

# Räuber Rudi

Robby Robber • Le bandit Brigandi • Rover Roel



game with 2 robbers

The variations for teams can be played in different degrees of difficulty.

**1. Together against Robby and his voracious sidekick (ages 5 and up)**

- Each player plays with one adventurer.
- There are two robbers on the way starting from any two robber squares.
- On a forest square there only can be one robber at a time. If the second robber lands just on a square occupied by the other robber, the move is not possible.

game with 3 robbers

**2. Together against Robby and his gang (ages 7 and up)**

- Each player plays with three adventurers.
- There are three robbers in the game starting from the three robber squares.
- There may only be one robber on each forest square.

**3. Robby and his gang really go like the clappers (ages 8 and up).**

- Additionally the following applies: no robber may pass over another robber during a move.

## End of the game

The game ends

- as soon as all adventurers have reached the village. All players win together.
- if the captured adventurers can not be liberated because all the other adventurers have already reached the village. In this case the players lose together.

If you stick together you can without a doubt outwit the rumbling robbers and their chief Robby!

### Information

Wolfgang Kramer is the author of this thievingly strong game. It has been published in 1991 as a pure co-operative game under the title "Corsaro – Odyssey in the open sea" (Herder Publishing). In 1991, the jury of the "Game of the Year" awarded the game the "Special Prize Child's Game". We publish it here in a revised form and with a different subject matter.

W. Kramer was born in Stuttgart and his main occupation is inventing games. He has published already more than 100 games and has been awarded many prizes. During the last few years Haba has published W. Kramer's games "Birdie", "Volcano", "Pete the Pirate", "The Trick or Treat Gang" and "Rig-a-dig, dig!".

all adventurers  
in the village =  
common victory;  
captured adventurers  
can not be liberated  
= all lose

Jeu Habermäß n° 4227

# Le bandit Brigandi

Un aventureux jeu de dés avec des éléments tactiques.

Pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Avec plusieurs variantes de jeux coopératifs.

**Idée :** Wolfgang Kramer

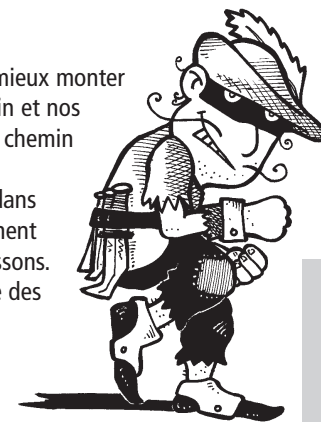
**Illustration:** Thies Schwarz

**Durée de la partie :** 15 à 30 minutes

C'est dans la forêt sauvage que l'on peut le mieux monter sa tente. L'excursion touche cependant à sa fin et nos aventuriers en herbe doivent se mettre sur le chemin du retour.

Mais prudence ! La bande à Brigandi traîne dans les parages. Ces bandits désagréables se cachent toute la journée derrière les arbres et les buissons. Ils n'ont rien de mieux à faire que de prendre des airs méchants pour faire peur aux gens.

Qui sera le plus adroit pour passer devant la bande à Brigandi et arriver sain et sauf au village ?



## Contenu

- 1 plateau de jeu
- 12 aventuriers de 4 couleurs différentes
- 3 bandits
- 3 manteaux de camouflage
- 12 cartes de manteaux de camouflage
- 2 dés
- 1 règle du jeu

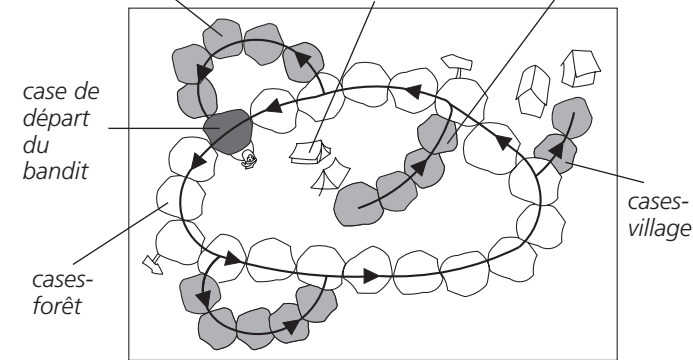
## But du jeu

Celui qui – en ayant de la chance aux dés et en usant de tactique – pourra ramener ses aventuriers en premier au village gagne la partie.

## Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table.

*cases de raccourci intouchables* *camp* *cases de départ intouchables*



Chaque joueur prend trois aventuriers d'une couleur et les met dans le camp au milieu du plateau de jeu. Mettre un bandit sur la case de bandit en haut du camp. Les autres bandits, et éventuellement les aventuriers en trop, restent dans la boîte.

Chaque joueur prend une carte de manteau de camouflage. Empiler les cartes de manteaux de camouflage restantes et la poser à côté du plateau de jeu. Mettre les trois manteaux de camouflage à côté de la pile. Préparer les deux dés.

## Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence la partie. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant une fois les deux dés. Avec l'un des dés, tu vas avancer ton aventurier. Avec l'autre dé, tu vas déplacer le bandit. Les panneaux dessinés sur le plateau de jeu indiquent dans quelle direction tu vas déplacer les pions.

*Amener ses aventuriers au village*

*déplier le plateau de jeu*

*aventuriers dans le camp, 1 bandit sur la case-départ de bandit*

*1 carte par joueur, empiler les cartes restantes, préparer les dés*

*lancer les dés ; avancer le bandit et un aventurier*

## Tu as le droit de choisir

- quel dé tu vas utiliser pour quel pion ;
- quel pion tu vas déplacer en premier.

## Tu devras aussi suivre les règles ci-dessous :

- Tu devras toujours déplacer ton aventurier et le bandit du nombre total de points du dé respectif dans la direction indiquée.
- Plusieurs aventuriers ont le droit de se trouver en même temps sur une case.
- Le bandit n'est déplacé que sur les cases-forêt.
- Sur les cases de départ qui se trouvent devant le camp et sur les cases de raccourci, les aventuriers sont à l'abri du bandit.
- Un joueur peut avoir plusieurs aventuriers en même temps sur les cases menant au village.

## Le désagréable bandit fait la chasse aux aventuriers

Si le bandit passe par dessus une case où il y a des aventuriers ou s'il atterrit sur une telle case, il leur fait la chasse. Un aventurier qui atterrit sur une case où il y a un bandit ou qui le dépasse, sera également chassé par le bandit Brigandi.

Un aventurier chassé est remis dans le camp et prend une carte de manteau de camouflage sur la pile de réserve. Chaque aventurier n'aura cependant droit qu'à trois cartes de manteau de camouflage. Celui qui en a déjà trois n'a plus le droit d'en prendre.

## Comment se servir d'un manteau de camouflage ?

Les aventuriers débrouillards se servent d'un manteau de camouflage pour se rendre invisible.

Le joueur dont c'est le tour peut, avant ou après son tour, décider de se servir d'un manteau de camouflage : Redonne alors une carte de manteau de camouflage. Prends un manteau de camouflage et enfile-le sur l'un de tes aventuriers : ton aventurier sera invisible jusqu'à ce que ce soit à nouveau ton tour de jouer. Avant de jeter à nouveau les dés, remets le manteau de camouflage à côté de la pile de cartes.

**Attention :** un aventurier qui a enfilé un manteau de camouflage n'a pas le droit d'être déplacé.

## Exception importante !

Si au début d'un tour, un aventurier avec un manteau de camouflage se trouve sur la même case que le bandit, le joueur a le droit d'avancer d'abord le bandit. Ensuite il retire le manteau de camouflage et déplace l'un de ses aventuriers.

- Si tu veux garder le manteau de camouflage pendant plus d'un tour, tu devras redonner une carte de manteau de camouflage à chaque tour.
- Si les trois manteaux de camouflage sont déjà sur des aventuriers, tu ne pourras en prendre aucun pour ton aventurier.

