

DIE
ABENTEUER
DES
**ROBIN
HOOD**



DIE TOCHTER DES
KETZERS

Gegenstände:



Bogen: Wenn du den Holzpfeil an deine Stand-Figur anlegst und dessen Spitze das Plättchen einer Wache berührt, kannst du die Aktion **Überwältigen auch aus der Entfernung** ausführen.

Wichtig: Ihr könnt den Bogen nur gegen Wachen einsetzen.



Hut: Wenn du den **Hut und den Umhang** besitzt, wirst du von Wachen und von Guy von Gisbourne ignoriert. Diese Tarnung hält so lange an, bis du **versuchst**, einen Gegner zu überwältigen. Dann musst du die beiden Würfel in deiner Farbe zurück in den Vorrat legen.



Umhang: Wenn du den **Umhang und den Hut** besitzt, wirst du von Wachen und von Guy von Gisbourne ignoriert. Diese Tarnung hält so lange an, bis du **versuchst**, einen Gegner zu überwältigen. Dann musst du die beiden Würfel in deiner Farbe zurück in den Vorrat legen.



Schwert: Bei der Aktion **Überwältigen** (ohne Bogen) darfst du 1 **zusätzlichen Würfel** aus dem Beutel ziehen. Besitzt du 2 Schwerter, darfst du sogar 2 zusätzliche Würfel ziehen.

Hinweis: Ein Spieler kann maximal 2 Schwerter beim Überwältigen einsetzen.



Haltebolzen: Wenn du einen der beiden Händler (100 und 120) erkundest und er dir das Tauschen anbietet, kannst du den Haltebolzen gegen etwas anderes eintauschen.



Zweihänder: Bei der Aktion **Überwältigen** (ohne Bogen) zählt 1 gezogener weißer Würfel sofort wie 2 weiße.

Hinweis: Ein Spieler, der den Zweihänder beim Überwältigen einsetzt, kann keine zusätzlichen Schwerter einsetzen.

Seil: Wenn du das längliche Plättchen 111 (an der Burgmauer) erkundest, darfst du es wenden, sodass das Seil sichtbar ist. Anschließend musst du deinen Würfel vom Seil zurück in den Vorrat legen.



Horn: Du kannst das Horn **1x** benutzen. Wenn eine Scheibe aus dem Beutel gezogen wird, darfst du sie **ungenutzt** wieder in den Beutel werfen und erneut ziehen. Anschließend musst du deinen Würfel vom Horn zurück in den Vorrat legen.



Schild: Du kannst den Schild **1x** einsetzen. Du kannst ihn abgeben, wenn dich die Figur von Gisbourne berührt. Dann verlierst du **nur** den Schild. Anschließend musst du deinen Würfel vom Schild zurück in den Vorrat legen.

Fässchen: Du darfst bei deiner Bewegung **1x** die **lange Bewegungs-Figur** eines **Mitspielers** zusätzlich verwenden. Anschließend musst du deinen Würfel vom Fässchen wieder zurück in den Vorrat legen.
Hinweis: Falls ein Spieler mehrere Fässchen besitzt, kann er dennoch pro Zug nur eines davon einsetzen.



Proviand: Du hast **einen** Extrazug, den du **1x** einsetzen kannst, **anstatt** eine nächste Scheibe aus dem Beutel zu ziehen. Anschließend musst du deinen Würfel vom Proviand wieder zurück in den Vorrat legen.



Goldsack: Ein **beliebiger Spieler** hat **einen** Extrazug, den er **1x** einsetzen kann, **anstatt** eine nächste Scheibe aus dem Beutel zu ziehen. Anschließend musst du deinen Würfel vom Goldsack wieder zurück in den Vorrat legen.



Schwarzer Pfeil: Ein Spieler, der einen Schwarzen Pfeil besitzt, kann ihn **1x** beim Überwältigen einer Wache einsetzen. Dann muss er, bevor er anfängt, Würfel aus dem Beutel zu ziehen, 1 Würfel in seiner Farbe von der Abbildung des Schwarzen Pfeils nehmen. Wenn das Überwältigen geklappt hat, wird die mit dem Schwarzen Pfeil getroffene Wache gewendet und **statt einer Sanduhr wird ein violetter Würfel daraufgelegt**. In diesem Abenteuer wird **dieser Würfel nicht mehr entfernt** und **die Wache nicht mehr aufgedeckt**.



