

ROBIN HOOD

and the merry men



Rulebook
- semi co-op mode -

Nottingham, im Jahre des Herrn 1100:

Der wahre König befindet sich im Heiligen Land, während der böse und tyrannische Prinz John nach der Herrschaft über England strebt. Doch man munkelt allerorts von Gesetzlosen, die sich in Nottingham herumtreiben. Um der Lage Herr zu werden, belegt der Prinz die Dörfer mit hohen Steuern, stationiert Wächter in den Städten und bestraft alle, die es wagen, seinen Gegnern zu helfen.

Diese schlimmen Dinge kommen dem berühmten Gesetzlosen Robin Hood zu Ohren. Er schwört, mit Hilfe seiner Gefährten diesen Untaten ein Ende zu bereiten – treue Seelen, die ihm bis zur Hölle und zurück folgen würden!

Doch Robin erkennt Zweifel in den Augen seiner Freunde. Little John, Will Scarlet und sogar Maid Marian halten diese Aufgabe für zu gefährlich – Nottingham könnte durch ihr Eingreifen in den Krieg stürzen. Hin- und hergerissen zwischen der Sicherheit seiner Verbündeten und dem Wohlergehen von Nottingham wird sich Robin bewusst, dass sie handeln müssen. Er behauptet, dass Nottingham von niemandem so gut geschützt werden kann wie von ihm. Falls einer der Helden ihn dabei übertreffe, so wird er die Rolle des Anführers an denjenigen (oder diejenige) übertragen! Wird einer der Gefährten künftig Nottinghams Held sein oder wird Robin seinem Ruf treu bleiben?

INHALT

Aufbau **S. 4-5**

Spielziel **S. 6**

Gefährtenphase **S. 7-13**

Heldenphase **S. 14-22**

Ende der Spielrunde **S. 23**

Modul 'Bruder Tuck' **S. 24**

Modul 'Die Schergen des Sheriffs' **S. 24**

Modul 'Goldener Pfeil' **S. 25**

Symbole und Karten **S. 26-27**

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



50 Gefährtenkarten



5 Charakterkarten



24 Schurkenkarten



15 Königliche Auftragskarten



5 Spielübersicht



5 Heldenfiguren & 34 Gefährtenfiguren



3 Schurkenfiguren & 30 Wächterfiguren



20 Rohstoffe Eisen (grau)

20 Rohstoffe Holz (braun)

20 Rohstoffe Werkzeug (weiß)



1 Startspielermarker



1 Rundenmarker



5 50/100 Siegpunktmarker

30 Beutemarker

5 Gebüschmarker

20 Ablenkungsmarker

60 Silbergroschen

5 Spielertableaus

25 Barrikaden (5 pro Spieler)

25 Fallen (5 pro Spieler)

24 Kutschen

12 Lösegeldplättchen

5 Ansehensmarker

5 Siegpunktmarker

MODUL 'BRUDER TUCK'

15 Bruder Tuck Karten

1 Bruder Tuck Figur



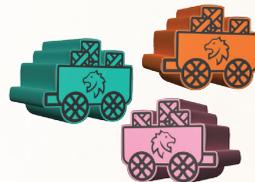
MODUL 'DIE SCHERGEN DES SHERIFFS'

18 Spionkarten



MODUL 'GOLDENER PFEIL'

5 Sheriffkarten



20 Waffenwürfel



6 Fertigkeitswürfel



2 Stoffbeutel



AUFBAU

...DES SPIELPLANS



1. Stelle den Sheriff, Prinz John und Guy von Gisborne auf den Schwarzen Turm.
2. Stelle je einen Wächter auf den 3. und 4. Unterschlupf jeder Sammelstätte. Lege die übrigen Wächter neben den Spielplan.
3. Die Kutschen kommen in den schwarzen Kutschenbeutel. Ziehe daraus für jede der vier Straßen eine Kutsche und stelle diese, wie rechts abgebildet, an den Anfang jeder Straße hinter die abgebildete Barrikade. Lege den Kutschenbeutel neben den Spielplan.
4. Lege entsprechend der Spielerzahl einen Stapel Silbergrochen auf das entsprechende Feld neben jeder Straße.

- **Zwei Spieler:** 6 Groschen pro Stapel
- **Drei Spieler:** 8 Groschen pro Stapel
- **Vier Spieler:** 10 Groschen pro Stapel
- **Fünf Spieler:** 12 Groschen pro Stapel

5. Lege entsprechend der Spielerzahl Waffenwürfel auf das Waffenlager. Überzählige Würfel werden in diesem Spiel nicht benötigt.

- Die Anzahl jeder Art von Waffenwürfel ist gleich der Spielerzahl: 2 Spieler: 2 von jeder Waffe, 3 Spieler: 3 von jeder Waffe, usw.

6. Lege ein zufällig gezogenes Lösegeldplättchen offen auf den Schwarzen Turm. Die übrigen Plättchen legst du verdeckt neben den Spielplan.

7. Lege 1 Holz, 1 Werkzeug, 1 Eisen, 2 Ablenkungsmarker und 1 Silbergrochen in das Lager des Sheriffs.

8. Mische die Schurkenkarten, lege den Stapel neben den Spielplan.

- Fünf Spieler: füge dem Stapel die 5 Sheriffkarten aus dem Modul "Goldener Pfeil" hinzu.

9. Mische die Gefährtenkarten und teile an jeden Spieler 4 Karten aus. Lege den Stapel neben den Spielplan.



10. Mische die königlichen Auftragskarten und teile an jeden Spieler 3 Karten aus. Die restlichen Karten werden in diesem Spiel nicht benötigt.

11. Lege die Fertigkeitswürfel neben den Spielplan.

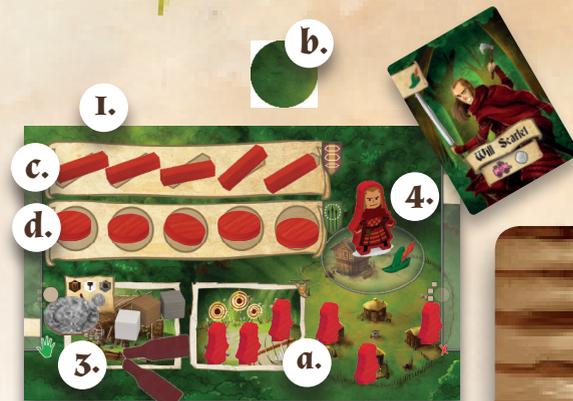
12. Lege die Rohstoffe (Holz, Eisen, Werkzeug, Ablenkungsmarker und Silbergrochen) als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

13. Fülle den grünen Beutebeutel mit den Beutemarkern und lege ihn neben den Spielplan.

...DER SPIELERBEREICHE

Jeder Spieler...

1. ...erhält ein Spielertableau.
2. ...erhält eine Spielübersicht.
3. ...erhält 1 Holz, 1 Eisen, 1 Werkzeug, 2 Ablenkungsmarker sowie 1 Silbergroschen und legt diese in sein Lager. Diese Gegenstände gelten als Besitztümer.
4. ...wählt einen Helden, nimmt sich die passende Heldenkarte und stellt die entsprechende Figur in seine Behausung.
5. ...nimmt folgendes Material in seiner Farbe:
 - a. 6 Gefährtenfiguren, von denen er 3 auf Unterschlupffelder und 3 auf Übungsplatzfelder stellt.
 - b. 1 Gebüschmarker, mit dem er eines der vier Unterschlupffelder abdeckt. Dieses ist somit nicht verfügbar.
 - c. 5 Barrikaden, von denen er jeweils eine auf jedes Barrikadenfeld legt.
 - d. 5 Fallen, die er auf die Fallenfelder legt.
 - e. 1 Ansehensmarker, den er auf das Ansehenssymbol unter der Ansehensleiste legt.
 - f. 1 Siegpunktmarker, welchen er auf das Lorbeersymbol auf der Wertungsleiste legt.



