

# Bienvenue dans la forêt de Sherwood !

! Si c'est la **première fois** que vous jouez à ce jeu, lisez **d'abord ce guide d'introduction**.

- Prenez les **8 parties du plateau de jeu** et sortez-les de leur étui en les faisant glisser par l'un des côtés. Ensuite, assemblez-les. **Important** : veillez à ce qu'aucune fenêtre ne tombe du plateau de jeu pendant l'installation.
- Placez tous les éléments en bois en tas à côté du plateau. Il n'est **pas nécessaire de les trier**.
- Chaque joueur choisit le personnage qu'il souhaite incarner et prend les **5 pions** correspondants. **Important** : dans la première aventure (la partie d'introduction), un joueur **doit impérativement** incarner **Robin des Bois (vert)** et un autre **Petit Jean (bleu)**. Si vous êtes plus de 2 joueurs, vous pouvez également choisir **Belle Marianne (jaune)** ou **Will Scarlet (turquoise)**.  
Remarque : vous ne pouvez pas choisir les pions **violet**s ou **gris**.
- Placez le livre d'aventures et le sac près du plateau de jeu.
- Rangez le **livret de référence** dans la boîte, vous n'en aurez **pas besoin pour l'instant**.



Robin des Bois



Belle Marianne



Petit Jean



Will Scarlet

## Tout est prêt ? Génial ! On continue :

Vous allez **découvrir les règles** du jeu **au cours de la partie d'introduction** que vous êtes sur le point de commencer. Vous allez donc pouvoir jouer tout de suite !

Remarque : dans le texte, il est toujours question de « joueur », mais cela inclut aussi évidemment les « joueuses ».

**1. Vous ne jouez pas les uns contre les autres, mais en équipe contre le jeu !**

## 2. Se déplacer sur le plateau de jeu

Chaque joueur possède 2 pions Personnage et 3 pions Déplacement (2 courts et 1 long). Comme vous l'avez peut-être déjà remarqué, le plateau de jeu ne dispose **pas de cases**. Vous devez placer vos pions **les uns à la suite des autres** (les **juxtaposer**) pour vous **déplacer** et déterminer **jusqu'ou** vous pouvez aller.

Comme une image vaut mieux que mille mots, regardez

**ensemble** les illustrations au verso. ➔



2 pions Personnage

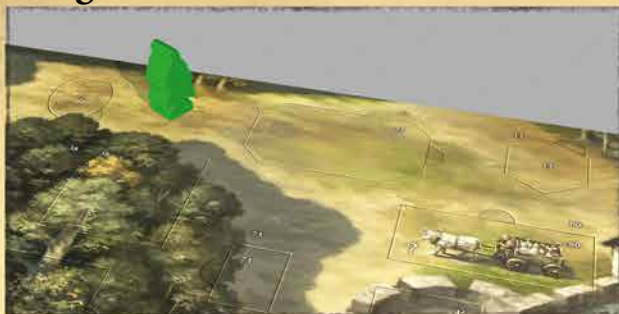


2 pions Déplacement court



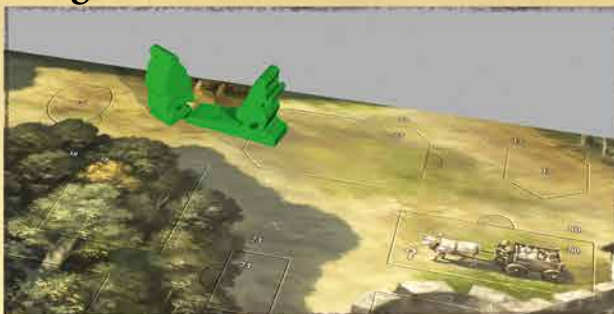
1 pion Déplacement long

### Image 1 :



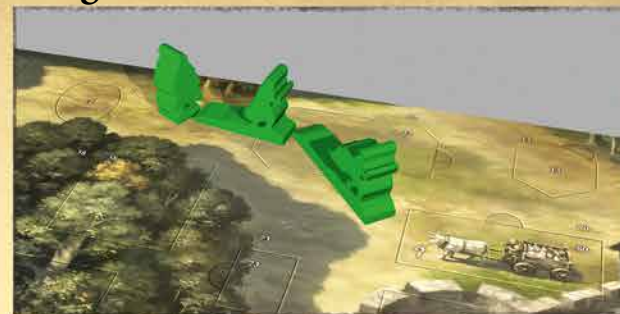
Robin des Bois se trouve dans la forêt (pion Personnage). Il aimerait aller voir le Paysan dans la charrette.