Weißer Kristall: Ein Spieler, der den weißen Kristall trägt, **darf** nach dem Überwältigen **alle** gezogenen Würfel wieder in den Beutel werfen.



Für dieses Heft wird das Brettspiel
„Die Abenteuer des Robin Hood“ (Art.-Nr. 680565) benötigt.

IMPRESSUM

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Redaktion: Wolfgang Lüdtkke

Illustrationen: Michael Menzel

Satz: Fiore GmbH

Art.-Nr. 682347

www.die-abenteuer-des-robin-hood.de

Michael Menzel

DIE
ABENTEUER
DES
**ROBIN
HOOD**

***Bonus-Abenteuer:
Die Tochter des Ketzers***

Wichtige Infos:

Mit diesem Abenteuer-Heft könnt ihr ein weiteres spannendes Abenteuer des Robin Hood und seiner Gefährten erleben. Es spielt etwa zur gleichen Zeit wie Kapitel 4, daher solltet ihr bereits mindestens bis Kapitel 4 des Grundspiels gespielt haben.

Alle Geächteten verfügen bereits über ihre besonderen Fähigkeiten.

Das Abenteuer beginnt auf Seite 5!

Bonus-Abenteuer: Die Tochter des Ketzers

Spielvorbereitungen:

- Puzzelt den 8-teiligen Spielplan vorsichtig zusammen und legt ihn in die Tischmitte.
- **Sehr wichtig: Zu Beginn müssen** alle Plättchen so gewendet werden, dass **kein Stern** zu sehen ist. **Ausnahme:** Plättchen mit **2!** Sternen.
- Wendet gegebenenfalls die Plättchen 30 bis 38, sodass **alle 9 Baumbrücken sichtbar** sind. Das längliche Plättchen 64 (mittig im Wald) sollte das Fragezeichen zeigen. Das große Plättchen (60 oder 70, je nach dem wo sich euer geheimes Lager **nicht** befindet), muss die Dunklen Ereignisse zeigen.
- Leert den **Beutel** neben dem Spielplan.
- Sollten noch Holzteile aus einer vorhergehenden Partie auf dem Spielplan liegen, werden auch diese jetzt zurück in den Vorrat gelegt.
- Jeder Spieler wählt einen Geächteten und erhält dessen 5 Figuren.
Wichtig: Einer von euch **muss Robin Hood** wählen (Grün) **und** einer von euch **muss Maid Marian** wählen (Gelb). Alle **anderen Geächteten können frei gewählt** werden.
- Jeder Spieler wirft die Holzscheibe in seiner Farbe in den Beutel.
- **Außerdem** werden die **rote, eine graue, eine violette** und die **weiße Scheibe** in den Beutel geworfen.
- Jeder Spieler legt 1 Würfel in seiner Farbe auf die Abbildung des Bogens.
- **Jeder Spieler** nimmt sich **jetzt je 6 violette und 1 weißen** Würfel und wirft sie anschließend in den Beutel.
- Stapelt je nach Spielerzahl folgende Anzahl **Sanduhren** auf das **Böse Ende**:
2 Spieler: 8 3 Spieler: 7 4 Spieler: 6
- Stellt die Figur **Minnesänger** je nach Spielerzahl auf die folgende Zahl auf dem Hoffnungsbanner:
2 Spieler: 5 3 Spieler: 6 4 Spieler: 7

Startposition:

- Stellt eine **violette Stand-Figur** auf Plättchen 74 (mittig im Wald).
- Nehmt die **4 Siegel**, die den Löwen zeigen, mischt sie und legt je eines verdeckt auf die Plättchen 31, 35 und 37 (Baumbrücken mittig im Wald), sowie 62 (mittig im Wald). Deckt sie dann auf. Die Farbe auf jedem Siegel gibt an, welcher Spieler an welcher Position startet. Jeder Spieler stellt eine seiner Stand-Figuren mittig auf das entsprechende Plättchen.
- Werft **alle 8 Siegel in den Beutel**.
- Zieht anschließend 1 Siegel aus dem Beutel, legt es in die erste Siegel-Vertiefung und führt es aus (also gegebenenfalls Hoffnung - 1 und Wachen, Adlige und Kutschen aufdecken).