Der Spieler, welcher als letztes etwas gespendet hat, bekommt den Startspielermarker und beginnt das Spiel!



WERTUNGSLEISTE →

ANSEHENSsymbol →

SPIELZIEL

In diesem Spiel schlüpft ihr in die Rolle eines berühmten gesetzlosen Helden*, z.B. Robin Hood, Little John oder Maid Marian. Euer Auftrag ist es, die Stadt Nottingham vor der Tyrannei des bösen Prinzen John und seiner Schergen zu beschützen.

Um dies zu bewerkstelligen, werdet ihr Fallen aufstellen, die königlichen Wächter bekämpfen, Barrikaden errichten, die Kutschen des Prinzen überfallen, die Reichen ausrauben, deren Besitztümer an die Armen verteilen, und vieles mehr.

Das Spiel ist halbkooperativ. Dies bedeutet, dass ihr manchmal zusammenarbeiten und euch gegenseitig aus der Patsche helfen müsst, aber letztendlich kann es nur einen Sieger* geben. Das Hauptziel ist es, Nottingham über die Dauer von 5 Runden zu beschützen, ohne zu verlieren.

(4 Runden im Spiel zu fünft).

Das Spiel endet und alle Spieler* verlieren, wenn eine dieser Bedingungen erfüllt wird:

- Auf einer der Straßen befinden sich keine Silbergroschen mehr.
- Die Wächterleiste ist komplett mit Wächtern gefüllt.



Falls die Spieler 5 Runden überstehen, ohne zu verlieren (4 Runden im Spiel zu fünft), wird ein Sieger ermittelt - der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) wird zu Nottinghams Retter ernannt!

SIEGPUNKTE ERHALTEN

Während des Spiels könnt ihr Siegpunkte für verschiedene Dinge erhalten, etwa indem ihr Gefährten vor den Wächtern rettet oder aus dem Kerker befreit, Lösegelder erpresst, die Armen im Dorf beschenkt oder Barrikaden auf den Straßen errichtet und dort Kutschen ausraubt.

Den Großteil der Siegpunkte erhaltet ihr am Spielende. Die Anzahl von Siegpunkten für jede errichtete Barrikade, gebaute Falle und jeden entsandten Boten hängt von eurer Stufe auf der Ansehensleiste ab.

[Siehe S. 23 für Details zur Abschlusswertung.]

* Bemerkung: um die Sprache dieser Anleitung möglichst unkompliziert zu halten, wird vorwiegend die männliche Form benutzt. Spielerinnen, Heldinnen und Siegerinnen mögen sich hierbei aber ebenso angesprochen fühlen!



BARRIKADEN
FALLEN
BOTEN

← STUFE 3

← STUFE 2

← STUFE 1



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über die Dauer von höchstens 5 Runden.
(4 Runden im Spiel zu fünft).

Jede Runde besteht aus 2 Phasen:

1. Gefährtenphase

- Die Spieler führen nacheinander Aktionen mit ihren Gefährtenfiguren aus.
- Diese Phase endet, sobald alle verfügbaren Figuren eingesetzt worden sind.

2. Heldenphase

- Spieler rüsten sich mit Waffenwürfeln aus.
- Jeder Spieler aktiviert seinen Helden.
 - 1 Schurkenkarte ziehen und abhandeln.
 - 2 Bewegungen mit seinem Helden ausführen.

GEFÄHRTENPHASE

SPIELZÜGE

Beginnend mit dem Startspieler führen alle Spieler nacheinander ihre Spielzüge im Uhrzeigersinn aus.

Ein Spielzug der Gefährtenphase besteht darin, dass jeder Spieler einen Gefährten auf einen Ort stellt und die damit verbundene Aktion ausführt.

Eine Gefährtenfigur bleibt bis zum Ende der Runde auf dem Ortsfeld stehen.

Es gibt 8 verschiedene Orte für Gefährten, die mit diesem Symbol gekennzeichnet sind:



6 Sammelstätten:



1. Waffenschmiede



2. Werkstatt



3. Holzfällerhütte



4. Kirche



5. Eisenhütte



6. Marktplatz



7. Bauplatz



8. König Richards Kreuzzug





SAMMELSTÄTTE

Jede Sammelstätte besteht aus 4 Unterschlupffeldern und 1 Hauptfeld. Jeder Unterschlupf bietet Platz für einen Gefährten. Falls sich bereits ein anderer Gefährte oder ein Wächter darauf befindet, kann hier keine weitere Figur platziert werden.

Das Hauptfeld jeder Sammelstätte, der Bauplatz und König Richards Kreuzzug bieten jeweils Platz für eine beliebige Anzahl von Gefährten.

GEFÄHRTENKARTEN AUSSPIELEN

Die Gefährten sind eure loyalen Freunde und Wegbegleiter, somit ist ihr Einsatz im Kampf gegen die Tyrannei ausschlaggebend.

Wenn du einen Gefährten auf einen Ort stellst, **musst** du eine deiner Gefährtenkarten ausspielen.

Diese wird entweder aus deiner Hand oder vom Stapel deiner passiven Karten ausgespielt.

Spielst du eine Gefährtenkarte aus deiner Hand, wähle **EINE** dieser Möglichkeiten:

Aktiv ausspielen

- Lege die Karte offen an das entsprechende Feld auf der rechten Seite des Spielertableaus.
- Führe eine der Aktionen auf der linken Seite der Karte aus.

Passiv ausspielen

- Lege die Karte offen an das entsprechende Feld auf der linken Seite des Spielertableaus.
- Ignoriere die Aktionen der Karte.

Aktive Karten werden am Rundenende abgeworfen.



PASSIVE SEITE →



SIEG-PUNKTE



← AKTIVE SEITE

AKTIONEN

Passive Karten werden nicht abgeworfen, sie verbleiben im sog. passiven Stapel. Dieser hat eine Begrenzung von 6 Karten. **Wenn diese Anzahl überschritten wird, musst du eine der Karten des Stapels abwerfen bevor du die passiv ausgespielte Karte ablegst.** Am Spielende können einige Karten im passiven Stapel noch Siegpunkte einbringen. (siehe S. 23 für Details zur Abschlusswertung)

Anstatt in deinem Zug eine Karte aus der Hand zu spielen, kannst du dich entscheiden, eine passive Karte zu aktivieren, indem du diese auf den aktiven Stapel legst und eine ihrer Aktionen ausführst.

SAMMELSTÄTTEN NUTZEN

Wenn du eine Sammelstätte nutzen möchtest, stelle einen Gefährten entweder auf einen freien Unterschlupf oder auf das Hauptfeld der Stätte.

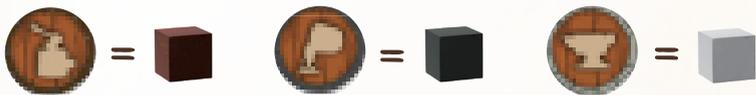
Um einen Gefährten auf einen Unterschlupf zu stellen, musst du eine aktive Gefährtenkarte ausspielen, die eine Aktion für ebendiese Sammelstätte zeigt. Stelle die Gefährtenfigur auf das erste unbesetzte Feld von oben.

Um einen Gefährten auf das Hauptfeld zu stellen, spiele eine passive Gefährtenkarte aus. Du kannst eine beliebige Handkarte als passive Karte ausspielen.

