

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



SHERWOOD FOREST



Alexander Jung © 2009

Un jeu de Nils Finkemeyer – Illustrations de Alexander Jung



Sherwood Forest

L'héritage de Robin des bois

Un jeu de Nils Finkemeyer

Pour 3 à 6 joueurs âgés de 9 ans et plus

Durée : environ 60 minutes

Aperçu du jeu

La forêt de Sherwood est menacée par des bandes rivales. Chacun veut devenir le chef qui unifiera toutes ces bandes. Mais seul le plus glorieux d'entre eux qui parviendra à accumuler le plus de richesses qu'il redistribuera aux plus pauvres y parviendra.

Collectez des informations pour planifier vos raids, recrutez des nouveaux compagnons et dissimulez vous dans des cachettes. Formez des alliances de circonstance pour attaquer les transferts d'or fortement gardés. Et par-dessus tout, évitez le shérif !

Des négociations menées intelligemment et une planification adaptée pourront faire de vous l'héritier de Robin des bois et le nouveau maître de la forêt de Sherwood.

Sherwood Forest est plein de surprises. Avant tout, c'est un jeu où se mènent des négociations agitées et excitantes. Conclure des accords en choisissant les bons partenaires vous mènera vers la victoire.

Les règles de ce jeu sont en 2 parties : les règles de base et les règles avancées. Les règles de base sont idéales pour vous initier avec le jeu, mais les règles avancées permettent aux joueurs d'exploiter la pleine saveur de ce jeu de négociations.

Matériel de jeu

1 plan de jeu



1 carte premier joueur



6 campements
(dans la couleur des joueurs)



48 pillards
(8 de chaque couleur)



18 marqueurs de la couleur des joueurs



12 marqueurs d'alliance
(6 paires)



42 sacs d'or



1 figurine de 1^{er} joueur 1 chariot



55 cartes convoi (dont 10 cartes Shérif)
convoi (dont 10 cartes Shérif)



24 cartes Equipement
(dont 6 équipements spéciaux)



Règles de base

Mise en place

1. Mettre le plan de jeu sur la table.
2. Chaque joueur reçoit dans une couleur : 1 campement, 4 pillards et 3 marqueurs. De plus, chaque joueur place 2 sacs d'or sur son campement.
3. Les 4 pillards restants de chaque couleur sont placés sur le grand chêne. C'est le stock.
4. Chaque joueur place un de ses marqueurs sur la case 0/30 sur la piste de gloire.
5. Les sacs d'or restants sont placés sur la mine d'or.



6. Retirer les 10 cartes Shérif des cartes Convoi; ces cartes Shérif ne seront utilisées que pour les parties avancées.
7. Les cartes Convoi sont divisées en 2 piles selon leur verso A ou B. Puis on mélange chaque pile séparément et on tire secrètement un certain nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs

Nombre de joueurs	3	4	5	6
Nombre de cartes	12	15	18	18
Nombre de cartes B	12	15	18	18

Les cartes Convoi restantes ne sont pas utilisées lors de la partie.

8. On place, toujours en fonction du nombre de joueurs, un certain nombre de cartes de la pile A face cachée à côté du plateau de jeu:

Nombre de joueurs	3	4	5	6
Cartes	4	5	6	6

- On retourne une de ces cartes face visible. Ces cartes constituent le convoi.
- Les cartes A restantes sont empilées face cachée à côté du plateau de jeu. Les cartes B sont empilées également face cachée sous les cartes A.

9. Retirer les cartes Equipement Cape, Messenger et Provision. Ces cartes ne seront pas utilisées lors des parties de base.



Les autres cartes Equipement sont mélangées et empilées face cachée sur le plan de jeu.

Cartes d'équipement



Défausse

10. Désigner un joueur. Il reçoit la figurine du premier joueur.
11. Placer la carte Premier joueur, les marqueurs d'alliance et le chariot de façon accessible à tous les joueurs.

But du jeu et aperçu d'une partie

Une partie dure 6 tours, et chaque tour se déroule en 2 phases : la phase de planifications et la phase de raids.

- Dans la **phase de planifications**, les joueurs utilisent leurs pillards un à un pour collecter des informations, pour recruter de nouveaux compagnons ou acquérir des cartes Equipements. ils peuvent également se joindre à une embuscade pour attaquer les convois.
- Dans la **phase de raids**, les convois parcourent les routes de la forêt. Ils se feront attaquer par les pillards si ces derniers sont au moins aussi forts que les convois. Les pillards emportent alors un butin (sous la forme d'or ou de compagnons) et reçoivent des points de gloire.

