MATÉRIEL

- 13 cartes Personnage
- 4 fiches Aide de jeu

BUT DU JEU

À 2, 3 ou 4 joueurs, chaque joueur joue en individuel et n'appartient à aucun camp. Le premier joueur à retourner indifféremment les 3 cartes d'un camp remporte la manche. Un joueur remporte aussi la manche s'il reste le seul en jeu. Le premier joueur qui gagne 2 manches remporte la partie.

On peut donc gagner une manche en démasquant Robin et ses compagnons et gagner la suivante en démasquant le Shérif et ses adjoints.

À 4 joueurs, on peut également jouer en équipe (voir mode équipe en fin de règle).

MISE EN PLACE

On prend les cartes suivantes et on forme un rectangle de 4 cartes sur 3 :

Robin / Compagnon (x2) / Shérif /
Adjoint (x2) / Paysanne (x2) / Embobineur /
Moine /Sorcière / Traître

Ces cartes sont posées face cachée à l'exception du Traître qui commence toujours une manche face visible.

Chaque joueur prend une aide de jeu et la pose devant lui du côté blanc.

Insérer une image de départ du jeu.

Le joueur à être allé le plus récemment en forêt est le premier joueur, sinon on le détermine aléatoirement. On joue dans le sens horaire.

DÉROULEMENT

À votre tour de jeu, vous devez réaliser une de ces trois actions :

- Utiliser le pouvoir d'une carte face visible

- Consulter une des cartes face cachée et la reposer sans rien dire (sauf si c'est la carte Embobineur ou Traître au pouvoir obligatoire)

- Consulter une des cartes face cachée, annoncer un nom de Personnage pour réaliser son pouvoir et reposer la carte. Vous avez bien entendu le droit de mentir. Vos adversaires ont le droit de dire que vous mentez.

Au cours de la manche, certaines cartes vont être révélées et à votre tour vous pouvez utiliser leur pouvoir. Il suffit de pointer la carte (qui ne peut être le Traître) et de réaliser le pouvoir de cette carte. Vos adversaires ne peuvent pas vous contrer.

Ex : Alex désigne la carte Moine qui est face visible et annonce donc que c'est le Moine. Il déclenche alors le pouvoir de ce personnage.

Consulter une carte et ne rien dire : Vous prenez une des cartes face cachée, vous la regardez et vous la reposez sans rien dire (sauf si c'est la carte Embobineur ou Traître au pouvoir obligatoire).

Consulter une carte et annoncer un nom de Personnage : Vous prenez une des cartes face cachée, vous la regardez et vous annoncez un nom de Personnage qui peut être celui de la carte que vous venez de consulter, vous dites alors la vérité, ou de tout autre personnage et dans ce cas vous êtes un fieffé menteur.

Si personne ne contredit votre annonce, la carte est reposée face cachée sur son emplacement et vous effectuez le pouvoir du Personnage annoncé (voir les cartes Personnage plus loin).

Si un joueur contredit votre annonce, vous reposez la carte consultée face visible (cette carte reste alors face visible). Si vous avez dit la vérité, votre contradicteur retourne son aide de jeu du côté foncé (si son aide de jeu était déjà sur cette face, ce joueur est éliminé de la manche) et vous effectuez le pouvoir de ce Personnage. Si vous avez menti, vous retournez votre aide de jeu du côté foncé (si votre aide de jeu était déjà sur cette face, vous êtes éliminé de la manche) et vous ne déclenchez aucun pouvoir.

Si plusieurs joueurs veulent vous contredire, c'est le joueur le plus rapide qui aura cette opportunité.

Ex : Emilie prend une des cartes face cachée et annonce que c'est un Compagnon. Léo et Lucas pensent que c'est un mensonge. Lucas est le plus rapide à l'accuser, c'est donc lui qui contredit Emilie. Cette dernière révèle la carte consultée. C'est bien un Compagnon, Lucas retourne son aide de jeu du côté sombre et Emilie rejoue un tour (pouvoir du Compagnon).

CARTES PERSONNAGE

ROBIN

Robin tente de démasquer l'intégralité du camp adverse (les 2 cartes Adjoint et la carte Shérif). Pour ce faire, il doit les révéler une à une sans se tromper. À la première erreur, le joueur retourne son aide de jeu du côté foncé (si son aide de jeu était déjà sur cette face, ce joueur est éliminé de la manche). Les cartes ainsi retournées restent face visible. Si le joueur démasque les trois cartes en question, il a gagné la manche.

Ex : Alexis déclenche le pouvoir de Robin. Il doit donc retourner les trois cartes du camp du Shérif. Comme un des Adjoints est déjà révélé, il n'a plus qu'à trouver les deux cartes restantes. Il révèle une carte, c'est le Shérif. S'il trouve le second Adjoint, il aura gagné la manche. Malheureusement pour lui, il dévoile le Moine. Il retourne son aide de jeu du côté sombre et les deux cartes révélées par l'action de Robin restent visibles.

SHÉRIF

Le Shérif tente de démasquer l'intégralité du camp adverse (les 2 cartes Compagnon et la carte Robin). Pour ce faire, il doit les révéler une à une sans se tromper. À la première erreur, le joueur retourne son aide de jeu du côté foncé (si son aide de jeu était déjà sur cette face, ce joueur est éliminé de la manche). Les cartes ainsi retournées restent face visible. Si le joueur démasque les 3 cartes en question, il a gagné la manche.

Note : il n'est pas nécessaire de consulter la carte du Shérif pour déclencher son pouvoir. Vous pouvez le faire avec n'importe quelle carte (mais pas le traitre) si les autres joueurs vous croient.

