



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



ROBIN HUND



Robin Hood • Robin, prince des bandits
Robin Hond • Robin Can • Robin Cane

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010

Robin, prince des bandits

Un espiègle jeu de collecte
pour 2 à 5 héros audacieux
de 6 à 99 ans.

Idée : Eugen Wyss
Illustration : Daniel Döbner
Durée de la partie : env. 15 minutes



FRANÇAIS

Regardez par ici, voilà Robin le célèbre chien bandit. Il va nous aider à duper l'ignoble comte Avide de Sous qui règne sur la forêt et vole l'or des habitants. Seuls des héros hardis et subtils comme Robin et sa bande de comparses pourront s'emparer du butin de pièces d'or et les redonner aux pauvres habitants de la forêt. Pourras-tu les y aider ?

Contenu du jeu

- 5 chiens
- 36 cartes-bandit (six bandits différents de six couleurs)
- 21 cartes de trésor (avec 1 à 3 sacs de pièces d'or)
- 8 plaquettes-forêt
- 1 plaquette-château
- 1 règle du jeu

Idée

Il y a deux possibilités pour parvenir aux coffres à trésors du comte. Vous pouvez vous faufiler vers son château en passant par la forêt ou former une bande de bandits qui devra compter cinq personnages différents. Pour cela, vous devrez bien réfléchir pour savoir si vous voulez garder une carte de voleur ou si vous voulez la donner. Faites donc bien attention à qui a déjà récupéré des cartes et quelles cartes-bandit ont été récupérées. En effet, une carte donnée ne libère le passage vers le château que si le joueur à qui l'on a donné la carte ne possède pas encore ce personnage.

Le but du jeu est de récupérer en premier cinq cartes de trésor ou d'avoir en tout dix sacs de pièces d'or représentés sur les cartes de trésors récupérées.

Préparatifs

Posez les plaquettes-forêt et la plaquette-château en cercle au milieu de la table. Chaque joueur choisit un chien et le pose sur la plaquette-château. Mélangez les cartes de trésor et empilez-les faces cachées à côté du cercle. Mélangez les cartes-bandit et placez-les au milieu du cercle, faces cachées, comme pile de pioche. Retournez les deux premières cartes-bandit et posez-les faces visibles à côté de la pile.



Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est allé en forêt en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il essaye de récupérer les cartes de trésor qui ont beaucoup de valeur.

Tu récupères une carte de trésor :

- **quand tu as formé la bande de bandits (= cinq cartes différentes)**
ou
- **quand tu arrives avec ton chien sur la plaquette-château ou la dépasses.**

Attention :

chaque bandit est représenté sur six cartes, dont trois avec blason et trois sans blason. Un blason signifie : « collecte interdite ». Tu n'as pas le droit de prendre ces cartes dans ton jeu. Tu ne peux donc que les donner. Pour celui qui la récupère, la règle « collecte interdite » n'est pas valable.



Ton tour de jouer

Décide-toi pour une des deux cartes-bandit que tu as retournées et prends-la en main sans que les autres la voie. Tu as alors deux possibilités :

1. Tu gardes la carte

- Tu formes ainsi ta bande de bandits ou l'agrandis.
Tu ne peux garder cette carte que si tu ne l'as pas encore.

- Dès que tu as cinq personnages différents dans ton jeu, ta bande est complète. Montre les bandits aux autres joueurs et pose-les faces visibles sur la pile de dépôt. Tu peux alors prendre une carte de la pile de cartes de trésor et tu la poses devant toi, face cachée.

2. Tu donnes la carte à un joueur

- Si ce joueur a déjà ce bandit, tu n'as pas de chance. Pour le prouver, il montre la carte correspondante et pose ensuite une des deux cartes, face visible, sur la pile de dépôt.
- Si ce joueur n'a pas encore ce bandit, il prend la carte dans son jeu sans qu'on la voie. En récompense, tu avances ton pion dans le sens des aiguilles d'une montre du même nombre de cases que le nombre de cartes que ce joueur a dans son jeu. Si ton chien arrive alors sur la plaquette-château ou s'il la dépasse, tu as le droit de prendre une carte de la pile de cartes de trésor.

Attention :

si le joueur auquel tu as donné la carte peut former une bande de cinq bandits différents avec cette carte (les cartes avec les blasons comptant aussi), il peut l'échanger tout de suite contre une carte de trésor.

Le nombre de cartes-bandit posées faces visibles est de nouveau complété pour qu'il y en ait toujours deux. Si la pile de pioche est épuisée, mélangez la pile de dépôt, retournez-la et formez une nouvelle pile de pioche. C'est le tour du joueur suivant.



Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur peut compter en tout au moins dix sacs d'or sur ses cartes de trésors ou dès qu'il a récupéré cinq cartes de trésors. C'est lui le vrai Robin, célèbre chien bandit et gagne la partie !

Règles pour experts

Le jeu sera plus tactique si l'on suit les règles suivantes :

- Si le joueur à qui tu donnes une carte l'a déjà, il la montre pour le prouver et pose une des deux cartes sur la pile de dépôt. Il a ensuite le droit d'avancer son pion du même nombre de plaquettes-forêt que celui de cartes qu'il a dans son jeu à ce moment-là.
- Tu peux aussi refuser de prendre une des deux cartes-bandit et en poses une directement sur la pile de dépôt. Les autres joueurs assis dans le sens des aiguilles d'une montre ont alors le droit de décider s'ils prennent la carte dans leur jeu ou s'ils la refusent aussi. Après cela, c'est au tour du joueur suivant.