### Image 2 :



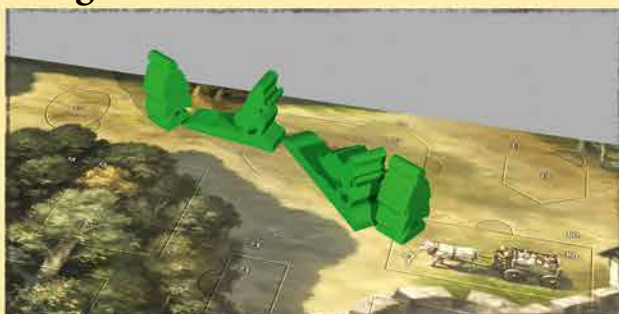
Il place donc l'un de ses pions Déplacement près de son pion Personnage. Il peut ensuite ajouter d'autres pions Déplacement, dans l'ordre de son choix.

### Image 3 :



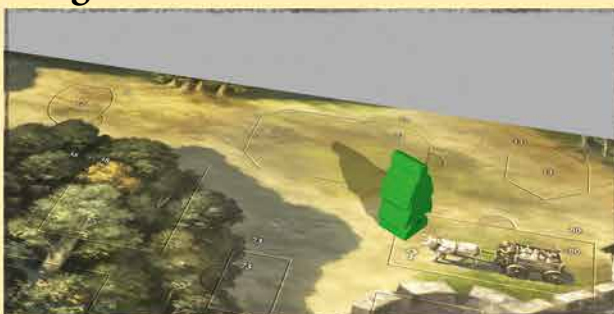
Les pions juxtaposés ne doivent pas forcément être orientés de la même façon. Robin peut ainsi se déplacer en ligne droite ou en courbe.

### Image 4 :



**Important :** le second pion Personnage doit forcément terminer ce « cortège » : il représente la nouvelle position de Robin des Bois.

### Image 5 :



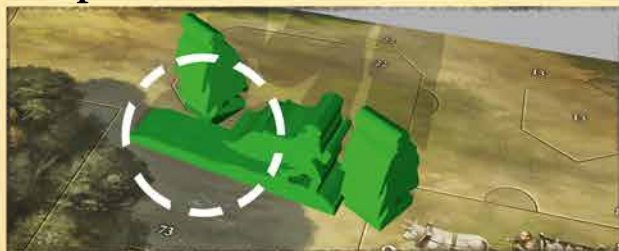
Reprenez ensuite tous les pions utilisés pour le déplacement. Laissez seulement le **second pion Personnage** sur le plateau. Répétez ces étapes à chaque déplacement.

### Déplacements interdits :



Vous ne pouvez ni 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. Vous devrez donc **contourner** tous ces éléments.

### Cas particulier n° 1 :



Vous pouvez poser un pion Déplacement en décalage par rapport à un autre pion pour réduire la distance parcourue et ne pas dépasser l'endroit où vous souhaitez vous rendre.

### Cas particulier n° 2 :



Vous pouvez placer votre pion Personnage en diagonale : cela permet parfois d'atteindre une fenêtre qui se trouve à quelques millimètres.

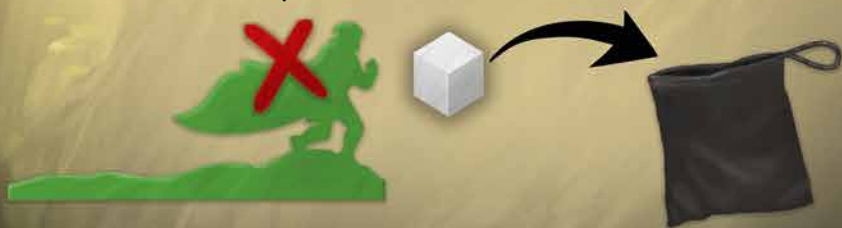
### Cas particulier n° 3 :



Si vous souhaitez avancer de quelques pas seulement, vous pouvez juxtaposer votre second pion Personnage directement au premier, sans utiliser de pions Déplacement.

## 3. Économiser vos forces

Vous pouvez décider, **pendant votre tour**, de **ne pas utiliser** votre pion Déplacement **long**. Cela vous permet **d'économiser vos forces** : vous ajoutez alors **1 cube blanc** dans le sac.



Économiser ses forces est important, vous découvrirez bientôt pourquoi.

## 4. Vous avez tout compris ?

Parfait ! Dans ce cas, placez cette fiche à proximité du plateau pour pouvoir la consulter au cours de la partie et revoir le fonctionnement des déplacements.

**Votre première aventure va commencer !** Celui d'entre vous qui a le plus envie de lire prend le **livre d'aventures**, l'ouvre à la **page 8** et commence à lire l'histoire à voix haute !