

## Im Wald, da sind die Räuber (Il y a des voleurs dans la forêt) – Règles

*"Stuuum Stuuum Stuuum,*

Une chaleureuse bienvenue à vous tous, chefs des bandes de voleurs les plus effrayantes, à notre concours annuel des voleurs. Le peuple de ces bois a amassé trop de richesse pour son propre bien et il nous incombe de le soulager de ce fardeau.

Ainsi, recherchez le meilleur butin et rapportez-le à vos camps.

Puisse le meilleur voleur gagner."



### *But du jeu*

Chaque joueur mène une bande de voleurs dans les bois qui augmentent à chaque tour par le placement de tuiles de chemin hexagonales. Dans les bois ils pillent des fermes, des auberges et des pavillons de chasse, rapportant le butin dans son camp et gagnant des points de victoire (PV) à l'occasion de trois décomptes. Mais les autres joueurs et le gardien de la patrouille essayeront de s'en mêler.

A la fin de la partie chaque joueur peut également saisir des auberges où il peut célébrer ses raids réussis.

Le joueur avec le plus de PV à la fin gagne la partie.

# Im Wald, da sind die Räuber (Il y a des voleurs dans la forêt) – Règles

## *Composants*

### 1 plateau de jeu



55 tuiles de chemin hexagonales, parmi elles :

**3 tuiles de départ (marquées 'S')**  
avec un buisson de mûres au milieu



**12 pions voleurs** (3 en jaune, rouge, bleu et vert)



**4 tuiles camps de voleurs (marquées 'R')**



**4 pions voleurs de décompte** (1 en jaune, rouge, bleu et vert)



**14 tuiles auberges**



**24 jetons voleurs** (3 potions de puissance et 3 escrocs chacun en jaune, rouge, bleu et vert)

**Potions de puissance**                      **Escroc**



**14 tuiles fermes**



**40 jetons butins** (bijoux, pièces de monnaie, lingots d'or, bijoux et argenterie, 8 de chaque)



**10 tuiles pavillons de chasse**



**1 jeton fille**



**1 pion gardien**



**1 jeton gardien**



**1 dé4** (le nombre du haut est le résultat du lancer de dé)

**1 sac de toile**

**10 tuiles sans bâtiments**



**2 livrets de règles en allemand (quatre couleurs) et anglais (noir et blanc)**

# Im Wald, da sind die Räuber (Il y a des voleurs dans la forêt) – Règles

## *Préparation de la partie*

### Etape 1 : Mise en place

Avant votre première partie dépunchez soigneusement les éléments en carton des feuilles.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit deux pions voleurs (représentants sa bande des voleurs), le pion voleur de décompte, les six jetons voleurs et la tuile camp de voleurs de sa couleur. A 4 joueurs, chaque joueur ne reçoit que 4 jetons voleurs (2 potions de puissance et 2 escrocs).

Le plateau de jeu est placé à coté. Chaque joueur met son pion voleur de décompte sur la case de départ (marquée Startfeld).

Les trois tuiles de départ (S) sont placées entre les joueurs comme indiqué sur le schéma.



Mélangez les tuiles non marquées R ou S face cachée et piochez 12 d'entre elles au hasard. Elles sont également distribuées entre les joueurs.

Chaque joueur regarde ses tuiles mais les conserve cachées des autres joueurs.

Les tuiles non distribuées sont placées face cachée sur les cases du plateau de jeu (marquées Runde 1, Runde 2 et Runde 3) en trois piles de 12 tuiles chacune.

Le dé, le pion gardien, le jeton gardien et le jeton fille sont placés près du plateau de jeu.

Les 40 jetons butins sont placés dans le sac de toile.

Tous les composants restants sont mis de coté, ils ne seront pas utilisés pendant cette partie.

### Etape 2 : Entrée (des voleurs dans les bois)

Le joueur avec le rire de voleur le plus mauvais est choisi comme premier joueur.

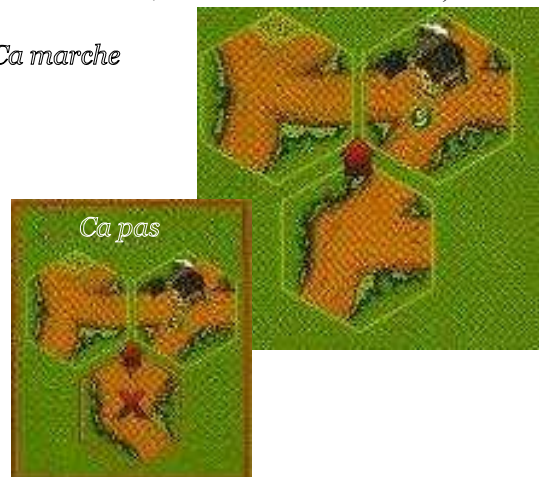
Les joueurs jouent des tours dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant son tour, chaque joueur place **une** de ses tuiles de chemin ou son camp de voleurs à coté d'une des tuiles de départ ou des tuiles de chemin déjà placées. Peu importe de savoir qui a placé une tuile.

