

# LES AVENTURES DE ROBIN DES BOIS

## FRÈRE TUCK EN DANGER

### LIVRET DE RÉFÉRENCE

**IMPORTANT** : ceci n'est pas un livret de règles mais un livret de référence. Ne le lisez pas avant de jouer !

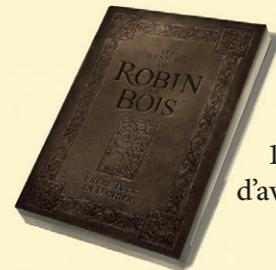
Si vous jouez avec cette extension pour la première fois, lisez d'abord le guide d'introduction et suivez les instructions qui y figurent. En quelques minutes à peine vous pourrez commencer la première aventure !



### Matériel



2 extensions  
du plateau  
(dans leur étui)



1 livre  
d'aventures



1 pion Frère Tuck

20 fenêtres et 8 sceaux  
(à insérer dans  
le plateau du  
jeu de base)



2 marque-pages



3 pions Shérif



# 1. Règles du jeu de base

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent à cette extension. Consultez le livret de référence du jeu de base si vous ne vous en souvenez plus.

## Tours de jeu et actions

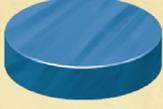
À chaque tour de jeu, on tire un disque du sac et on applique ses effets avant de tirer le disque suivant. Empilez ces disques sur la roue du moulin (en bas à droite du plateau de jeu). La couleur du disque tiré indique le joueur dont c'est le tour.



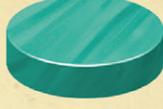
C'est le tour de Robin des Bois.



C'est le tour de Belle Marianne.



C'est le tour de Petit Jean.



C'est le tour de Will Scarlet.



Tous les joueurs jouent 1x dans l'ordre de leur choix.

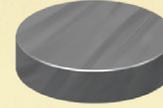


Appliquez les Sombres événements rouges.



Appliquez les Sombres événements violets.

Remarque : n'ajoutez le second disque violet que lorsque cela vous sera indiqué dans le livre d'aventures.



Choisissez ensemble un joueur. Ce dernier peut immédiatement jouer un tour.  
Remarque : n'ajoutez le second disque gris que lorsque cela vous sera indiqué dans le livre d'aventures.

## 2. Frère Tuck

Vous rencontrerez Frère Tuck dès la première aventure.

Si un joueur touche le **pion Frère Tuck** avec l'un de ses pions (Personnage ou Déplacement) au cours de son déplacement, il peut choisir de placer le pion Frère Tuck à côté de son pion Personnage à la fin de ce déplacement. Lors de ses déplacements suivants, ce joueur sera suivi par Frère Tuck.

**Important** : le joueur accompagné de Frère Tuck peut placer le pion Frère Tuck comme il le souhaite, tant que ce dernier touche son pion Personnage.

Lors des combats **sans arc**, le joueur accompagné de Frère Tuck peut tirer **2 cubes supplémentaires** du sac.

**Cas particulier n° 1** : vous pouvez à tout moment décider de ne plus être accompagné de Frère Tuck. Dans ce cas, laissez-le simplement sur place.

**Cas particulier n° 2** : même si vous touchez Frère Tuck « en passant », c'est-à-dire lors de l'un de vos déplacements avec votre pion Déplacement, Frère Tuck peut vous accompagner.

À partir de l'aventure 10, une nouvelle règle s'applique au joueur accompagné de Frère Tuck : pendant une action **explorer** qui implique d'**interagir** avec un autre **personnage**, le joueur accompagné de Frère Tuck peut poser **2 questions**. Ainsi, après la réponse à la **première question**, si vous souhaitez poser une seconde question, ignorez l'instruction qui vous demande de retourner la fenêtre du personnage avec lequel vous avez interagi, et posez-lui votre seconde question **lors du même tour**.

**Cas particulier** : dans certains cas, le jeu ne vous demandera pas de retourner la fenêtre du personnage avec lequel vous aurez interagi. Vous pourrez donc l'interroger à nouveau, lors d'un prochain tour. En revanche, si Frère Tuck vous accompagne, vous pouvez le **réinterroger immédiatement, lors du même tour** !