Les points de gloire sont inscrits sur la piste de gloire, et le joueur avec le plus de points de gloire à la fin des 6 tours gagne la partie.

La phase de planifications

Chaque phase a son premier joueur. Le joueur qui possède la figurine premier joueur commence la phase de planifications. Chaque joueur poursuit en sens horaire à tour de rôle, en réalisant une des actions possibles et plaçant un des pillards de son campement sur le plateau de jeu. On poursuit de cette manière jusqu'à ce que tous les joueurs aient tous placé leurs pillards sur le plateau.

On appellera joueur actif le joueur qui réalise l'action actuelle.

Les actions de la phase de planifications

Il y a 5 actions différentes possibles. Le joueur actif doit obligatoirement choisir l'action Faire un don pour la gloire s'il a plus de 5 sacs d'or dans son campement. Sinon, il a le choix de réaliser une des 5 actions suivantes:

1. **Faire un don pour la gloire** (donner de l'or à l'église)



Le joueur place 1 pillard sur l'église et remet un nombre de sacs d'or de son choix dans la mine d'or. Pour chaque sac donné, il gagne un point de gloire et déplace son marqueur sur la piste de gloire en conséquence.

2. **Consulter une carte Convoi** (Collecter des informations à l'auberge)



Le joueur place 1 pillard à l'auberge. Puis il consulte secrètement une carte Convoi de son choix et la replace face cachée à sa place. Pour indiquer qu'il a consulté cette carte, il met un de ses marqueurs sur la carte.

- Plusieurs joueurs peuvent consulter la même carte.
- Si un joueur n'a plus de marqueur, il doit mémoriser les cartes consultées.

3. **Acheter une carte Equipement** (au marchand)



Le joueur place 1 pillard sur le marchand et remet 1 sac d'or dans la mine d'or. Puis il tire une carte Equipement qu'il met secrètement dans sa main. On ne peut pas réaliser cette action lorsque l'on a déjà 3 cartes Equipement en main.

4. **Obtenir de nouveaux compagnons** (recruter au marché)



Le joueur place 1 pillard sur la place du marché et remet 2 sacs d'or dans la mine d'or. Puis il prend un nouveau compagnon de sa couleur depuis le stock (le chêne) et le place sur la place du marché. **Attention ! Ces 2 pillards pourront être utilisés après la phase de raids suivante.**

Conseils : Les actions du marchand et du marché peuvent paraître très chères. Cependant, elles permettent de faire basculer les événements en votre faveur.

Auberge : Obtenir des informations permet de réduire la part de chance lorsqu'il s'agira de choisir un convoi à attaquer

Marchand : Les équipements permettent bien souvent de décider du résultat d'un raid!

5. **Former une bande pour attaquer un convoi** (occuper une cachette)

C'est l'action principale du jeu ! Les pillards occupent des cachettes en attendant le passage des convois. Ils espèrent acquérir ainsi sacs d'or, compagnons et points de gloire.



Emplacement du leader de la cachette

Nombre de points de gloire

Valeur de combat



Nombre de sacs d'or

Nombre de compagnons

Un raid est victorieux si la bande qui porte l'assaut est au moins aussi forte que le convoi.

- Chaque carte Convoi est d'une valeur comprise entre 1 et 14;
- Chaque pillard a une valeur de 1, et peut selon son équipement, avoir une valeur augmentée de 1 à 3.



Valeur de combat

Afin de réussir un raid, il est conseillé de s'allier avec d'autres joueurs.

5.1 Raid sans alliance

Si un joueur exécute un raid seul, il place n'importe quel nombre de pillards de son choix de son campement sur une cachette inoccupée. Il devient le leader de cette cachette (et ne peut pas ajouter ni retirer de nouveaux pillards) jusqu'au succès du raid ou la fin du tour.

Cartes Equipement : Afin d'augmenter ses chances de succès pour le raid, le joueur peut utiliser des cartes Equipement pour ses pillards, il ne peut toutefois en utiliser qu'une par pillard.