Rohstoffe sammeln

- Stellst du einen Gefährten auf das Hauptfeld, nimm dir die auf dem Spielplan abgebildete Anzahl von Rohstoffen, Ablenkungsmarkern oder Waffen.
- Stellst du einen Gefährten auf einen Unterschlupf, nimm dir die Dinge, welche auf der Aktion der ausgespielten Gefährtenkarte abgebildet sind.

Auf drei Sammelstätten ist es möglich, an Rohstoffe zu kommen. Diese werden benötigt, um Fallen und Barrikaden zu bauen.



Du bekommst Holz aus der **Holzfallerhütte**, Eisen aus der **Eisenhütte** und Werkzeuge aus der **Werkstatt**.



Ablenkungsmarker erhältst du in der **Kirche**. Diese ermöglichen dir, Würfel mit Waffenwürfeln zu wiederholen, dich in den Kerker einzuschleichen um Gefährten zu befreien, oder ungesehen den Schurken zu entkommen. Sie werden **ausschließlich in der Heldenphase** eingesetzt und können nicht dafür genutzt werden, Fertigkeitswürfel zu wiederholen.



Waffenwürfel erhältst du in der **Waffenschmiede**. Hier gibt es 4 verschiedene Arten von Waffen: Langbogen, Schwert, Axt und Stab. Waffen werden benötigt, um während der Gefährtenphase Boten auf König Richards Kreuzzüge zu entsenden, um Wächter zu bekämpfen und während der Heldenphase Kutschen zu überfallen.

Du darfst höchstens **4 Kampfwürfel** besitzen.

Die Reichen ausrauben

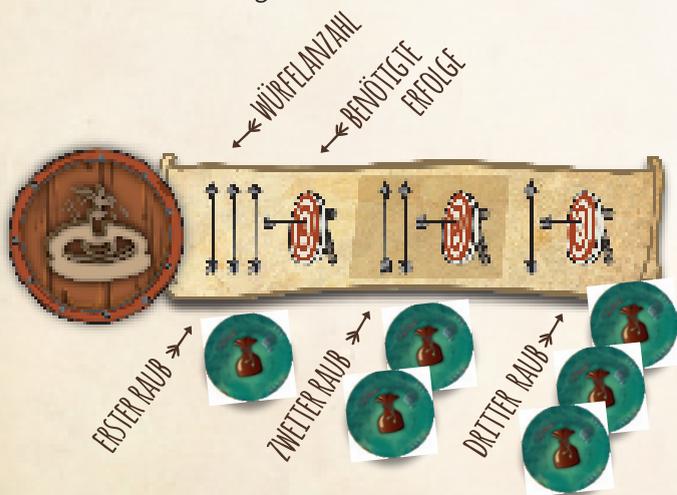
Robin, der Prinz der Diebe, und seine Gefährten nehmen von den Reichen und geben den Armen zurück.

Um die Reichen auszurauben, stattest du dem Marktplatz einen Besuch ab. Bei dieser Aktion kommen Fertigkeitswürfel zum Einsatz.

- Platzierst du einen Gefährten auf dem Hauptfeld, wird die Aktion normal ausgeführt.
- Wenn du deinen Gefährten auf ein Unterschlupffeld stellst, darfst du die Aktionen deiner Gefährtenkarte nutzen. ("Wurfwiederholung" / "Zusatzwürfel" gelten jeweils nur für 1 Würfel.)



Du kannst bis zu 3 Mal hintereinander versuchen, die Reichen auszurauben. Jeder Versuch bringt dir mehr ein, ist aber auch zunehmend riskanter. Du musst stets mit dem ersten Raub beginnen.



Erfolg: Ziehe entweder die abgebildete Anzahl von Beutemarkern aus dem Beutebeutel oder führe deinen nächsten Raubversuch durch.

Nimm dir nach dem Ziehen der Plättchen die entsprechende(n) Belohnung(en) und lege die Beuteplättchen danach wieder in den Beutel zurück.



Falls einer der drei Raubversuche **fehlschlägt**, so bekommst du keine Beute. Stelle deinen Gefährten sofort auf die erste Ebene des Kerkers und zahle eine Strafe.



Um die Strafe zu zahlen, lege eines deiner Besitztümer (Rohstoffe, Ablenkungsmarker oder Silbergroschen) aus deinem eigenen Lager auf das Lager des Sheriffs (im Baum). Du entscheidest, was du abgibst. Kannst du die Strafe nicht zahlen, wird dein Gefährte sofort auf die zweite Ebene des Kerkers gestellt.

In der Gefährtenphase dürfen keine Ablenkungsmarker eingesetzt werden, um Würfe mit Fertigkeitswürfeln zu wiederholen.

FALLEN UND BARRIKADEN BAUEN

Seit König Richard außer Landes auf den Kreuzzügen weilt, hat Prinz John stetig die Steuern in Nottingham und den umliegenden Dörfern erhöht. Durch das Errichten von Barrikaden werden die Kutschen aufgehalten, mit denen das Steuergeld zum Schloss des Prinzen befördert wird.

Fallen und Barrikaden zu bauen sind zwei wichtige Möglichkeiten, sich am Spielende Siegpunkte zu verdienen.

Um eine **Falle** oder **Barrikade** zu bauen:

- Spiele eine aktive Gefährtenkarte, welche die Aktion "Falle bauen" oder "Barrikade bauen" zeigt.
- Stelle einen Gefährten auf den Bauplatz.
- Zahle die benötigten Rohstoffe und einen Silber Groschen entsprechend der gewählten Sammelstätte oder Straße. Lege die Rohstoffe in den Vorrat zurück und lege den Silber Groschen auf eine Straße deiner Wahl (es muss nicht die Straße sein, auf der du eine Barrikade errichtet hast).

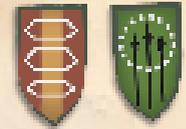
GEFÄHRTENKARTE →

AKTIONEN →



BARRIKADEN →

FALLEN →



REQUIRED RESOURCES →

CONSTRUCTION YARD →

REQUIRED RESOURCES →



EINEN BOTEN ENTSENDEN

König Richard übertrug dir einige Aufgaben, bevor er auf den Kreuzzug aufbrach. Er wird jede Erfolgsmeldung seiner loyalen Helden willkommen heißen, die ihn inmitten der erbitterten Kämpfe erreichen.

Boten auf König Richards Kreuzzüge zu entsenden, ist einer der lukrativsten Wege, Siegpunkte zu verdienen.

Am Spielende wird dir jeder deiner Boten Siegpunkte einbringen, deren Summe abhängig von deinem Ansehenswert ist. Außerdem kannst du mittels der Boten Siegpunkte durch König Richards Aufgabekarten gewinnen.



Einen Boten entsenden:

- Spiele eine aktive Gefährtenkarte, welche die Aktion "Entsenden" zeigt.
- Stelle eine Gefährtenfigur auf König Richards Kreuzzüge.
- Zahle die angegebenen Waffen, Rohstoffe und Silbergroschen, die auf dem Ort angegeben sind. Lege Waffen und Rohstoffe in den allgemeinen Vorrat zurück und lege den / die Silbergroschen auf eine oder mehrere Straßen deiner Wahl.

Gefährten, die auf Kreuzzüge geschickt wurden, gehen am Rundenende NICHT in den Spielervorrat zurück. Sie verbleiben dort bis zum Spielende. Jeder Spieler darf im Laufe eines Spiels höchstens 3 Boten entsenden.

Zu Beginn jeder Gefährtenphase kannst du auf deinem Spielertableau Gefährten vom Übungsplatz auf einen Unterschlupf bewegen, so dass du immer noch 3 Gefährten in einer Runde einsetzen kannst (bzw. 4 wenn der vierte Unterschlupf aufgedeckt worden ist).