*le bandit chasse l'aventurier = retour au camp, prendre une carte*

*manteau de camouflage = l'aventurier devient invisible, redonner une carte, enfile le manteau de camouflage sur un aventurier*

conseils pour  
jeu de rôles

### Conseils pour les joueurs qui voudront jouer plusieurs rôles :

- Si le bandit a surpris un aventurier et qu'il lui fait la course, le joueur peut p. ex. lui dire : « Hé, mon gaillard, décampe de ma forêt ! ».
- Si le bandit passe par dessus une case ou atterrit sur une case où il y a un aventurier camouflé, le joueur peut dire : « Hein ? Est-ce que je ne viens pas de voir l'un de ces effrontés gaillards qui traversent ma forêt ? Mais où a-t-il bien pu passer ? »

Aventurier au village ?  
Mission accomplie !

### Arrivé au village : mission accomplie !

L'aventurier aura atteint son but lorsqu'il arrivera exactement sur l'une des deux cases du village. Le pion est alors mis dans le village, à côté des cases.

Celui qui n'aura pas eu de chance, qui aura trop de points à utiliser et ne pourra pas avancer l'un de ses autres aventuriers, passera devant l'entrée du village sans pouvoir y rentrer et devra continuer sa route pour un tour suivant.

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a pu amener un certain nombre de ses aventuriers au village.

- Deux ou trois joueurs = trois aventuriers.
- Quatre joueurs = deux aventuriers.

Ce joueur gagne la partie et sera félicité par les autres.

## Règle spéciale pour deux joueurs

Si un joueur a un « double » (= le même nombre de points sur les deux dés), il avance seulement le bandit du nombre total de points des deux dés.

Exemple : s'il a deux fois quatre points, il avancera le bandit de huit cases.

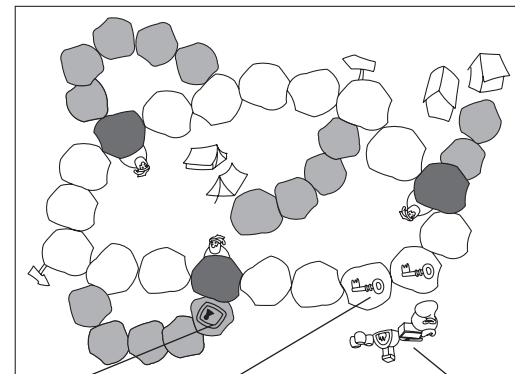
2 ou 3 de ses  
aventuriers au village  
= partie gagnée

double = n'avancer  
que le bandit

gagner ou perdre  
tous ensemble

## Variantes pour jouer en équipe

Dans les variantes suivantes, il n'y aura pas qu'un seul gagnant : les joueurs gagnent tous ensemble s'ils ramènent leurs aventuriers au village.



porte secrète cases de libération avec clé cachette du bandit

### Jouer en suivant les règles ci-dessous :

- On déplace les aventuriers et le bandit comme dans le jeu précédent.
- On joue sans les cartes de manteau de camouflage et sans manteau de camouflage.
- Les joueurs peuvent se consulter mutuellement pour trouver la meilleure tactique.
- S'il n'y a que deux joueurs, les « doubles » ne compteront pas.
- Donner ses points à un autre joueur : celui qui ne peut avancer aucun de ses joueurs, parce qu'ils sont prisonniers ou qu'ils sont déjà au village, jette quand même les dés. Les points d'un dé serviront à avancer le bandit, les points de l'autre dé sont donnés à n'importe quel autre joueur.

### La règle du bandit

Le bandit ne chasse pas les aventuriers, mais les fait prisonniers. Un aventurier fait prisonnier est posé sur la cachette du bandit. Chaque aventurier prisonnier peut être libéré par n'importe quel autre aventurier qui atterrit directement sur l'une des deux cases de libération.

Chaque aventurier ne peut libérer qu'un seul prisonnier par tour. Le joueur qui a l'aventurier prisonnier le met tout de suite sur la case de la porte secrète qui se trouve sur le raccourci.

Pas de manteau  
de camouflage !