#### Règles de placement des tuiles de chemin :

Une tuile de chemin doit être placée de sorte que chaque coté s'adapte aux autres

tuiles de chemin adjacentes (chemin à coté d'un chemin, arbres à coté d'arbres).

*Ca marche*



*Ca pas*

## Im Wald, da sind die Räuber (Il y a des voleurs dans la forêt) – Règles

Les chemins des tuiles de chemin placées doivent conserver une route dégagée vers les tuiles de départ.



Des tuiles de chemin avec un pavillon de chasse ne peuvent pas être placées l'une à côté de l'autre.



Si un joueur place une tuile de chemin avec une **auberge**, il pioche au hasard, après avoir placé la tuile, un jeton butin du sac de toile et le met **face visible** sur le chemin de la tuile.

Si un joueur place une tuile de chemin avec une **ferme**, il décide après avoir placé la tuile, s'il veut piocher un jeton butin ou pas. S'il décide de le faire, il pioche au hasard un jeton butin du sac de toile et le met **face visible** sur le chemin de la tuile.

Si un joueur place une tuile de chemin avec un **pavillon de chasse**, il pioche au hasard, après avoir placé la tuile, deux jetons butin du sac de toile et les met **face visible** sur le chemin de la tuile. S'il pioche deux jetons de la même sorte, il remet l'un d'entre elles dans le sac et pioche jusqu'à ce qu'il ait deux jetons différents. Si ce n'est plus possible, il ne place qu'un jeton.

Si le sac de toile est vide, plus aucun jeton n'est placé sur les nouvelles tuiles.

Quand chaque joueur a placé toutes ses tuiles de chemin et son camp de voleurs, ses pions voleurs sont placés sur son camp de voleurs et la partie commence.

---

### *Déroulement de la partie*

Chaque joueur joue son tour dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

Pendant son tour, un joueur effectue toutes les actions suivantes **exactement dans cet ordre** :

#### **Etape 1 : Piocher une tuile de chemin et la placer**

Le joueur pioche la tuile de chemin du dessus de la pile en cours. D'abord la pile "Runde 1" (Manche 1), puis la pile "Runde 2" (Manche 2), puis la pile "Runde 3" (Manche 3). La tuile de chemin est placée suivant les règles décrites ci-dessus, y compris le placement des jetons butins.

Une tuile de chemin avec une ferme génère l'arrivée du **gardien** dans la partie s'il y a

au moins une autre ferme dans la forêt. Le pion gardien est placé sur la nouvelle tuile et le joueur reçoit le jeton gardien et le dé. (Cas spécial : s'il n'y a aucune autre ferme dans la forêt, le gardien arrive en jeu avec la deuxième ferme placée dans la forêt pendant la partie.)

Le jeton **fille** est placé sur la première tuile sans bâtiment.

## Im Wald, da sind die Räuber (Il y a des voleurs dans la forêt) – Règles

### Etape 2 : Déplacement des voleurs et des butins

A chaque tour le joueur a le nombre suivant de points d'actions (PA) pour chacun de ses voleurs :

- Manche 1 : 4 AP
- Manche 2 : 5 AP
- Manche 3 : 6 AP

Les PA ne peuvent pas être transférés d'un voleur à un autre et ne peuvent pas être sauvegardés pour un tour ultérieur. Ils peuvent cependant ne pas être tous utilisés. Les actions suivantes peuvent être effectuées en utilisant ces PA :

#### **Déplacement du voleur :**

Le déplacement d'une tuile de chemin à une autre coûte 1 PA. En se déplaçant, un voleur doit suivre les chemins indiqués sur les tuiles.



Il peut se déplacer en avant et en arrière autant qu'il le souhaite.

Se déplacer du chemin de la tuile du camp du voleur vers le camp lui-même (et vice-versa) coûte 1 PA.



On ne peut entrer et sortir du camp que de cette manière.

Un voleur ne peut entrer que dans son propre camp de voleurs. Il n'y a aucune limite au nombre de voleurs qui peuvent se trouver sur la même tuile de chemin.

#### **Vol des jetons butins :**

Afin de voler un jeton butin le joueur déplace un de ses voleurs sur une tuile de chemin où se trouve un jeton butin.

1.)



Le vol de ce jeton et son placement sur votre voleur coûte 1 PA.

2.)