5.2 Raid avec alliance

a) Négocier une alliance

Le joueur actif peut proposer à un ou plusieurs joueurs une alliance pour l'accompagner lors du raid. Il peut ainsi commencer les négociations et choisir une cachette avec ses partenaires. Les joueurs peuvent divulguer certaines des informations qu'ils ont à leur disposition pour les négociations, ils peuvent ainsi divulguer :

- Le nombre de points de gloire que chaque partenaire va pouvoir gagner et/ou
- Le type et le nombre de butins du convoi.



*Exemple : 1 point de gloire pour chaque participant
9 sacs d'or et un compagnon à se partager*

Remarque :

Les négociations ne portent pas sur la répartition du butin, mais uniquement sur le nombre de participants au raid.

- On peut négocier pour un nombre particulier de pillards ou pour une valeur de combat de ceux-ci. Si une alliance fournit la valeur de combat requise avec des cartes Equipement en plus des pillards, les règles vues précédemment s'appliquent.
- Les joueurs peuvent suggérer au joueur actif si, où et avec quel nombre de pillards et de cartes Equipement ils peuvent intervenir.
- Les autres joueurs ne peuvent pas négocier entre eux.

b) Accord d'alliance

Une fois que le joueur actif a trouvé un accord avec d'autres joueurs, les joueurs et le joueur actif placent le nombre convenu de pillards provenant de leur campement sur la cachette. Le joueur actif place un de ses pillards sur la case Leader de la cachette (la case en bas de chaque cachette). Il devient le leader de cette cachette jusqu'au succès du raid ou la fin du tour. Si un joueur a promis une carte Equipement, il révèle la carte à ce moment et la place devant lui. Pour se souvenir de son usage, il marque cette carte ainsi que la cachette avec un des marqueurs Alliance de la même lettre.



Si le joueur actif ne réussit pas obtenir une alliance, ou si celle-ci lui semble insuffisante, il peut réaliser une autre action.

Conseil : Une fois en place, on ne peut ni retirer ni rajouter de pillards ou de cartes Equipement déjà placés. Exception: on pourra ajouter des cartes Equipement lors du raid.

Fin de la phase de planifications

• Points de gloire et carte premier joueur

Le joueur qui en premier n'a plus de pillards dans son campement reçoit un point de gloire. Le joueur qui en second n'a plus de pillards dans son campement reçoit la carte Premier joueur.

Egalité : Parfois lors d'alliance, plusieurs joueurs en même temps n'ont plus de pillards dans leur campement. Dans ce cas, le point de gloire et la carte premier joueur sont donnés dans le sens horaire, en commençant par le joueur actif.

• Fin

La phase de planifications prend fin lorsque plus aucun joueur n'a de pillard dans son campement.

La phase de raids

Les raids ont maintenant lieu. Le joueur avec la carte Premier joueur est le premier joueur de cette phase. En commençant par lui puis en poursuivant en sens horaire, chaque joueur évalue une des cartes Convoi disponible près du plateau de jeu. On réalise ceci tant que toutes les cartes ne sont pas évaluées (Dans une partie avec moins de 6 joueurs, le porteur de la carte premier joueur révèle 2 cartes au total).

Choix d'une carte Convoi

Le joueur choisit une carte Convoi et la révèle. Il peut choisir la carte déjà visible. Les cartes Convoi des piles ne sont pas jouées !

Déplacement du convoi

Sous la forme du chariot, la carte Convoi choisie va suivre sa route à travers la forêt de Sherwood. L'itinéraire parcouru est indiqué dans le cadre en bas des cartes (de gauche à droite : ville de départ, ville d'arrivée).



Le chariot est placé sur la ville de départ et se déplace le long des chemins, de flèche en flèche, dans la direction de la ville d'arrivée. Le long du parcours, par ordre des flèches, les pillards attaquent le chariot jaillissant de leur cachette.

Cartes Equipement

Lorsqu'un raid prend place, les joueurs choisissent s'ils jouent des cartes Equipement et dans quel ordre. Ils choisissent librement quelle(s) carte(s) ils utilisent. On ne peut toutefois pas utiliser plus d'une carte pour un même pillard.

- Si un ou plusieurs marqueurs alliance ont été utilisés, le joueur doit utiliser la/les carte(s) promise(s).
- Chaque carte Equipement est défaussée après utilisation.

Exception: si aucune des cartes promises n'est nécessaire pour remporter le raid, les joueurs concernés reprennent leurs cartes promises en main.