König Richards Aufträge

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 3 königlichen Auftrags-karten, deren Sinn es ist, am Spielende Siegpunkte zu erlangen. Um Siegpunkte zu erhalten, musst du sowohl die Bedingungen erfüllen, die auf der Karte angegeben sind als auch einen Boten zu Richards Kreuzzügen entsandt haben. Jeder Bote kann nur für das Wert einer Auftragskarte eingesetzt werden. Am Ende des Spiels kannst du wählen, welche Auftragskarten du werten möchtest.

Die Aufträge werden auf S. 27 näher beschrieben.

ENDE DER GEFÄHRTENPHASE

Die Gefährtenphase ist beendet, wenn alle Spieler ihre 3 Gefährtenfiguren eingesetzt haben (bzw. 4 bei aufgedecktem viertem Unterschlupf). Während der folgenden Heldenphase verbleiben die Figuren auf dem Spielplan.

Rücke nun den Rundenmarker zur Heldenphase der aktuellen Spielrunde weiter.



← UNSERE HELDEN!

Heldenphase

In der Heldenphase können die Helden zeigen, aus welchem Holz sie geschnitzt sind. In dieser Phase setzt du ausschließlich deine Heldenfigur ein.

WAHL DER WAFFEN

Zu Beginn der Heldenphase wählt jeder Spieler insgesamt 2 Waffenwürfel aus dem Waffenlager.

Der Startspieler wählt zuerst 1 Würfel, die anderen Spieler tun dasselbe im Uhrzeigersinn. Der letzte Spieler hingegen nimmt sich 2 Würfel, dann wählen alle Spieler gegen den Uhrzeigersinn wiederum 1 Würfel aus.

SPIELZÜGE

Beginnend mit dem Startspieler führt nun jeder Spieler einen Spielzug aus.

Dein Zug in der Heldenphase besteht aus zwei Schritten:

1. Ziehe eine Schurkenkarte und folge den Anweisungen.
2. Führe mit deinem Helden 2 Bewegungen aus.



EINE SCHURKENKARTE ABHANDELN

Prinz John ist wild entschlossen, jeden auszuschalten, der ihm in die Quere kommt. Er setzt seinen Willen mithilfe des Sheriffs von Nottingham, seinen Wachen sowie dem berühmten Guy von Gisborne durch.



Wenn du eine Schurkenkarte ziehst, führe diese Schritte in der folgenden Reihenfolge durch:

1. Stelle 1 Wächter auf die Sammelstätte, die auf der Karte abgebildet ist.
2. Stelle Schurken auf die Orte, welche auf der Karte abgebildet sind.
3. Aktiviere ggf. die auf der Karte abgebildete Straße.

Einen Wächter einsetzen

Prinz Johns Wächter sind gefürchtet, da sie dessen Befehle brutal und rücksichtslos ausführen.

Setze den Wächter auf der abgebildeten Sammelstätte auf das erste Unterschlupffeld von oben, auf dem sich noch kein Wächter befindet.





← WÄCHTERLEISTE

LÖSEGELDPLÄTTCHEN →

1 GEISEL

→ TAUSCHE GEGEN 1 HÄFTLING

- Falls es kein freies Unterschlupffeld mehr gibt, stelle den Wächter auf das erste freie Feld der Wächterleiste im Dorf.
- Falls der Wächter auf eine Falle gestellt wird, so wird dieser gefangen.
 - Der Besitzer der Falle nimmt den Fallenmarker und die Wächterfigur und stellt beide auf seine Behausung.
 - Gefangene Wächter sind Geiseln, die am Ende der Heldenphase gegen Belohnungen freigelassen werden können. Deren Höhe ist auf dem aktuell ausliegenden Lösegeldplättchen abzulesen. Das Freilassen ist keine Aktion.
- Falls der Wächter auf einen Unterschlupf gestellt wird, in dem sich gerade ein Gefährte befindet, so wird dieser festgenommen.
 - Der Besitzer des Gefährten muss ein Besitztum als Strafe aus seinem Lager zahlen. Dieses wird neben den festgenommenen Gefährten gelegt.
 - Kannst du die Strafe nicht zahlen, wird dein Gefährte sofort auf die erste Ebene des Kerkers gestellt.

Wenn ein Held einen gefangengenommenen Gefährten nicht bis zum Ende der Runde befreit, wird der Gefährte auf die erste Ebene des Kerkers gestellt. Das als Strafe bezahlte Besitztum wird in das Lager des Sheriffs gelegt.



← DIE SCHURKEN!!

Die Schurken setzen

Sheriff

Der Sheriff von Nottingham dient als Prinz Johns rechte Hand. Er wird jeden gefangennehmen, der den Helden beisteht - schütze deine Gefährten vor ihm!



Wenn du den Sheriff auf eine Sammelstätte stellst...

- Stelle ihn auf das Hauptfeld.
- Stelle 2 Wächter auf die beiden nächsten freien Unterschlupffelder dieser Stätte.
 - Kann hier kein Wächter platziert werden, stelle ihn auf das nächste freie Feld der Wächterleiste im Dorf.

Der Sheriff hat keine Wirkung auf Gefährten, die auf dem Hauptfeld stehen.

Wird ein Schurke auf ein Feld gestellt, auf dem sich ein Held befindet, muss der entsprechende Spieler einen Ablenkungsmarker abgeben, um einer Bestrafung zu entgehen. Hast du keinen Ablenkungsmarker, drehe sofort deine Heldenkarte auf die Rückseite. Du darfst die Kartenfähigkeiten in der nächsten Heldenphase nicht nutzen. Ist deine Heldenkarte bereits umgedreht, geschieht nichts weiter.

Wenn du deinen Helden auf ein Feld bewegst, auf dem sich bereits ein Schurke befindet, musst du einen Ablenkungsmarker aus deinem Vorrat abgeben.

Guy von Gisborne



Wenn du Guy von Gisborne auf eine der Straßen stellst...

- Stelle ihn auf das gekennzeichnete Feld.
- Entferne die Barrikade, welche dem Schloss am nächsten ist. Der Besitzer der Barrikade legt diese für die Endwertung in seine Behausung. Befindet sich direkt hinter der entfernten Barrikade eine Kutsche, so fährt diese in das Schloss ein. **Ist keine Barrikade vorhanden, geschieht nichts.**



Prinz John



Wenn Prinz John auf eine der Straßen gestellt wird...

- Stelle ihn auf das gekennzeichnete Feld.
- Entferne so viele Silberroschen wie sich Barrikaden auf dieser Straße befinden (die auf dem Spielplan aufgedruckte Barrikade wird hierbei mitgezählt!). **Die Groschen werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.**



Eine Straße aktivieren

Die Kutschen des Prinzen transportieren das in den Dörfern eingetriebene Steuergeld zum Schloss.



Es gibt 4 Straßen: Ost (E), West (W), Nord (N) und Süd (S).

Wenn eine Straße aktiviert wird:

- Jede Kutsche auf der Straße passiert eine Barrikade und hält vor der nächsten. Gibt es keine Barrikade, fährt die Kutsche in das Schloss ein.
- Eine neue Kutsche wird auf das Startfeld der Straße gestellt.

Wenn eine Kutsche in das Schloss einfährt:

- Stelle sie auf das nächste freie Kutschenfeld des Schlosses. Beginne mit der Spalte ganz links und fülle die Kutschenfelder immer von oben nach unten auf.
- Entferne die auf dem Kutschenfeld abgebildete Anzahl an Silber Groschen von der Straße, welche die Kutsche befahren hat.