Si un voleur portant un jeton butin sur sa tête entre dans son camp de voleurs, le joueur place le jeton devant lui de sorte que les autres joueurs puissent voir ce qu'il a volé. Le placement du jeton devant le joueur ne coûte aucun PA.

3.)



Un voleur ne peut porter qu'un seul jeton à la fois. Un jeton peut être abandonné à tout moment pour un coût nul, il est alors placé sur la tuile de chemin où le voleur se trouve à ce moment-là.

#### **Jetons voleurs :**

Un joueur peut utiliser chacun de ses jetons voleurs une fois pendant la partie à tout moment pendant la 2<sup>ème</sup> partie de son tour. Il peut utiliser autant de jetons qu'il souhaite pendant son tour. S'il a utilisé un jeton, celui-ci est retourné face cachée et ne peut plus être utilisé.

Une **potion de puissance** double les PA de n'importe quel voleur pour un tour.

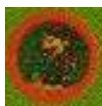


Exemple : un joueur utilise une potion de puissance pendant la manche 2, il reçoit

## Im Wald, da sind die Räuber (Il y a des voleurs dans la forêt) – Règles

ainsi 5 PA pour un de ses voleurs. S'il utilise une deuxième potion de puissance pendant ce tour, il reçoit encore 5 PA. (Une potion de puissance ne double pas une autre potion de puissance.) La 2<sup>ème</sup> potion de puissance peut être utilisée par un autre voleur.

Un **escroc** permet de voler des tuiles de chemin et aussi des voleurs. Le joueur utilisant ce jeton prend un jeton de butin de n'importe quelle tuile de chemin ou d'un autre voleur. Ce jeton est alors placé sur une tuile adjacente à celle où il se trouvait. Il n'est pas nécessaire qu'il y ait un chemin direct entre les deux tuiles.



Un jeton butin ne peut pas être directement placé dans un camp de voleurs, mais il peut être placé sur le chemin à côté du camp.

### La fille

La fille souhaite être emmenée au buisson de mûres (comme indiqué dans la chanson folklorique allemande "Im Wald, da sind die Räuber" qui a donné son nom à ce jeu).



Le jeton fille est manipulé comme n'importe quel autre jeton butin mais ne peut pas être déplacé par l'escroc. Cependant, il doit être emmené au buisson de mûres représenté sur les tuiles de départ. Si un joueur emmène le jeton fille sur une des tuiles de départ, il reçoit **immédiatement** trois PV qui sont marqués en faisant avancer son pion voleur de décompte de trois cases.

Le jeton fille est alors mis de côté et seulement remis en jeu avec la prochaine tuile de chemin sans bâtiment. De là, la fille peut de nouveau être emmenée au buisson de mûres.

---

### Etape 3 : Le gardien

Le joueur qui fait entrer le gardien en jeu place le jeton gardien sur n'importe quelle ferme sauf celle où se trouve le gardien. Il s'agit de la ferme cible du gardien.



Dorénavant chaque joueur lance le dé4 pendant la 3<sup>ème</sup> partie de son tour. Le résultat indique le nombre de cases que le gardien **doit** franchir dans la direction de la ferme cible (plus 1 case de bonus pendant la manche 2 et 2 cases de bonus pendant la manche 3).

Chaque case est la distance d'une tuile à une autre. Les chemins doivent être suivis. Le gardien doit suivre l'itinéraire le plus court en nombre de cases vers sa cible, calculé à partir de la position actuelle du gardien.

Si un joueur déplace le gardien sur la ferme cible, il prend le jeton gardien et le

replace sur une autre ferme. Si le gardien doit encore se déplacer d'au moins une case, il repart immédiatement dans la nouvelle direction.

Si le gardien entre sur une tuile de chemin avec un ou plusieurs voleurs, il les arrête immédiatement. Tous les jetons butins portés par ces voleurs sont placés sur le chemin de la tuile de chemin. Chaque voleur est placé dans son camp de voleurs.

Un voleur ne peut pas se trouver sur une tuile de chemin avec le gardien, ainsi il ne peut pas voler un jeton butin se trouvant là. Cependant il peut passer furtivement près du gardien à travers les chemins. Le croisement d'une tuile de chemin avec le gardien coûte **2 PA** (avec ou sans jeton butin sur sa tête).

Si le gardien se tient sur une tuile de camp de voleurs, on peut entrer et sortir du camp de voleurs. Mais cela coûte **2 PA** pour

## Im Wald, da sind die Räuber (Il y a des voleurs dans la forêt) – Règles

passer furtivement près du gardien et **1 PA** pour entrer dans le camp de voleurs ou une tuile adjacente (à travers le chemin).

Un voleur dans son camp de voleurs est à l'abri du gardien.