Réussir un raid

Lorsque la valeur de combat des pillards participant au raid (y compris les cartes Equipement marquées) est égal ou supérieur à la valeur de combat de la carte Convoi, le raid est réussi et doit être réalisé.

Distribution du butin et des points de gloire

- **Points de gloire :** Chaque participant au raid reçoit la totalité du nombre de points indiqué sur la carte Convoi.
- **Un seul joueur reçoit le butin** Le joueur reçoit la totalité du butin de la réserve.
- **Une alliance reçoit le butin :** L'or et les nouveaux compagnons sont distribués par le leader de la cachette comme suit: (1 part de butin = 1 sac d'or ou 1 compagnon)
 - 1) S'il y a autant de parts de butin que de pillards participant au raid, chaque pillard reçoit 1 part de butin.
 - 2) S'il y a moins de parts de butin que de pillards participant au raid, le leader distribue une pièce de butin à chaque partenaire d'alliance par nombre de pillards participant (si possible). Si après cela il reste des parts de butin, le joueur distribue les pièces restantes de la même façon (voir exemple).
 - 3) Bien entendu, le leader ne distribue des compagnons qu'aux joueurs qui disposent encore de pillard sur le chêne.

Exemple : Anne est leader et possède 5 pillards, Nicolas s'est allié avec 1 pillard et Caria avec 6 pillards. Le butin consiste en 9 sacs d'or et 1 compagnon. D'abord, chaque joueur reçoit une pièce de butin. Comme Anne n'a pas assez de compagnons, elle prend le compagnon et donne 1 sac d'or aux autres joueurs. Nicolas ne peut plus recevoir de butin car il n'avait qu'un pillard. Il reste 7 sacs d'or à distribuer. Anne en donne 3 à Caria, en prend 3 pour elle. Elle décide ensuite si elle donne le dernier à Caria ou si elle le garde pour elle...

Après un raid réussi

- Tous les participants reprennent leurs pillards de la cachette et les placent dans leur campement;
- On place toutes les cartes Equipement utilisées dans la défausse;
- On retire la carte Convoi évaluée de la partie.

Si le raid n'est pas réalisé

- Si la valeur de combat des pillards participant au raid est plus faible que celle de la carte Convoi, aucun raid n'est réalisé.
- Le chariot continue sa route jusqu'à la prochaine cachette.
- Les pillards restent en planque dans leur cachette jusqu'au prochain passage d'un convoi.
- Même si le chariot atteint sa ville d'arrivée sans être pillé, la carte Convoi est retirée du jeu.

Attention aux cachettes situées aux croisements

Lorsqu'un chariot change de direction à un croisement, il est possible qu'il passe une cachette une fois et qu'il soit à nouveau « accueilli » par la même cachette aux détours du croisement. Il est tout à fait possible qu'un raid n'ait pas lieu la première fois mais ait lieu la seconde fois si un joueur décide de jouer une carte Equipement.

Fin d'un tour

Un tour s'achève dès que toutes les cartes Convoi exposées sont évaluées. On réalise les actions suivantes :

1. Pillards au campement

A l'exception du stock de pillards situés dans le grand chêne, tous les pillards sont replacés dans leur campement respectif.

2. Nouvelles cartes Convoi

Tirer de 4 à 6 cartes Convoi de la pile et les placer à côté du plateau de jeu. Retourner une carte face visible.

3. Figurine de premier joueur

Le joueur ayant le moins d'or dans son campement reçoit la figurine premier joueur.

- Le précédent premier joueur ne peut pas recevoir cette figurine dans la mesure où on ne peut pas 2 fois de suite être premier joueur.
- En cas d'égalité, la figurine va au joueur à égalité le plus proche du dernier premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque nouveau tour commence avec la phase de planifications.

Fin de partie

Le sixième tour annonce la fin de la partie. On transforme alors le butin collecté lors du sixième tour de la manière suivante :

- Chaque nouveau sac d'or rapporte 1 point de gloire;
- Pour chaque nouveau compagnon introduit depuis le grand chêne, un joueur reçoit 2 points de gloire. S'il y n'y a pas de pillards disponibles sur le grand chêne, il n'y a tout simplement pas de points de gloire à gagner.

La partie prend fin dès que la dernière carte Convoi exposée est évaluée.

- Le joueur qui a le plus de points de gloire gagne la partie.
- En cas d'égalité, le joueur à égalité avec le moins de pillards sur le grand chêne gagne.
- Si l'égalité persiste, le joueur à égalité qui possède le plus de sacs d'or l'emporte.