Lies jetzt weiter auf Seite 6. ➡

- Legt die zweite violette Scheibe in die dritte Siegel-Vertiefung. Nur wenn ihr das Abenteuer auf „leicht“ spielen wollt, legt zusätzlich die zweite graue Scheibe darauf.



- Wendet jetzt das Plättchen des Pfarrers (150, vor der Kirche) und das des Zimmermanns (140, rechts neben dem Burgtor), sodass beide nicht zu sehen sind.
- Wendet außerdem Plättchen 115 (auf der Burgmauer, rechts), sodass der Kerkermeister zu sehen ist.



- Wendet jetzt das Plättchen des Händlers (120, unten links im Wald) und das der Schmiedsfrau (200, unten am Fluss), sodass sie nicht zu sehen sind.
- Wendet jetzt Plättchen 119 (auf der Burgmauer, links über dem Tor), sodass der Sheriff zu sehen ist.

Marian blickte auf. Ein Rabe kreiste über den Baumwipfeln und stieß gelegentlich einen krächzenden Klagelaut aus. Aus irgendeinem Grund erinnerte sie der Rabe an den edlen Walter Fitzgerald, einst ein einflussreicher Adliger, treuer Vasall von König Löwenherz und ... ihr Vater. Der Ketzerei für schuldig befunden, hatte er fliehen müssen. Seither versuchte Marian ihn zu finden.

*Alles was sie bisher erfahren hatte, war, dass es **Father Egbert** gewesen war, der ihrem Vater das Geständnis abgenommen hatte. Auch wusste sie, dass der **Sheriff** höchstpersönlich die Verhaftung hatte vornehmen wollen. Manche meinten, Walter Fitzgerald wäre zuletzt in **nördlicher Richtung** gesehen worden. Andere glaubten, dass die Flucht überhaupt nicht geglückt sei und er seit Monaten in **Nottingham Castle** festsäße.*

Wieder krächzte der Rabe über ihr. Marian fasste einen Entschluss. Sie musste das Schicksal ihres Vaters ergründen!

Abenteuerziel: Findet Walter Fitzgerald, Marians Vater.

Tipp: Überlegt euch gut, wo ihr nützliche Informationen finden könnt.

Wichtiger Hinweis: Die Zahlen bei den Personen und Gegenständen auf dem Spielplan entsprechen in diesem Abenteuer **nicht mehr den Seitenzahlen**, sondern sind jetzt **Quest-Zahlen**. Diese Quest-Zahlen findet ihr – in aufsteigender Reihenfolge – immer **oben auf den Heft-Seiten**.

Beispiel: Wenn ihr die Truhe erkundet, lest ihr bei Quest-Zahl 190 vor, was geschieht – nicht bei Seitenzahl 190 – das Heftchen hat ja nur 36 Seiten.

Legt **jetzt** das **Lesezeichen** hier zwischen die Seiten 5 und 6. Zieht nun die erste Scheibe aus dem Beutel.

Das Abenteuer beginnt!



Die Gestalt stützt sich auf einen Stab und lächelt dich freundlich an. Es ist Walter Fitzgerald, Marians Vater!
Lies **jetzt** im Kasten unten weiter.



Der Transport hält und rasch wird der Verschlag geöffnet. Der Mann im inneren ist Walter Fitzgerald! Er dankt den Geächteten und erzählt rasch, was geschehen ist. „Die Männer des Sheriffs haben mich seinerzeit doch noch eingeholt und zurück nach Nottingham gebracht. Der Sheriff ist gerissen. Er wusste, dass ich ein alter Vasall König Richards bin. Darum ließ er mich am Leben. Ich war seine Versicherung, sollte jemals der Tag kommen, an dem unser geliebter König zurückkehrt.“
Lies **jetzt** im Kasten unten weiter.

