

DIE ABENTEUER DES ROBIN HOOD

Variante für erfahrene Spieler

(ab Kapitel 2)



1. **Wackere Gegner:** Wenn zu Beginn einer Partie die 6 violetten und 1 weißer Würfel in den Beutel geworfen werden, werft zusätzlich, unabhängig von der Spielerzahl, 6 weitere violette Würfel in den Beutel.



2. **Wilde Wachen:** Legt einen roten Würfel über die Siegelvertiefung „4.“ Wenn ein Siegel hier hineingelegt wird, wird es zunächst noch ausgeführt. Dann aber wird es, mit allen zuvor gezogenen Siegeln, wieder in den Beutel geworfen.

Ausnahme: Die Siegel, die das 8-eckige Zeichen der Kutschen zeigen, bleiben in den Vertiefungen liegen.



3. **Wenig Zeit:** Legt bei den Spielvorbereitungen zu Anfang einer Partie immer eine Sanduhr weniger auf das „Böse Ende“, als im Buch angegeben ist.

Ausnahme: Die Abenteuer „Eine schwere Entscheidung“ und „Der Schwur der 13“.