Ex : Emilie déclenche le pouvoir du Shérif après avoir consulté la carte du Moine. C'est un coup de bluff réussi car personne ne la contredit. Elle doit donc retourner les trois cartes du camp de Robin. Elle révèle une carte, c'est Robin. Il lui reste à identifier les deux Compagnons. Elle dévoile en deuxième carte un Compagnon. Et la troisième carte révélée est bien le dernier Compagnon. Emilie a gagné la manche !

COMPAGNON

Avec cette action, vous rejouez un tour.

ADJOINT

Prenez deux cartes de l'aire de jeu, n'importe lesquelles (y compris l'Adjoint), qu'elles soient face cachée ou face visible, sans toutefois regarder celles qui sont face cachée. Mélangez-les face cachée sous la table, donnez-les à votre voisin de gauche qui sans les consulter les replace face cachée à son gré sur les deux emplacements où vous les avez prises.

EMBOBINEUR

Quand vous consultez cette carte, vous devez la reposer et annoncer un autre Personnage que l'embobineur. Vous êtes obligé de mentir !

Ex : Léo prend la carte de l'Embobineur. Dans l'obligation de mentir, il annonce que c'est un Compagnon. Personne n'osant le contredire, il effectue le pouvoir du Compagnon.

PAYSANNE

Ce personnage ne possède aucun pouvoir. Vous pouvez tout de même annoncer ce personnage, mais il ne déclenche aucun pouvoir.

MOINE

Le pouvoir de ce personnage est de retourner une carte du jeu (cela peut être lui-même) du côté caché vers le côté visible ou inversement. Le Moine ne déclenche jamais le pouvoir d'une carte qu'il vient de retourner.

Ex : Lucas déclenche le pouvoir du Moine. Il révèle une des cartes face cachée. C'est le Traitre, mais comme le Moine ne déclenche pas le pouvoir de la carte révélée, il ne se passe rien.

SORCIÈRE

Prenez la carte que vous avez annoncée comme étant celle de la Sorcière, puis prenez et consultez une autre carte de votre choix (visible ou non). Vous replacez ces deux cartes face cachée à votre convenance sur les 2 emplacements libérées.

Le pouvoir de la Sorcière permet de prendre la carte Traitre (visible ou cachée) sans en subir les conséquences.

Ex : Alexis déclenche l'effet de la Sorcière en ayant consulté une carte Paysanne. Il prend alors une des cartes face cachée qui se trouve être le Traitre. Il replace ces deux cartes face cachée et est maintenant le seul à avoir où se trouve le Traitre.

TRAÎTRE

Quand vous consultez cette carte, vous devez la reposer face visible. Vous retournez votre aide de jeu du côté foncé (si votre aide de jeu était déjà sur cette face, vous êtes éliminé de la manche).

Cette carte commence toujours une manche face visible.

AUBERGISTE

Uniquement pour les parties en équipe.

Lorsque vous déclenchez le pouvoir de cette carte, les joueurs de l'autre équipe doivent fermer les yeux. Désignez du doigt une carte du jeu, dont vous pensez connaitre la nature. Puis indiquez à votre partenaire le personnage en question sur votre aide de jeu.

FIN D'UNE MANCHE

Quand une manche est terminée, on redispose les cartes en un rectangle de 4 x 3 cartes aléatoirement (la carte Traître visible).

A deux joueurs, le joueur ayant perdu la manche précédente commence la nouvelle.

A 3 ou 4 joueurs, c'est le joueur à la gauche du joueur ayant mis fin à la manche précédente qui commence.

On gagne une manche quand les adversaires ont été éliminés ou quand on utilise avec succès le pouvoir de Robin ou du Shérif.

FIN DU JEU

Quand un joueur a gagné deux manches, il a gagné la partie.

Partie à 4 joueurs par équipe :

On prépare la partie comme précédemment, mais en remplaçant une carte Paysanne par la carte Aubergiste (qui commence une manche face cachée). Autour de la table, on alterne la position des joueurs des deux équipes. Les joueurs d'une même équipe sont assis l'un en face de l'autre avec un adversaire de chaque côté.

Quand un joueur d'une équipe est éliminé, son partenaire continue tout seul et le tour du joueur éliminé est simplement ignoré. Le joueur éliminé ne peut pas donner d'indication sur les cartes mais il peut continuer à donner son avis à son partenaire pour le conseiller ou lui dire qu'il pense qu'un adversaire ment ou non.

Quand les deux membres d'une équipe sont éliminés, l'autre équipe a gagné. Quand un joueur utilise avec succès le pouvoir de Robin ou du Shérif, son équipe a gagné.

La première équipe à gagner 2 manches remporte la partie, et c'est l'équipe ayant perdu une manche qui commence la suivante (avec l'un ou l'autre des partenaires).

ROBIN WOOD est un jeu
d'Alexis Campart, illustré par Goupil.
Direction artistique : goupil-graphiste.com

L'auteur tient à remercier le collectif Hot Fuzz, Emilie, Léo, Lucas, sa mère et Maximilien Anger.

Édité par Bad Taste Games - une marque commerciale de Robinwood Corporation, chemin du bois Hébert, 76690 Clères, France. Tél : 02 35 88 28. Gardez ces informations pour vos archives.

Robin WOOD

RÈGLES

Dans la forêt de Sherwood, la lutte entre les compagnons de Robin des Bois et les adjoints du shérif de Nottingham fait rage.

Chaque camp cherche à infiltrer le clan adverse pour enfin dominer la région.

En tant que simple citoyen, vous êtes coincé entre ces deux factions. Vous sauverez votre peau en dénonçant Robin et ses compagnons, ou en démasquant le shérif et ses adjoints, infiltrés dans le campement de Robin.