Die Anzahl der verfügbaren Kutschenfelder im Schloss hängt von der Spielerzahl ab.

- **2 Spieler:** Die ersten 2 Spalten (6 Kutschenfelder)
- **3 Spieler:** Die ersten 3 Spalten (9 Kutschenfelder)
- **4-5 Spieler:** Alle 4 Spalten (12 Kutschenfelder)

Sobald alle Kutschenfelder gefüllt sind, findet sofort eine Steuererhöhung statt (siehe S. 19).

Wenn die Steuererhöhung durch eine Straßenaktivierung ausgelöst worden ist, wird die Aktivierung zunächst vollständig durchgeführt und erst dann wird die Steuererhöhung abgehandelt.

Sobald sich auf einer der Straßen keine Silber Groschen mehr befinden, verlieren augenblicklich alle Spieler das Spiel.



DEN HELDEN SPIELEN

Unsere Helden sind weltberühmt: Robin Hood, Little John, Will Scarlet, Maid Marian und Jane Fortune. Jeder Held hat eine Charakterkarte, welche diesem in der Heldenphase bestimmte Sonderfähigkeiten verleiht. Heldenfähigkeiten können während des gesamten Spiels genutzt werden (siehe S. 25 für weitere Infos).



Nachdem die Schurkenkarte in deinem Zug abgehandelt wurde, kannst du mit deinem Helden 2 aufeinanderfolgende Bewegungen durchführen. Eine solche Bewegung besteht darin, den Helden auf einen Ort zu stellen und ggf. die damit verbundene Aktion durchzuführen (oder zu passen). Wenn die 2 Bewegungen durchgeführt worden sind, verbleibt die Heldenfigur bis zum Rundende auf dem zuletzt genutzten Ort. Falls du passt, endet dein Zug für diese Runde am jeweiligen Ort.



Es gibt 14 für die Helden zugängliche Orte. Diese sind durch dieses Symbol gekennzeichnet.

- 4 Straßen
- 6 Sammelstätten
- Kerker
- Bogenschießplatz
- Waffenlager
- Dorf



Kutschen überfallen

Nur durch einen Hinterhalt können die mit Schätzen beladenen Kutschen des Prinzen überfallen werden. Das Überraschungsmoment muss auf eurer Seite sein, wenn der Überfall gelingen soll!

Um eine Kutsche zu überfallen...

- Stelle deinen Helden auf das entsprechende Feld der Straße.
- Werf mindestens 2 Waffenwürfel, die der Farbe der Kutsche entsprechen.
- Du musst mindestens 1 Erfolg erzielen, um die Kutsche erfolgreich zu überfallen.
- Um einen Würfelwurf zu wiederholen, kannst du Ablenkungsmarker bezahlen. Für jeden bezahlten Marker kannst du einen Würfel neu werfen.



Falls du scheiterst...

- Behalte alle beim Überfall benutzten Waffenwürfel.
- Falls dein Held noch eine Bewegung ausführen kann, muss sich dieser auf einen anderen Ort bewegen.
- Kannst du keine Bewegung mehr ausführen, verbleibt dein Held auf dem Straßenfeld und dein Zug ist beendet.

Bei Erfolg wird die Kutsche ausgeplündert.

- Erhalte 1 Ansehen auf der Ansehensleiste.
- Lege alle beim Überfall benutzten Würfel zurück ins Waffenlager.
- Lege die Kutsche auf die Seite. Platziere sie derart auf ein freies Kutschenfeld deiner Wahl und erhalte die Belohnung, die rechts von der Reihe abgebildet ist.
- Besitzer von Barrikaden der Straße, auf der die Kutsche erfolgreich überfallen wurde, erhalten 2 SP für jede eigene Barrikade.

Falls du nach einem erfolgreichen Überfall noch weitere entsprechende Waffenwürfel hast, kannst du gleich den nächsten Überfall auf der selben Straße ausführen. Das Überfallen von mehreren Kutschen auf einer Straße zählt als eine Bewegung.



Steuererhöhung

Sobald alle freien Kutschenfelder (je nach Spielerzahl) besetzt sind, findet eine Steuererhöhung statt.

- Zähle die überfallenen Kutschen (diese liegen auf der Seite).
- Nimm alle verbliebenen Kutschen vom Kutschenplatz und lege sie zurück in den Kutschenbeutel.
- Führe Straßenaktivierungen entsprechend der Anzahl überfallener Kutschen durch.

Beginne die Aktivierungen bei der Straße, auf der sich die meisten Silber Groschen befinden. Fahre mit der Straße mit den zweitmeisten Groschen fort usw. Bei Gleichstand aktiviere die Straße mit den meisten Barrikaden. Gibt es immer noch einen Gleichstand, aktiviere die Straße, auf der sich am wenigsten Kutschen befinden. Sollte es jetzt immer noch einen Gleichstand geben, entscheiden die Spieler gemeinsam über die Reihenfolge.

Falls alle 4 Straßen aktiviert worden sind und immer noch Aktivierungen anstehen, fahre mit diesen regelkonform fort. Eine Straße darf nicht zum zweiten Mal aktiviert werden, bevor alle anderen Straßen aktiviert worden sind.

Wächter auf Sammelstätten bekämpfen

Die Wächter des Prinzen sind stets dabei, die Unterschlüpfe zu durchkämmen, um die treuen Gefährten der Helden aufzuspüren.

Um einen Wächter zu bekämpfen...

- Stelle deinen Helden auf das Hauptfeld der Sammelstätte.
- Wähle EINEN Wächter aus, den du bekämpfst, bevor der Kampf durchgeführt wird.
- Kämpfe, indem du 1 bis 4 Kampfwürfel wirfst.
 - Du darfst nur die auf der Sammelstätte abgebildeten Arten von Kampfwürfeln benutzen.
 - Um den Kampf zu gewinnen, musst du mindestens 1 Erfolg würfeln.
 - Du kannst Ablenkungsmarker ausgeben, um Würfe zu wiederholen. Pro ausgegebenem Marker kannst du einen Würfel erneut werfen.

Falls du scheiterst...

- Behalte alle beim Kampf benutzten Waffenwürfel.
- Falls dein Held noch eine Bewegung ausführen kann, muss sich dieser auf einen anderen Ort bewegen.
- Kannst du keine Bewegung mehr ausführen, verbleibt dein Held auf dem Hauptfeld und dein Zug ist beendet.

Bei Erfolg ist der Wächter besiegt.

- Entferne den Wächter vom Spielplan und lege ihn zum Vorrat zurück.
- Lege alle im Kampf verwendeten Waffenwürfel zurück ins Waffenlager.
- Erhalte 1 Ansehenspunkt auf der Ansehensleiste.
- Falls du einen Gefährten vor einem Wächter rettetest, führe außerdem diese Schritte durch:
 - Nimm dir das neben dem Gefährten liegende Besitztum.
 - Erhalte 1 SP falls der Gefährte einem anderen Spieler gehört.
 - Erhalte KEINEN SP, wenn es dein Gefährten ist.
 - Stelle den Gefährten auf den Übungsplatz des Besitzers zurück.

Du darfst weitere Wächter bekämpfen, so lange du über die entsprechenden Waffenwürfel verfügst. Das Bekämpfen mehrerer Wächter zählt als 1 Bewegung.

Besiegt du alle Wachen einer Sammelstätte, bekommst du die dort erhältliche Belohnung (Rohstoffe, Ablenkungsmarker, Beutemarker oder Waffenwürfel).



