LES AVENTURES DE ROBIN DES BOIS

Mode solo

Avant-propos

Le jeu Les Aventures de Robin des Bois *vous offre une expérience ludique mémorable et se savoure particulièrement à deux, trois ou quatre joueurs. Nous mettons toutefois à votre disposition cette version solo, si vous souhaitez tenter l'expérience en solitaire. Cela vous permettra de découvrir l'univers des* Aventures de Robin des Bois*, même sans partir à l'aventure avec d'autres joueurs.*
Important : Cette variante ***ne vous révélera rien de ce qui vous attend dans le jeu de base*** *: vous pourrez donc profiter des parties à plusieurs par la suite !*

Bien à vous,
Michael Menzel

Important : vous devez avoir joué aux **chapitres 1 à 4** du jeu de base, afin de connaître les règles principales.

1. Mise en place :

• Assemblez précautionneusement les 8 parties du plateau au centre de la table.
• **Très important : au début de la partie, aucune étoile** ne doit être **visible** au niveau des fenêtres. Exception : laissez les fenêtres qui présentent **2 étoiles face visible** !
• Retournez les fenêtres 30 à 38 de sorte que **toutes les passerelles dans les arbres** soient **visibles**.
• Retirez du plateau la fenêtre permettant d'accéder à votre Camp secret (61 ou 50). L'ouverture de votre Camp secret (60 ou 70) et la fenêtre des Sombres évènements (60 ou 70, celle où ne se trouve pas votre Camp) doivent être **visibles**.
• Videz le **sac** à côté du plateau.
• Si certains éléments en bois utilisés lors d'une précédente partie se trouvent toujours sur le plateau, remettez-les dans la réserve.
• Choisissez un personnage et prenez les 5 pions de la couleur correspondante. Chaque personnage possède une **capacité spéciale** (voir dernière page du livre).
• Placez **1 cube de votre couleur** sur l'**arc**, sur le parchemin des objets.
• Ajoutez le **disque de votre couleur** dans le sac.
• Ajoutez également le **disque rouge**, les **2 disques gris**, les **2 disques violets** et le **disque blanc** dans le sac.

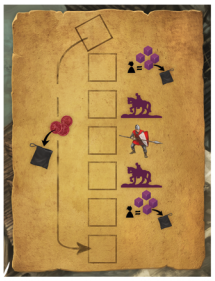
Rappel : lorsque vous tirez le disque blanc, l'un des gris ou celui de votre couleur, c'est à votre tour de jouer.

• Mettez **8 cubes violets et 1 cube blanc** dans le sac.
• Placez **7 sabliers** sur la **Fin tragique**.
• Placez le pion **Ménestrel** sur la case **4** de la **bannière de l'Espoir**.
• Placez l'un des pions Personnage de **Guy de Gisbourne** dans la zone d'ombre devant la porte du château.

Sceaux :

• Prenez les **4 sceaux** qui représentent un **Lion**, mélangez-les face cachée et placez-les sur les 3 flaques et les herbes aromatiques, dans la forêt, puis révélez-les. Leur couleur détermine la position de départ de votre personnage.
• Ajoutez les **8 sceaux dans le sac**.
• Tirez ensuite 1 sceau, placez-le face visible sur le 1er emplacement de sceau et appliquez-en les effets (révéler les Gardes, Nobles et Carrosses indiqués ; perdre éventuellement 1 d'Espoir).

2. Règles du jeu :



Combattre :
Découpez le **parchemin du Mode solo** (à la dernière page de ce PDF).
Retirez ensuite du plateau la **fenêtre 78** (à droite dans le village)
et remplacez-la par le **parchemin** que vous venez de découper.

Placez **1 cube rouge** sur la case du bas de ce parchemin.
Dès qu'un adversaire est vaincu, <u>après avoir récupéré la récompense</u>, vous devez déplacer le cube rouge d'1 cran vers le haut et appliquer les effets indiqués à côté.
Si le cube rouge atteint la case du haut, déplacez-le **immédiatement** sur la case se trouvant tout en bas, puis remettez tous les sceaux dans le sac (sauf ceux représentant des carrosses).

Explorer :
Découpez le **parchemin d'exploration** (à la dernière page de ce PDF).
Retirez ensuite du plateau la **fenêtre 79** et remplacez-la par le **parchemin** que vous venez de découper.