### Décompte

Quand la dernière tuile de chemin d'une pile a été placée et que le joueur a accompli son tour, un décompte se produit. Il y a donc 3 décomptes pendant une partie.

Chaque joueur compte les jetons butins se trouvant devant lui et reçoit des PV pour le nombre de jetons butins **du même type** en fonction de la table ci-dessous :

Nombre	1	2	3	4	5	6	7	8
PV	1	2	4	6	9	12	16	20

Exemple : Un joueur possède 3 jetons bijoux, un jeton pièces de monnaie et 2 jetons argenteries, ceci lui donne  $4 + 1 + 2 = 7$  PV

Le joueur avance son pion voleur de décompte en fonction du nombre de PV reçu. Chaque joueur garde ses jetons butins qui rapporteront encore des PV dans les manches suivantes.

Pendant le 3<sup>ème</sup> et dernier décompte il y a un certain nombre de PV additionnels à gagner :

1. Pour chaque ensemble complet de 5 jetons butins différents un joueur reçoit 3 PV additionnels.
2. Chaque voleur peut également saisir une auberge où il célèbre ses raids. Pendant le décompte final, chaque joueur reçoit de 1 à 4 PV comme indiqué sur la tuile auberge

Pour ce faire le joueur déplace un de ses voleurs sur une tuile avec une auberge. Il met alors le voleur sur l'auberge et déclare qu'elle a été saisie.

Ce voleur ne peut plus être déplacé. La saisie d'une auberge ne coûte aucun PA. **Un** seul voleur (le premier à le faire) peut saisir chacune des auberges. Un voleur qui a saisi une auberge n'est pas arrêté par le gardien s'il passe sur la tuile de chemin.

### Fin de la partie

Le joueur avec le plus de PV après le décompte final est le chef de la bande de voleurs la plus efficace et gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

### *Règles spéciales pour 2 joueurs*

A 2 joueurs les règles suivantes changent :

- 1.) Chaque joueur reçoit **3 voleurs**. Chacun utilise le nombre normal de PA.
- 2.) Pendant la partie (pas pendant l'entrée des voleurs), un joueur place toujours deux tuiles de chemin pendant son tour. Il place

d'abord une tuile et les jetons butins appropriés puis il place la deuxième tuile de chemin et ainsi de suite.

- 3.) A deux joueurs, le droit de placer le jeton gardien sur une ferme alterne entre les joueurs. Peu importe qui lance le dé.

# Im Wald, da sind die Räuber (Il y a des voleurs dans la forêt) – Règles

## *Résumé...*

### *... des PV*

#### **Décomptes 1, 2 et 3 :**

Nombre	1	2	3	4	5	6	7	8
PV	1	2	4	6	9	12	16	20

Fille : A chaque fois qu'elle est emmenée au buisson de mûres, le joueur qui l'a fait marque 3 PV

#### **Décomptes final :**

3 PV pour chaque ensemble de chacun des 5 types des jetons butins.

1 à 4 PV par auberge saisie.

### *... des PA*

Se déplacer d'une tuile de chemin à une autre en suivant un chemin donné	1 AP
Passer d'un chemin dans son camp de voleurs (ou vice-versa)	1 AP
Prise d'un jeton butin	1 AP
Placer un jeton butin du camp de voleurs devant le joueur	0 AP
Abandonner un jeton butin	0 AP
Passer furtivement près du gardien	2 AP
Saisie d'une auberge	0 AP

### *... des tuiles de chemin*

**Auberge** Reçoit toujours 1 jeton butin. Peut être saisi par un voleur pendant la dernière manche

**Ferme** Le joueur actif décide si 1 jeton butin y sera placé ou pas. Le gardien patrouille de ferme en ferme

**Pavillon de chasse** Reçoit toujours 2 jetons butins. Les pavillons ne peuvent pas être placés les uns à côté des autres

**Sans bâtiments** Le jeton fille y est placé s'il n'est pas sur une tuile

### *... en fonction du nombre de joueurs*

2 joueurs	Chaque joueur reçoit 3 pions voleurs, 6 jetons voleurs et 6 tuiles de chemin pendant la mise en place. Pendant la partie chaque joueur place 2 tuiles de chemin à chaque tour, l'une après l'autre
3 joueurs	Chaque joueur reçoit 2 pions voleurs, 6 jetons voleurs et 4 tuiles de chemin pendant la mise en place. Pendant la partie chaque joueur place 1 tuile de chemin à chaque tour
4 joueurs	Chaque joueur reçoit 2 pions voleurs, 4 jetons voleurs (2 pions de puissance, 2 escrocs) et 3 tuiles de chemin pendant la mise en place. Pendant la partie chaque joueur place 1 tuile de chemin à chaque tour