Règles avancées

Lorsque les joueurs deviennent plus expérimentés avec le jeu de base (env. après 3 parties), ils peuvent faire des parties encore plus fun en intégrant aux parties les nouveaux éléments suivants :

- 10 cartes Shérif et 6 cartes Equipements spéciaux
- Un nouveau système de négociations et de distribution de butin

Avec les nouvelles cartes, le jeu devient plus varié mais aussi plus difficile. Les négociations ouvertes sont particulièrement intéressantes.

Mise en place

Mélanger les cartes Shérif selon leur verso A et B. Mélanger les cartes Equipements Spéciaux avec les cartes Equipement.

Phase de planifications

Les actions 1 à 4 se déroulent comme précédemment. L'action 5, Former une bande pour attaquer un convoi (occuper une cachette), est modifiée comme suit :

- **Négociations** (pour une alliance)

Le leader (= joueur actif) demande si quelqu'un est intéressé par une alliance. Si quelqu'un est effectivement intéressé, on négocie entre joueurs pour fixer de quelle manière et quelle récompense on reçoit d'une telle alliance.

Mener les négociations

Les joueurs négocient librement - sans aucun ordre particulier - à propos de l'utilisation des pillards, des cartes Equipement et de la distribution du butin.

- Le leader a la possibilité d'organiser les négociations à sa guise. En particulier, il peut interrompre les négociations entre les autres joueurs.
- À la fin des négociations, il peut aussi décider de mener le raid seul. Dans ce cas, il place simplement ses pillards dans la cachette libre de son choix. Cela termine son tour.

Faire des offres

Il est possible de négocier des sacs d'or ou des parts de butin à gagner, des informations ou l'utilisation de cartes Equipement ou encore le choix d'une cachette, etc.

Par contre, on ne peut pas échanger des pillards, des points de gloire, ou des cartes Equipement.

- **Conclusion de l'accord**

Le tour prend fin lorsque tous les partenaires de l'alliance tombent d'accord. Tous les objets (pillards, marqueurs d'alliance, or, etc.) sont obligatoirement placés comme pour les règles de base (voir Accords fixés plus loin).

Informateur : Un joueur qui a connaissance d'une carte Convoi et impose cette carte pour une alliance est l'informateur. Cela peut être le leader, mais pas nécessairement.

Leader : C'est le joueur qui place un de ses pillards sur la case carrée d'une cachette.

Les cartes Equipements promises ne sont pas révélées volontairement et ne sont pas marquées.



• L'Accord

Accord fixé

L'informateur utilise une paire de marqueurs d'alliance identiques pour indiquer la cachette et la carte convoi concernées.



Marquer les accords :

L'informateur prend à ce moment le butin (or et compagnons) de la réserve et le distribue comme convenu précédemment aux autres partenaires de l'alliance (on distribue selon les pillards présents). Les compagnons distribués

sont placés couchés de façon à les différencier de ceux participant à l'embuscade.

Accord non fixé

- Tous les accords qui n'aboutissent pas sont dits non fixés et ne doivent pas être marqués. Cela s'applique aussi pour l'usage des cartes Equipement ou pour les points de gloire.
- Si aucun accord ne se fait sur la carte Convoi qui fait l'objet de l'embuscade, le raid n'est pas planifié. Dans ce cas, ni les marqueurs d'alliance ni le butin ne sont placés avant le raid.

Phase de raids

Les joueurs peuvent encore négocier durant la phase de raids. N'importe quel accord pour les actions futures est non fixé.

Un raid est planifié

(une carte Convoi rencontre une cachette avec le même marqueur d'alliance)

- **Cartes Equipement** : Si des accords portent sur l'utilisation de cartes Equipement, c'est le moment de voir si les partenaires de l'alliance sont effectivement disposés à le faire. En cas de doute, le Leader peut décider de l'ordre dans lequel les joueurs de l'alliance déclarent s'ils utilisent leurs cartes Equipement et lesquelles.
- **Le raid n'a pas lieu** : Cela peut arriver par exemple lors d'un raid planifié si des cartes Equipement ne sont pas utilisées. Les cartes Equipement déjà utilisées sont défaussées et le convoi continue sa route.
- **Raid réussi / distribution de butin** : L'informateur en premier doit tenir ses engagements avant de distribuer le butin librement (aux autres alliés et à lui-même).
- **Pénurie de Butin** : S'il n'y a pas suffisamment de butin pour honorer les engagements des accords, l'informateur est astreint à payer de sa poche avec l'or de son campement. S'il ne peut pas honorer toutes ses dettes, les joueurs partent les poches vides. L'informateur n'est pas redevable vis-à-vis de ses propres pillards.