Le bandit a pris  
l'aventurier ?  
Mettre l'aventurier  
dans la cachette ;  
Un aventurier atterrit  
sur une case de  
libération ?  
Libérer le prisonnier

jeu avec 2 bandits

Les variantes jouées en équipe ont différents degrés de difficulté :

### 1. Tous contre Brigandi et son comparse Rafleur (dès 5 ans)

- Chaque joueur joue avec un aventurier.
- Sur le parcours, il y aura deux bandits qui partiront de deux cases de départ des bandits.
- Sur les cases-forêt, il ne devra y avoir qu'un seul bandit. Si le deuxième bandit devait atterrir sur la case où se trouve le premier bandit, on ne pourra pas le déplacer pendant ce tour.

jeu avec 3 bandits

### 2. Tous contre Brigandi et sa bande (dès 7 ans)

- Chaque joueur joue avec trois aventuriers.
- Sur le parcours, il y aura trois bandits qui partiront des trois cases de départ des bandits.
- Sur une case-forêt, il ne devra y avoir qu'un seul bandit.

### 3. Brigandi et sa bande en pleine action (dès 8 ans)

- Règle supplémentaire : aucun des bandits n'a le droit de passer par dessus un autre bandit pendant un tour.

## Fin de la partie

Le partie est terminée,

- dès que tous les aventuriers sont arrivés au village. Les joueurs gagnent tous ensemble ;
- lorsque les prisonniers ne peuvent plus être libérés, parce que tous les autres aventuriers sont déjà au village. Dans ce cas, les joueurs perdent la partie tous ensemble.

Si vous vous entraidez, vous pourrez certainement tenir tête aux brigands et à leur chef Brigandi !

### Information

Wolfgang Kramer est l'auteur de ce jeu. Ce jeu a été publié pour la première fois en 1991 comme jeu coopératif portant le titre « Corsaro – Irrfahrt im Meer » (aux éditions Heder). Ce jeu a été primé en 1991 par le jury « Jeu de l'année » décernant le « Prix spécial Jeu d'enfant ». Nous le publions actuellement sous une forme modifiée et sur un autre thème.

L'auteur est originaire de Stuttgart et sa profession est créateur de jeux. Il a déjà publié plus d'une centaine de jeux et a obtenu de nombreux prix. Les jeux suivants créés par Wolfgang Kramer ont été publiés par HABA ces dernières années : « Cui Cui », « Volcano », « Pat le pirate », « La bande aux têtes de citrouilles » et « Poursuite souterraine ».

Habermaass-spel Nr. 4227

# Rover Roel

Een avontuurlijk dobbelspel met tactische elementen.

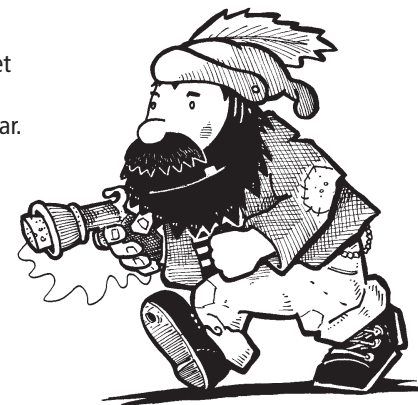
Voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

Met samenwerkingsvarianten.

**Spelidee:** Wolfgang Kramer

**Illustraties:** Thies Schwartz

**Speelduur:** 15 - 30 minuten



Er is niets leuker dan kamperen in het woeste woud. Maar ook aan de mooiste kampeervakantie komt een eind en onze kleine avonturiers moeten weer op weg naar huis.

Maar wees voorzichtig! In het bos begaat Roels' roversbende zijn misdaden. De grommende rovers verstoppen zich de godganse dag achter bomen en struiken. Daarbij hebben ze niets beters te doen dan woest rond te kijken en de mensen aan het schrikken te brengen.

Wie sluipt het gewiekst langs Roels' roversbende?

## Spelinhoud

- 1 speelbord
- 12 avonturiers in 4 kleuren
- 3 rovers
- 3 verdwijnmantels
- 12 verdwijnmantelkaarten
- 2 dobbelstenen
- spelregels