1) et de 0 pour les unités du shérif.

14.2 Effets du déplacement

Les unités et les chefs du joueur Robin Hood peuvent passer dans des zones où se trouvent les unités du joueur shérif lors du tour où a lieu le tournoi, si elles terminent leur mouvement dans le carré vert. A la fin du tour de Robin Hood pendant lequel le tournoi a eu lieu, toutes les unités de Robin Hood et les chefs non capturés restant dans la zone verte sont placés dans n'importe quelle zone de forêt, et ce jusqu'à 4 zones de distance du carré vert.

15 Mariage

REGLE GENERALE : Robin Hood et Sir Guy de Gisbourne peuvent tenter de se marier avec Maid Marianne. La cérémonie a lieu à la fin du tour de jeu de Robin Hood. Chaque chef doit remplir certaines conditions pour pouvoir se marier.

15.1 Mariage de Robin Hood

Pour que le mariage ait lieu, il faut que Robin Hood, Maid Marianne, Alan a Dale et Frère Tuck soient présents dans la même zone.

15.2 Mariage de Sir Guy

Pour que Sir Guy puisse se marier avec Maid Marianne, les conditions suivantes doivent être remplies :

1. Maid Marianne doit être prisonnière.
2. Elle doit avoir été retenue dans un donjon pendant deux tours complets du joueur shérif.
3. Elle doit être convoyée (voir 8.1) dans une zone de ville pour la cérémonie. Maid Marianne, Sir Guy et le shérif de Nottingham doivent être présents dans cette zone pour que la cérémonie ait lieu. Le shérif de Nottingham peut être remplacé par le prince Jean.

Après le mariage, Marianne doit rester prisonnière et sous garde (voir 8.1) puisqu'elle s'est mariée contre son gré.

15.3 Interdiction de la bigamie

Maid Marianne ne peut pas être mariée à deux hommes en même temps. Si Sir Guy se marie avec elle, Robin Hood doit le tuer avant de pouvoir se marier avec elle (même si elle n'est plus prisonnière).

16 Fin du jeu et conditions de victoire

16.1 Terminer la partie

Le jeu est terminé quand l'un de ces événements survient :

1. Robin Hood est tué ou pendu ;
2. Le roi Richard est tué ou assassiné ;
3. Le roi Richard et Robin Hood sont dans la même zone à la fin de n'importe quel tour de jeu ;
4. Les joueurs ont terminé le 30^{ème} tour de jeu ;
5. Tous les chefs du shérif ont été tués ou assassinés (voir 16.4).

16.2 Conditions de victoire du shérif

Le joueur shérif gagne la partie s'il a tué ou pendu Robin Hood, ou bien le détient prisonnier à la fin du jeu. Il peut aussi être vainqueur s'il empêche le joueur Robin Hood de remplir ses conditions de victoire.

16.3 Conditions de victoire de Robin Hood

Le joueur Robin Hood gagne la partie s'il remplit trois des quatre conditions de victoire listées ci-dessous. Robin Hood doit être vivant et ne pas être prisonnier du joueur shérif à la fin de la partie pour gagner.

Conditions de victoire :

1. Robin Hood est marié avec Maid Marianne et n'est pas prisonnier du shérif à la fin de la partie.
2. Le roi Richard est présent dans la même zone que Robin Hood à la fin du jeu (voir 16.1). Cette scène finale termine le jeu car le roi y pardonne Robin Hood, lui rend ses terres annexées illégalement, pardonne et démantèle les bandes de hors-la-loi de Robin Hood. Le joueur hors-la-loi doit calculer le moment de la rencontre entre le roi et Robin Hood car il doit avoir rempli avant, les autres conditions de victoire requises.
3. Robin Hood a réduit la trésorerie du joueur shérif à 5 Marks ou moins. Noter que le trésor du joueur shérif ne peut jamais être inférieur à 0. Dans le cas où le joueur Robin Hood doit recevoir une somme telle du joueur Shérif que la trésorerie de celui-ci devienne négative, le joueur Robin Hood recevra l'argent de la caisse du jeu. Cependant, la trésorerie du joueur shérif doit être réduite à 0 avant de prélever dans la caisse du jeu.
4. Robin Hood doit avoir au moins vingt Marks dans sa trésorerie.

16.4 Victoire automatique

Le joueur Robin Hood gagne automatiquement la partie s'il tue ou assassine les quatre chefs du shérif.

16.5 Conditions de victoire optionnelles

Si les joueurs trouvent que Robin Hood gagne trop facilement, ils peuvent modifier les conditions de victoire de façon à ce qu'il ait à remplir les conditions 1) et 2) et soit 3), soit 4).

CREDITS

GAME DESIGN : Joe Bisio.

AH DEVELOPMENT : Bruce C. Shelley.

Original copyright 1979 Operational Studies Group
Copyright ©1982 The Avalon Hill Game Company