Häftlinge befreien

Gefährten landen im Kerker, wenn sie beim Ausrauben der Reichen ertappt oder während der Heldenphase von Wächtern gefangengenommen werden. Dies ist aber kein Grund zur Verzweiflung, denn Du hast die Chance, dich in den Kerker einzuschleichen und deine Freunde zu befreien.

Um einen Ausbruchsversuch zu starten...

- Stelle Deinen Helden auf den Kerker.
- Überliste die Gefängniswachen.
 - Gib Ablenkungsmarker aus, um Fertigkeitwürfel zu erhalten. Für jeden Marker erhältst du 2 Würfel. Du kannst maximal 3 Marker (für 6 Würfel) ausgeben.
 - Um eine Wache zu überlisten, ist ein Erfolg notwendig.
 - Wirf die Fertigkeitwürfel und wähle - je nach Ergebnis - welche Häftlinge Du befreien möchtest.

Auf der 1. Ebene wird jeder Häftling von 1 Gefängniswache bewacht.

Auf der 2. Ebene wird jeder Häftling von 2 Gefängniswachen bewacht.

Auf der 3. Ebene wird jeder Häftling von 3 Gefängniswachen bewacht.

BEISPIEL: Little John würfelt 3 Erfolge. Er kann damit 3 Häftlinge aus Ebene 1 befreien; oder 1 Häftling aus Ebene 3; oder 1 Häftling aus Ebene 1 and 1 Häftling aus Ebene 2.



Falls du keinen Häftling befreien kannst...

- Falls du noch eine Bewegung hast, musst du dich an einen anderen Ort bewegen.
- Hast du keine Bewegung mehr, bleibt dein Held auf dem Kerkerfeld und dein Zug endet. Am Ende der Runde holst Du Deinen Held trotzdem zurück.

Du darfst keine Ablenkungsmarker einsetzen, um Fertigkeitwürfel erneut zu werfen.

Für jeden Häftling, den du befreist...

- Erhalte Besitztümer aus dem Lager des Sheriffs.
- Erhalte SP falls der Häftling einem anderen Spieler gehört.
- Erhalte KEINE SP für deine eigenen Häftlinge.
- Lege Gefährten auf den Übungsplatz ihres Besitzers zurück.

Häftlinge zu befreien erhöht dein Ansehen nicht.

Ebene 1	2 SP, 1 Besitztümer
Ebene 2	3 SP, 2 Besitztümer
Ebene 3	4 SP, 3 Besitztümer

Am Ende jeder Runde (bis auf die letzte Runde) werden alle Häftlinge im Kerker eine Ebene weiter gesetzt. Häftlinge auf der dritten Ebene werden auf den Richtplatz gestellt und hingerichtet. Lege die Figur auf die Seite, sie verbleibt bis zum Ende des Spiels auf dem Richtplatz.

Am Ende des Spiels erhalten Spieler, deren Gefährten im Kerker sind oder hingerichtet wurden, Minuspunkte.



An Bogenschießturnieren teilnehmen

Prinz John ist berühmt dafür, zur Unterhaltung der Massen Turniere auszurichten. Er weiß aber auch, dass Robin und seine Freunde jede Chance nutzen, um ihr Können unter Beweis zu stellen.

Eine der besten Möglichkeiten, Silbergroscen zu verdienen, ist die Teilnahme an Turnieren auf dem Schießplatz.

Um teilzunehmen...

- Stelle Deinen Helden auf den Schießplatz.
- Wirf Fertigkeitswürfel.

Du kannst an bis zu 3 aufeinander folgenden Wettbewerben teilnehmen, musst aber mit dem ersten Wettbewerb beginnen. Wirf für jeden Wettbewerb 3 Fertigkeitswürfel. Die Anzahl der benötigten Erfolge erhöht sich mit jedem Wettbewerb.

Erfolg: Falls du erfolgreich bist erhältst du die angegebene Menge Silbergroscen und erhältst die Freigabe für den nächsten Wettbewerb.

Du darfst keine Ablenkungsmarker verwenden, um Fertigkeitswürfel erneut zu werfen.

Falls du einen Wettbewerb verlierst...

- Falls Du noch eine Bewegung hast, musst du dich an einen anderen Ort bewegen.
- Hast du keine Bewegung mehr bleibt dein Held auf dem Schießplatz und dein Zug endet.



Waffen erwerben

Die Wahl der Waffe kann lebenswichtig sein.

Um in der Heldenphase Waffen zu erwerben...

- Stelle deinen Helden ins Waffenlager.
- Zahle die für die Waffe auf dem Plan angegebenen Rohstoffe ODER tausche so viele Waffen aus deinem Vorrat wie Du möchtest.
- Du kannst maximal 4 Waffenwürfel gleichzeitig besitzen.

BENÖTIGTE ROHSTOFFE



WAFFENLAGER

WAFFENWÜRFEL

Die Armen im Dorf unterstützen

Robin, der Prinz der Diebe, und seine Gefährten nehmen von den Reichen und geben es den Armen zurück.

Spieler müssen die Wächterleiste im Auge behalten, damit sie sich nicht mit Wächtern füllt.

Falls die Wächterleiste komplett mit Wächtern gefüllt ist, verlieren die Spieler sofort das Spiel.

Um den Armen zurückzugeben...

- Stelle deinen Helden in das Dorf.
- Gib Silbergroschen aus, indem du sie aus deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurücklegst.
- Entferne einen Wächter pro 2 Silbergroschen.
- Erhalte 2 SP für jeden so entfernten Wächter.



DAS DORF

Ende der Spielrunde

Die Spielrunde endet, wenn alle Spieler ihre Heldenphase ausgeführt haben. Am Ende der Runde...

1. Spieler dürfen Lösegeldplättchen verwenden, um Geiseln gegen Belohnungen zu tauschen.
Du darfst einen oder beide der folgenden Tauschhandel durchführen, aber nur einmal pro Plättchen.
 - Lasse die angezeigte Menge an Geiseln frei, um sofort SP zu erhalten.
 - Tausche eine Geisel gegen die angegebene Belohnung (Rohstoffe oder eigene Häftlinge).
2. Bewege alle Häftlinge auf die nächste Ebene des Kerkers (nicht in der letzten Runde).
3. Stelle verhaftete Gefährten auf die erste Ebene des Kerkers und lege ihre Besitztümer (Strafe) ins Lager des Sheriffs.
4. Lege seine Helden und Gefährten zurück auf dein Spielertableau (außer entsandten Boten und Häftlingen).
5. Bewege (falls nötig) Gefährten vom Übungsplatz in einen Unterschlupf Deines Spielertableaus.
6. Falls nach dem Zurückholen 1 oder weniger Gefährten auf deinem Spielertableau stehen (inkl. Unterschlüpfe und Übungsplatz), nimm einen Gefährten aus dem Kerker. Du verlierst sofort 5 SP.
7. Lege deine aktiven Gefährtenkarten in den gemeinsamen Ablagestapel.
8. Lege eine beliebige Anzahl Gefährtenkarten aus der Hand ab und ziehe auf 4 Karten auf (5 Karten, falls die Fähigkeit auf dem Spielertableau freigeschaltet ist).
9. Stelle die Schurken auf den schwarzen Turm zurück.
10. Lege das Lösegeldplättchen im schwarzen Turm ab und ersetze es durch ein neues.
11. Gib den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weiter.
12. Lege den Rundenmarker auf die Gefährtenphase der nächsten Runde.

Spielende

Falls die Spieler 5 Runden überstehen, ohne zu verlieren (4 im Spiel mit 5 Spielern), wird ein Sieger bestimmt.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit der höheren Position auf der Ansehensleiste. Ist auch diese gleich, wird der Spieler mit der höheren Summe an Fallen, Barrikaden und entsandten Boten zum Sieger erklärt. Sollte der seltenene Fall eintreten, dass auch diese gleich ist, gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

Am Ende der letzten Runde werden Häftlinge nicht auf die nächste Ebene des Kerkers befördert.