Lorsque vous **explorez une fenêtre (personnage ou objet), n'allez plus lire** la page correspondante **dans le livre**. À la place, tirez **3 cubes** du sac. Toutefois, si vous tirez 1 cube blanc, arrêtez immédiatement de tirer. Le résultat de votre action dépend des cubes tirés :
1 cube blanc = +2 d'Espoir
1 cube violet et 1 cube blanc = 1 cube de votre couleur sur les victuailles
2 cubes violets et 1 cube blanc = 1 cube de votre couleur sur le tonnelet ou sur la corne d'appel
3 cubes violets = Gisbourne se déplace

Dans tous les cas, vous devez ensuite **retourner la fenêtre** que vous avez explorée : elle ne peut plus l'être jusqu'à la fin de la partie. Quand vous explorez une fenêtre, vous ne pouvez pas décider d'arrêter de tirer des cubes (par exemple après 2 cubes violets) : seuls les cubes blancs mettent prématurément fin au tirage.

<u>Remarque</u> : cette règle ne s'applique qu'à l'exploration de fenêtres représentant des personnages ou des petits objets. Elle ne s'applique donc pas, entre autres, au **bateau** (208/209), aux **remparts** (111), ou à la **charrette de paille** (214). Pour ce type de fenêtres, lisez la page correspondante dans le livre, selon la règle habituelle.

Les Marchands :
Lorsque vous explorez les fenêtres des Marchands (100 et 120), ne **tirez pas** de cubes et ne **lisez pas** la page correspondante du livre. À la place, déplacez autant de cubes de votre couleur que vous le souhaitez **du parchemin des objets** de base (en **haut**) **vers le 2e parchemin** des objets (en bas). Vous ne pouvez pas les déplacer dans l'autre sens !

Ne **retournez <u>pas</u>** les fenêtres des Marchands, elles pourront à nouveau être explorées.

Guy de Gisbourne :
Dans cette aventure, Gisbourne ne poursuit que vous. Si vous êtes caché (dans le château ou en hauteur sur une passerelle) au moment où l'un des disques violets est tiré, déplacez-le en direction du Camp secret. S'il atteint l'ouverture 60 ou 70 (en fonction de l'endroit où se trouve votre Camp secret), la partie est immédiatement perdue.

3. L'histoire :

Vos compagnons sont partis depuis plusieurs jours à la recherche de Blackgarden, la prison secrète tristement célèbre du shérif, pour tenter de libérer les prisonniers qui s'y trouvent.
*Vous êtes alors le **seul** à être resté à Sherwood, entouré des habitants du comté, soucieux et abattus.*
Parviendrez-vous à leur redonner du courage ?

4. But de l'aventure :

Votre but est d'**atteindre 18 d'Espoir** avant que le dernier sablier ne soit retiré de la Fin tragique.

Missions spéciales :
Pour atteindre 18 d'Espoir, vous pouvez combattre des Nobles et des Gardes.

En outre, vous pouvez accomplir l'un des **trois épisodes de la page suivante, chacun constitué de trois missions spéciales**. À vous de décider **lequel** vous souhaitez accomplir, et **dans quel ordre**.

Cas particulier : dès que vous avez accompli les **trois missions spéciales d'un épisode**, la partie est immédiatement gagnée (et ce indépendamment de la jauge d'Espoir).

À présent, tirez le premier disque du sac.

L'aventure commence !

Missions spéciales (épisode 1) : Le lion dans le vent

Retirez du plateau la fenêtre du Coffre (190, en haut de la forêt) ainsi que la 149 (grotte près de la rivière). Retirez également du plateau le blason.

- **Le Braconnier :** Vous devez **vaincre le Braconnier** (ouverture 190, en haut de la forêt). Pour ce faire, vous devez tirer **2 cubes blancs** du sac **en un tour**. **Récompense :** Replacez la fenêtre 190 dans son ouverture de sorte que le point d'interrogation ne soit **pas visible**. Gagnez **4 d'Espoir** et placez **1 cube** de votre couleur sur les **victuailles**, sur le parchemin des objets.

- **Les Affamés :** Vous devez atteindre l'ouverture 149 (grotte près de la rivière) et y déposer **2 victuailles ou 2 bourses**. **Récompense :** Replacez la fenêtre 149 dans son ouverture de sorte que le **point d'interrogation** ne soit **pas visible**. Gagnez **4 d'Espoir** et placez **1 cube** de votre couleur sur la **bannière de l'Espoir**.