Exemple illustrant le cas particulier n° 2

### Frère Tuck et les Gardes/les Vikings

- Lorsque le joueur accompagné de Frère Tuck se fait capturer, placez également le pion Frère Tuck sur la fenêtre du Garde ou du Viking qui l'a capturé. Quand le joueur tente de se libérer, Frère Tuck lui apporte son aide.
- Frère Tuck se fait capturer par les Gardes ou les Vikings lors des Sombres événements s'il se trouve **seul dans une zone de lumière ou** s'il n'est **pas entièrement caché dans une zone d'ombre**. Comme pour les autres personnages, le comté perd aussitôt **2 d'Espoir** quand Frère Tuck est capturé. Frère Tuck ne peut pas se libérer seul.

### Frère Tuck et Guy de Gisbourne

*Gisbourne a peu de principes, mais il n'oserait pas lever la main sur un homme d'Église.*

Si Guy de Gisbourne touche le pion Frère Tuck ou le pion du joueur accompagné de Frère Tuck, il ne se passe rien pour Frère Tuck. Pour le joueur, en revanche, les règles habituelles s'appliquent.

### Frère Tuck et la corde, le bateau et le cheval

Le joueur accompagné de Frère Tuck peut utiliser la corde et y monter ou en descendre avec ce dernier pour entrer ou sortir de l'enceinte du château. Il est également possible pour ce joueur de se déplacer en bateau ou à cheval accompagné de Frère Tuck. Par contre, si vous le faites, aucun autre joueur ne peut plus monter dans le bateau ou sur le dos du cheval, car ces moyens de transport sont limités à 2 passagers.

### Frère Tuck et la charrette de paille/le chapeau et la cape/la fourrure avec le casque de Viking

Le joueur accompagné de Frère Tuck peut se cacher dans la charrette de paille avec ce dernier.

Le joueur accompagné de Frère Tuck ne peut utiliser aucun des artifices suivants : le chapeau, la cape, la fourrure avec le casque de Viking. Ces déguisements ne fonctionnent que si le joueur n'est plus accompagné de Frère Tuck.

## 3. Le Shérif de Nottingham

À partir de l'aventure 9, le Shérif poursuit Frère Tuck et éventuellement le joueur qu'il accompagne. À partir de l'aventure 9, vous devez également ajouter des cubes rouges dans le sac pour les Sombres événements. À partir de là, lorsque vous tirez 1 cube rouge du sac, vous devez **immédiatement interrompre votre tour pour déplacer le Shérif**. Vous devez lui faire emprunter le chemin le plus court en direction de Frère Tuck !

Remarque : pour les combats, considérez les cubes rouges comme des cubes **violet**s.



Le Shérif se déplace de la même façon que Guy de Gisbourne. Juxtaposez son pion Déplacement puis son second pion Personnage à son premier. Lui non plus ne peut pas traverser les zones de forêt, la rivière ou la cascade, ni passer à travers les rochers, les maisons, les remparts du château, les charriots, les objets, les animaux ou les autres personnages.

**Si le Shérif touche le pion de Frère Tuck ou celui du joueur qu'il accompagne, l'aventure est immédiatement perdue.**

**Cas particulier n° 1** : comme pour Guy de Gisbourne, si le Shérif touche le pion d'un joueur (qui n'est pas accompagné de Frère Tuck), ce dernier perd l'un de ses pions Déplacement pour le reste de l'aventure.

**Cas particulier n° 2** : si le Shérif ne peut pas voir Frère Tuck (par exemple si ce dernier se trouve dans le château), le Shérif ne se déplace pas. À l'aventure 11 toutefois, une autre règle s'applique. Elle vous sera expliquée au moment opportun.

**Cas particulier n° 3** : lorsqu'un joueur utilise la dague, les cubes rouges sont considérés comme des cubes blancs. Déplacez malgré tout le Shérif si des cubes rouges sont tirés du sac.