ENDABRECHNUNG DER SIEGPUNKTE

Abhängig von Deiner Ansehensstufe erhältst Du Siegpunkte für...

- Jede gebaute Falle (inkl. der Fallen in deiner Behausung)
- Jede gebaute Barrikade (inkl. der Barrikaden in deiner Behausung)
- Jeden entsandten Boten

Beispiel: Falls Robin Hood sich auf Stufe 3 der Ansehensleiste befindet, erhält er 5 SP für jeden Boten, 6 SP für jede Falle und 7 SP für jede Barrikade.

Weitere Möglichkeiten für Siegpunkte

- 5 SP für das Erreichen des letzten Feldes der Ansehensleiste
- Aktivierte königliche Aufträge (1 Karte pro Bote)
- 1 SP pro 3 Besitztümer (alle Arten zählen)
- 1 SP für jede Geisel in der Behausung
- Auf passiven Gefährtenkarten abgedruckte SP
- Sets gleicher Gefährtenkarten (gleiche Illustration):

Set aus 2: 3 SP Set aus 4: 10 SP
Set aus 3: 6 SP Set aus 5: 15 SP

SP-Abzug für jeden Häftling

Ebene 1: -1 Ebene 3: -3
Ebene 2: -2 Hingerichtet: -4

STUFE 3 BELOHNUNGEN →
ANSEHENSMARKER →

Modul 'Bruder Tuck'

Als Mann des Volkes ist er immer bereit, Robin und seine Gefährten zu unterstützen und ihnen in Zeiten der Not beiseite zu stehen. Er könnte das Zünglein an der Waage auf dem Weg zum Sieg sein.

Bruder Tuck fügt dem Spiel zusätzliche Bedingungen zum Verlieren des Spiels hinzu. Die Spieler verlieren das Spiel sofort, falls Bruder Tuck hingerichtet wird, oder er sich am Ende des Spiels im Kerker befindet.

Spielmaterial

- 1 Bruder Tuck Spielfigur
- 15 Bruder Tuck Karten



Aufbau

Stelle die Bruder Tuck Spielfigur auf das Hauptfeld der Kirche.

Teile jedem Spieler 3 Bruder Tuck Karten aus (1 jedes Aktionstyps).

Die Spieler dürfen die Bruder Tuck Karten wie andere passive Karten auf Ihr Spielertableau legen. (Diese Karten ZÄHLEN NICHT gegen das Limit 6 passiver Karten).

Spielablauf

Bruder Tuck wird als weiterer Gefährte behandelt, den die Spieler in Ihrem Zug verwenden können. Wenn Bruder Tuck auf einen Ort gestellt wird, gelten dieselben Regeln wie für andere Gefährten mit einer aktiven Gefährtenkarte.

Wenn Du Bruder Tuck spielst, musst du...

- Eine passive Bruder Tuck Karte spielen, als wäre sie eine aktive Karte und einer der Aktionen auf der linken Seite der Karte ausführen. (Wenn am Ende der Runde aktive Karten abgeworfen werden, entfernst Du die Bruder Tuck Karte aus dem Spiel).
- Bewege Bruder Tuck von seinem aktuellen zu einem neuen Standort (falls er nicht im Kerker ist).

Spieler dürfen nicht...

- Bruder Tuck und einen Gefährten im gleichen Spielzug spielen.
- Bruder Tuck mehrfach in einer Runde spielen.

Am Ende der Runde kehrt Bruder Tuck auf das Hauptfeld der Kirche zurück (falls er nicht im Kerker ist).

Bruder Tuck kann wie alle anderen Gefährten verhaftet oder in den Kerker geschickt werden. Falls ein Spieler ihn vor der Festnahme rettet oder aus dem Kerker befreit, erhält er die normalen SP und +1 zusätzlichen SP. Bruder Tuck wird dann wieder auf das Hauptfeld der Kirche zurückgestellt.

Bruder Tuck kann nicht gespielt werden, während er im Kerker ist. Falls er nicht gerettet wird, bevor er hingerichtet wird, verlieren die Spieler sofort.

Am Ende des Spiels zählen alle Bruder Tuck Karten im Stapel passiver Karten genau wie Karten anderer Gefährten:

- Die auf der Bruder Tuck Karte angegebenen SP.
- Satz mit 2 Karten: 3 SP
- Satz mit 3 Karten: 6 SP

Modul 'Die Schergen des Sheriffs'

Prinz John hat die besten Spione des Landes angeheuert, um die Gefährten zu unterwandern und nun will er seinen Plan in die Tat umsetzen. Deine Aufgabe ist es, sie aufzuhalten und auf eure Seite zu ziehen.

Dieses Modul fügt dem Spiel neue Aktionen und eine Möglichkeit hinzu, in der Gefährtenphase Wächter zu entfernen.

Spielmaterial

- 18 Spionkarten

Aufbau

- Mische die Spionkarten und lege sie neben den Spielplan.



KOSTEN →

Wenn Gefährten von einem Wächter gefangenengenommen werden, musst Du eine Spionkarte ziehen und auf den Stapel passiver Karten legen. Diese Karte zählt gegen das Kartenlimit 6 passiver Karten. Am Ende des Spiels werden für Spionkarten, die im Stapel passiver Karten sind, Punkte abgezogen.

Falls Du eine Spionkarte ziehen musst, sich aber bereits drei Spionkarten im passiven Kartenstapel befinden, ziehst Du keine weitere.

Du kannst Spionkarten aus dem passiven Kartenstapel entfernen, indem Du sie als aktive Karten spielst. Sie sind jetzt deine Spione, die dir wertvolle Informationen beschaffen.

Aktivieren einer Spionkarte

Verwende deinen Zug, um Spionkarten zu aktivieren.

- Bewege die Karte auf den aktiven Kartenstapel und bezahle die Kosten, um den Spion zu aktivieren und verwende eine Aktion auf der linken Kartenseite.
- Entferne einen Wächter von der Sammelstätte, die der Karte entspricht und ersetze sie durch einen Gefährten von seinem Spielertableau. (Falls keine Wächter auf dem Brett sind kannst du die Karte nicht spielen.)
- Ziehe Schurkenkarten entsprechend der Spielerzahl vom Stapel und sieh dir eine der Karten an. Lege Sie dann in unveränderter Reihenfolge zurück.

Wirf am Ende der Runde alle aktivierten Spionkarten auf einem von den Gefährtenkarten separaten Abwurfstapel ab.

Hinweis:

Du kannst die Module in beliebiger Kombination in Verbindung mit dem halbkooperativen Basisspiel verwenden.

NEGATIVE PUNKTE



ERSTER WETTBEWERB



Modul 'Goldener Pfeil'

Das Modul 'Goldener Pfeil' macht das Spiel etwas leichter.

Spielmaterial

- 5 Sheriffkarten

Aufbau

Verwende so viele Sheriffkarten wie Mitspieler. Mische die Karten in den Schurkenstapel.

Wenn Du in der Heldenphase eine Sheriffkarte ziehst...

- Stelle den Sheriff auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Schießplatz.
- Lege 1 Silbergroschen auf den ersten Wettbewerb.

Silbergroschen des Sheriffs verbleiben auf dem Schießplatz bis ein Spieler das erste Turnier gewinnt und sie als zusätzliche Belohnung erhält.

Es gelten die normalen Regeln für das Platzieren von Schurken und Helden [siehe S. 16].