- **La bannière du Lion :** Vous devez atteindre la fenêtre 243 (au-dessus de la porte du château) et y **déposer 1 bannière**. **Récompense :** Retournez la fenêtre 243 de sorte que la **bannière** soit **visible**. Gagnez **4 d'Espoir**.

Placez **1 cube rouge** sur chacune des fenêtres/ouvertures **190**, **149** et **243** (correspondant à chaque mission de l'épisode). Lorsque vous avez effectué l'une de ces missions, retirez le cube correspondant et placez-le sur l'ouverture du blason.

Missions spéciales (épisode 2) : La croix volée

Retirez du plateau la fenêtre 58 (au-dessus de l'église). Retournez également la fenêtre 46 (tour de gauche du château) de sorte que le **Shérif** soit **visible**, ainsi que la fenêtre du Toit de l'église (251) de sorte que la **croix** ne soit **pas visible**. Retirez également du plateau le blason.

- **Le Rapace :** Vous devez **vaincre le Rapace** (ouverture 58). Pour ce faire, vous devez tirer **2 cubes blancs** du sac **en un tour**. **Récompense :** Replacez la fenêtre 58 dans son ouverture de sorte que le **point d'interrogation** ne soit **pas visible**. Gagnez **4 d'Espoir** et placez **1 cube** de votre couleur sur la **croix en or**.

- **La croix en or :** Vous devez atteindre la fenêtre 150 (devant l'église, que le Prêtre soit visible ou non) et y **déposer 1 croix en or**. **Récompense :** Retournez la fenêtre 251 de sorte que la **croix** soit **visible**. Gagnez **4 d'Espoir**.

- **Le Shérif de Nottingham :** Vous devez **vaincre le Shérif de Nottingham** (fenêtre 46). Pour ce faire, vous devez tirer **2 cubes blancs** du sac **en un tour**. **Récompense :** Retournez la fenêtre 46 de sorte que le **Shérif** ne soit **plus visible**. Gagnez **4 d'Espoir**.

Placez **1 cube rouge** sur chacune des fenêtres/ouvertures **58**, **150** et **46** (correspondant à chaque mission de l'épisode). Lorsque vous avez effectué l'une de ces missions, retirez le cube correspondant et placez-le sur l'ouverture du blason.

Missions spéciales (épisode 3) : Feu et eau

Retirez du plateau la fenêtre 250 (Forge, dans le village). Retournez également la fenêtre 48 (remparts) de sorte que le **Shérif** soit **visible**. Retirez également du plateau le blason.

- **Le Camp secret :** Vous devez atteindre votre Camp secret et y **déposer 2 victuailles** ou **2 bourses**. **Récompense :** Gagnez **4 d'Espoir** et placez **2 cubes** de votre couleur sur le **tonnelet**, sur le parchemin des objets.

- **Forge en feu :** Vous devez atteindre la fenêtre 250 (Forge, dans le village) et **y déposer 2 tonnelets**. **Récompense :** Retournez la fenêtre 250 de sorte que le **toit** soit à nouveau **visible**. Gagnez **4 d'Espoir** et placez **1 cube** de votre couleur sur l'**épée**, sur le parchemin des objets.

- **Le Shérif de Nottingham :** Vous devez **vaincre le Shérif de Nottingham** (fenêtre 48). Pour ce faire, vous devez tirer **2 cubes blancs** du sac **en un tour**. **Récompense :** Retournez la fenêtre 48 de sorte que le **Shérif** ne soit **plus visible**. Gagnez **4 d'Espoir**.

Placez **1 cube rouge** sur chacune des fenêtres/ouvertures **60 ou 70**, **250** et **48** (correspondant à chaque mission de l'épisode). Lorsque vous avez effectué l'une de ces missions, retirez le cube correspondant et placez-le sur l'ouverture du blason.

LES AVENTURES DE ROBIN DES BOIS

Mode solo

Parchemin du Mode solo

Parchemin d'exploration

Auteur et illustrateur : Michael Menzel
Éditeur : Kosmos
Version française : IELLO
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Relecture : Marie-Laure Faurite, Maëva Debieu Rosas