## 4. Les Vikings

- Sur certains sceaux, 2, 3 ou 4 points sont représentés. Ignorez-les tant que les instructions du jeu ne vous demandent pas de les prendre en compte.
- Les fenêtres ovales des Vikings fonctionnent de la même façon que celles des Gardes, à la différence près que vous devez tirer **2 cubes blancs** du sac au lieu d'1 seul pour les vaincre.
- Lors de l'aventure 11, plusieurs Vikings apparaissent dans la partie supérieure de l'extension du plateau. Puisque les joueurs ou Frère Tuck peuvent être capturés par les Vikings lors des Sombres événements, c'est dans ce cas le Viking le plus proche du personnage à capturer (dans la même zone de lumière que lui) qui le capture.
- L'arc n'est utile que face aux ennemis des fenêtres ovales.
- Lors de l'aventure 11, le nombre de Vikings révélés peut causer une défaite prématurée.  
**Important** : les Vikings sont comptés au moment où le disque violet est tiré du sac, pas au fur et à mesure où ils sont révélés. Il est donc possible de les **combattre** pour anticiper et réduire leur nombre avant que le disque violet ne soit tiré du sac.



## Conseils

- Les Vikings dans la forêt sont très puissants. Face à eux, il est d'autant plus important de rester caché dans les zones d'ombre.
- Lorsque le Shérif se trouve à proximité de Frère Tuck, vous devez être prudent lors des combats. Chaque cube rouge que vous tirez du sac fait se rapprocher le Shérif. Il peut donc s'avérer judicieux d'interrompre un combat.
- Le cheval est un nouvel élément de jeu très utile. Il peut être intéressant de réfléchir à l'endroit où vous souhaitez le laisser à la fin d'une aventure. En effet, cet élément présente 2 étoiles : il restera donc à cet emplacement face visible lors de la mise en place de l'aventure suivante.



Redécouvrez le jeu de base  
avec sa variante expert,  
disponible sur [www.iello.com](http://www.iello.com)

Pour plus d'informations, rendez-vous sur :  
[iello.com/jeux/les-aventures-de-robin-des-bois/](http://iello.com/jeux/les-aventures-de-robin-des-bois/)

## Remerciements

L'auteur et l'éditeur remercient toutes les personnes qui ont participé aux tests, aux relectures et à la création de ce jeu.



**L'auteur et illustrateur** : Michael Menzel est né en 1975 et vit aujourd'hui avec sa famille dans la région de la Basse-Rhénanie, en Allemagne. Il cultive une grande passion pour le dessin depuis sa plus tendre enfance. Son premier jeu en tant qu'illustrateur a été édité par Kosmos en 2004. Depuis, il dessine pour plusieurs éditeurs aussi bien des jeux pour enfants que des jeux familiaux. Sa première œuvre en tant qu'auteur, *Andor*, a connu un succès mondial et a obtenu, entre autres, le « *Kennerspiel des Jahres* » (jeu connaisseur de l'année) en 2013. Avec *Les Aventures de Robin des Bois*, nommé en 2021 pour le « *Spiel des Jahres* » (jeu de l'année), il a proposé une nouvelle expérience de jeu coopérative unique en son genre.

Chère joueuse, cher joueur,  
sachez que nous apportons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux.  
Si jamais un élément venait à manquer, nous vous prions de nous en excuser. Merci de nous le signaler à l'adresse suivante :  
[sav@iello.fr](mailto:sav@iello.fr)

Rédaction : Wolfgang Lüdtké  
Graphisme : Fiore GmbH  
Développement technique produit : Monika Schall  
Production : Alicia Kaufmann

Édition française : IELLO  
Traduction française : Laura Muller-Thoma  
Relecture française : Maëva Debieu Rosas,  
Marie-Laure Faurite

© 2022 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH  
& Co. KG, Stuttgart, Allemagne  
© 2023 IELLO pour la version française  
IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341  
54180 Heillecourt, France – [www.iello.com](http://www.iello.com)