Heldenfähigkeiten

1. **Robin Hood** — Kann einmal pro Zug einen Würfel im Kerker oder auf dem Schießplatz erneut würfeln.
2. **Will Scarlet** — Kann rosa Kutschen mit 1 statt 2 Würfeln ausrauben.
3. **Little John** — Kann einmal pro Zug als eine freie Aktion Waffen im Waffenlager kaufen oder handeln.
4. **Jane Fortune** — Kann als freie Aktion einmal pro Zug versuchen, Häftlinge zu befreien.
5. **Maid Marian** — Ist nicht von Schurken am Ort betroffen, an dem sie sich befindet.



Königliche Auftragskarten

Die königlichen Auftragskarten sind in der unteren rechten Ecke mit einer Zahl markiert.

Am Ende des Spiels erhältst Du:



01. 2 SP für jeden Unterschlupf in der Holzfällerhütte, auf dem kein Wächter steht



02. 2 SP für jeden Unterschlupf in der Waffenschmiede, auf dem kein Wächter steht



03. 2 SP für jeden Unterschlupf in der Werkstatt, auf dem kein Wächter steht



04. 2 SP für jeden Unterschlupf in der Kirche, auf dem kein Wächter steht



05. 2 SP für jeden Unterschlupf in der Eisenhütte, auf dem kein Wächter steht



06. 2 SP für jeden Unterschlupf auf dem Markt, auf dem kein Wächter steht



07. 1 SP für jeden Silbergroschen auf der westlichen Straße



08. 1 SP für jeden Silbergroschen auf der südlichen Straße



09. 1 SP für jeden Silbergroschen auf der östlichen Straße



10. 1 SP für jeden Silbergroschen auf der nördlichen Straße



11. 2 SP für jede erreichte Stufe auf der Ansehensleiste



12. 2 SP für jedes Paar aus Falle und Barrikade, das Du gebaut hast



13. 1 SP für je 2 Silbergroschen auf der nördlichen und östlichen Straße



14. 1 SP für je 2 Silbergroschen auf der westlichen und südlichen Straße



15. 3 SP für jede Ebene des Kerkers, auf der sich keine Gefährten befinden

Credits

Spieldesign & Entwicklung

Ivana Krstevska
Vojkan Krstevski
Toni Toshevski
Maja Matovska
Martyn Poole

Solospiel entwickelt von

Jonathan Gilmour

Illustrationen

Mihajlo Dimitrievski – The Mico

Grafikdesign

ThunderGryph Games

Regelbuch Entwurf & Design

Melissa Delp – Tantrum House
Will Meadows – Tantrum House

Deutsche Spielregel

Marko Tatge
Markus Wienhöfer

Danksagungen:

Daniel Kiprijanovski
David Najdoski
Andrej Hadzi Ristikj
Ivana Miloskovska
Vladimir Scarface Trajcevski
Milan Tasevski
Boris Momikj
Emily Jones
Gonzalo Aguirre Bisi
ThunderGryph Games
Goblin Games
Tantrum House
Und an alle Spieltester!

Ein besonderer Dank geht an den Kickstarter Backer, der uns geholfen hat, dieses Spiel zu verwirklichen:

Zusammenfassung

Das Spiel endet und alle Spieler verlieren, wenn eine dieser Bedingungen erfüllt wird:

- Auf einer der Straßen befinden sich keine Silber Groschen mehr.
- Die Wächterleiste ist komplett mit Wächtern gefüllt.

Gefährtenphase

- Wenn du einen Gefährten auf einen Ort stellst, musst du eine deiner Gefährtenkarten ausspielen. Diese wird entweder aus deiner Hand oder vom Stapel deiner passiven Karten ausgespielt.
- Der passive Kartenstapel ist begrenzt auf 6 Karten. Wenn diese Anzahl erreicht wird, musst du eine dieser Karten abwerfen, bevor du eine Gefährtenkarte passiv ausspielst.
- Wenn du eine Barrikade baust oder einen Boten entsendest, lege die bezahlten Silber Groschen auf einer oder mehreren Straßen deiner Wahl ab.

Bogenschießen & Die Reichen ausrauben

- Wenn du an einem Bogenschießturnier teilnimmst oder die Reichen ausraubst, gib das Pfeilsymbol an, wieviele Würfel du werfen darfst. Das Zielsymbol zeigt die benötigte Anzahl an erfolgreichen Würfeln.



Heldenphase

- Am Anfang jeder Heldenphase wählt jeder Spieler 2 Waffenwürfel aus dem Waffenlager. Falls du das Maximum von 4 Würfeln erreicht hast, nimmst Du keine weiteren.
- Ablenkungsmarker ermöglichen es, Waffenwürfel erneut zu werfen (aber keine Fertigkeitwürfel).
- Falls du die Strafe bei Festnahme eines Gefährten nicht bezahlen kannst, wird der Gefährte sofort in Ebene 1 des Kerkers befördert.
- Wenn du einen Gefährten eines anderen Spielers vor der Festnahme bewahrst, erhältst Du die Besitztümer, die als Strafe gezahlt wurden und 1 SP.
- Wenn du Deinen eigenen Gefährten vor der Festnahme bewahrst oder aus dem Kerker befreist, erhältst du keine SP aber die Besitztümer.
- Wenn alle Kutschenfelder gefüllt sind, kommt es zu einer Steuererhöhung. Falls die Aktivierung einer Straße die Steuererhöhung ausgelöst hat, wird die Aktivierung zuerst ausgeführt.
- Wenn du eine Kutsche ausraubst, erhält der Besitzer jeder Barrikade auf der Straße 2 SP.

Wertung

- Am Ende der Runde können die Spieler Geiseln eintauschen, um die Belohnung auf dem aktuellen Lösegeldplättchen zu erhalten. Jeder Tausch auf dem Plättchen kann nur einmal ausgeführt werden.
- Die Anzahl an Punkten, die du für das Entsenden von Boten und das Bauen von Fallen und Barrikaden erhältst, wird von der Position deines Markers auf der Ansehensleiste bestimmt. Du erhältst Ansehen, indem du Waffenwürfel verwendest, um Wächter zu bekämpfen und Kutschen auszurauben.
- Du erhältst am Spielende 5 SP, falls du das oberste Feld der Ansehensleiste erreicht hast.

FELDER UND ORTE



Gefährtenfeld



Heldenfeld



Helden-, Sheriff- und Gefährtenfeld



Marktplatz



Kirche



Eisenhütte



Holzfallerhütte



Werkstatt



Waffenschmiede



Nördliche Straße
Südliche Straße



Östliche Straße
Westliche Straße



Dorf



Erhängter Gefährte



Weapons Storage



Bauplatz



König Richards Kreuzzug



Gefängnis



Schießplatz

AKTIONEN



Einen Boten entsenden



Einen Boten für einen Rohstoff oder Waffe weniger entsenden



Baue eine Falle



Baue eine Falle für eine Ressource weniger



Baue eine Barrikade



Baue eine Barrikade für eine Ressource weniger



Baue eine Falle oder Barrikade



Nimm 2 Waffen



Nimm 2 Eisen



Nimm 2 Holz



Nimm 2 Werkzeuge



Nimm 2 Ablenkungsmarker



Verwende auf dem Marktplatz +1 Fertigkeitwürfel



Wirf auf dem Marktplatz 1 Fertigkeitwürfel erneut



Gehe nicht ins Gefängnis falls Du erfolglos die Reichen ausraubst



Erhalte einen Beutemarker mehr

ANDERE



Ruf



Siegepunkte



Königliche Wache



Beliebige Ressource (Holz, Eisen oder Werkzeug)



Sheriff



Prinz John



Guy von Gisborne