Un raid n'est pas planifié : (= une carte Convoi ne fait pas l'objet d'un accord)

Si un raid est effectué sur un convoi qui n'a pas de marqueur d'alliance ou qui a un marqueur d'alliance différent de celui de la cachette, le butin est distribué par le Leader (selon les règles normales) aussi équitablement que possible.

Cartes Shérif : Le Shérif sera attaqué depuis toutes les cachettes sur sa route tant qu'il ne sera pas battu.

Raid réussi : Chaque joueur reçoit les points de gloire indiqués sur la carte Shérif (indiqués en blanc), les nombres rouges sont ignorés. La carte Shérif est retirée du jeu, les pillards retournent dans leurs campements.

Victoire du Shérif :

- **Perte de points de gloire** : Chaque joueur qui possède au moins 1 pillard dans la cachette perd autant de points de gloire qu'indiqués en rouge sur la carte Shérif (grand nombre, uniquement sur les cartes B). On ne peut pas avoir un score inférieur à zéro sur la piste de gloire.

Carte de Shérif A



Carte de Shérif B

- **Perte de pillards** : chaque joueur ayant des pillards dans la cachette perd autant de pillards (on les replace sur le chêne) qu'indiqué par le petit nombre sur la carte Shérif. Cependant :
 - On ne peut pas perdre plus de pillards que ceux présents dans la cachette ; et
 - On ne peut pas avoir moins de 4 pillards de la même couleur sur le plateau de jeu. Il y a 4 pillards indiqués sur chaque campement, ceci pour rappeler que chaque joueur doit avoir au moins 4 pillards en jeu.
- **Le chariot du Shérif se déplace** : Si le Shérif n'est pas battu, le chariot continue sa route tant qu'il n'y a pas un raid réussi ou qu'il quitte la forêt. La carte Shérif peut donc provoquer des pertes dans plusieurs cachettes.
- **Les pillards retournent dans leur campement** : Même après être battus par le Shérif, les pillards restants retournent dans leur campement.

Cartes Equipement avec des capacités spéciales

Provisions : Lorsqu'il cette carte, un joueur peut laisser ses pillards dans la cachette après un raid réussi. Il ne les déplace dans son campement ensuite qu'après un autre raid réussi ou à la fin du tour.



Cape : En jouant cette carte, un joueur ne perd ni pillard ni points de gloire en perdant face au Shérif. La Cape ne s'applique qu'à lui-même et à ses pillards, et pas à ses partenaires d'alliance, et seulement contre le Shérif.



- Il peut laisser ses pillards dans leur cachette. Il devient le nouveau Leader s'il ne l'était pas déjà ou

- Il peut remettre ses pillards dans son campement.

Messageur : Dès qu'un autre joueur a choisi et révélé une carte Convoi, un joueur peut jouer cette carte et choisir une nouvelle destination pour la carte Convoi.



- Il peut jouer cette carte même lorsque le Chariot a déjà passé une ou plusieurs cachettes, dans la mesure où il ne lui fait pas faire demi-tour.
- Il peut jouer une seule carte Messageur par carte Convoi.

Fin du tour avec les règles avancées

On utilise les règles habituelles, à l'exception de ces modifications :

1. **Pillards supplémentaires** : Le joueur avec le plus de pillards dans les 4 cachettes soulignées en rouge reçoit un pillard supplémentaire de sa couleur qu'il place sur le chêne. En cas d'égalité, chaque joueur à égalité reçoit un pillard supplémentaire;
2. **Vider les cachettes** : Les pièces de butin non distribuées retournent dans leur réserve respective (mine/chêne).

Les pillards retournent dans leur camp, on distribue de nouvelles cartes de convoi et on attribue la figurine de premier joueur comme dans les règles de base.

Auteur : Nils Finkemeyer
Illustrations : Alexander Jung
Rédaction : Annegret Schoenfelder

© Eggertspiele GmbH & Co KG 2009, Hamburg
Made in Germany www.eggertspiele.de