Ihr habt gewonnen!

Bald darauf kamen die Freunde im geheimen Lager zusammen; Walter und seine Tochter waren endlich wieder vereint.

Jeder Spieler stellt jetzt eine seiner Stand-Figuren auf das geheime Lager. Legt außerdem das Plättchen von Walter Fitzgerald dazu.

Am Abend dann nahm Walter die Hände seiner Tochter in die seinen und begann im Flüsterton zu erzählen: „Marian, ich habe nicht mehr viel Zeit. Ich will nach Jerusalem gehen und meinen König aufsuchen. Denn die Gerüchte über unsere Familie sind nicht erfunden, wenngleich nicht ich es bin, der mit den alten Göttern im Bunde ist. Ja Marian, wie deine selige Mutter vor dir, so hast auch du besondere Gaben. Ich weiß, du hast all das kaum erforscht und hältst es für Zufall, dass dir diese seltsamen Dinge geschehen. Aber dem ist nicht so. Du bist etwas ganz Besonderes, mein Kind. Doch hüte dich, deine Fähigkeiten in der Öffentlichkeit zu zeigen.“

Wieder krächzte der Rabe über Marian, und sie blickte auf.

„Wir haben wenig Zeit, Marian“, fuhr ihr Vater fort. „Ich muss noch heute, im Schutze der Nacht, aufbrechen. Du mußt wissen, indem ich Father Egbert gegenüber gestand, ein Ketzer zu sein, habe ich allen Verdacht auf mich gezogen. Ich hoffe, dich dadurch vor Verfolgung zu bewahren. Nun will ich meinen König um Gnade für dich bitten. Vielleicht findet er einen Weg, dich für immer zu beschützen.“

Ende

Dein Blick fällt auf einen alten, morschen Baum. Daran hängt ein Bienennest mit feinem Honig.

Du darfst jetzt **einen weißen Würfel** in den Beutel werfen.

Wichtig: Plättchen 64 wird **nicht** gewendet. Es kann also erneut erkundet werden.

Achtung: Nur wenn du den Gegenstand **Axt** besitzt, darfst du hier weiterlesen. Sonst endet dein Zug hier und die **nächste Scheibe wird gezogen**.

Der Baum ist längst abgestorben und von Efeu und Misteln bewachsen. Ein einziger guter Hieb mit einer Axt würde ihn fällen.

Wenn du möchtest, darfst du jetzt die **Sonderaktion „Baumfällen“** ausführen. Dabei darfst du bis zu 5 Würfel aus dem Beutel ziehen. Ziehst du nur violette Würfel, hat es mit dem Baumfällen leider nicht geklappt. Weiter passiert nichts. Wenn du wieder am Zug bist, kannst du es erneut versuchen. Ziehst du einen weißen Würfel, ist der Baum gefällt, und du musst sofort aufhören zu ziehen. Dann wird Plättchen 64 gewendet, sodass es den umgestürzten Baum zeigt.

*Hinweis: Die Spieler und auch Guy von Gisbourne **können darüber laufen**.*

I

Alrich weist auf seine Ladefläche. „Falls du hier bist, um mich auszurauben, muss ich dich enttäuschen. Bei mir ist nichts zu holen, außer ein paar Resten, mit denen meine Familie und ich über den Winter kommen müssen.“

Willst du **a)** nach dem Verbleib von Walter Fitzgerald fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Dieser alte Ketzer? Nein, keine Ahnung. Vielleicht weiß Father Egbert mehr darüber, hat er ihm doch die Beichte abgenommen. Aber den hört und sieht man in letzter Zeit nicht mehr. Man sagt, er bleibt in den Katakomben seiner Kirche und labt sich am Messwein. Vielleicht spricht er mit dir, wenn du ihm Nachschub besorgst.“

Wende **jetzt** das Plättchen des Bauern. Wenn ein Spieler, der den Gegenstand Fässchen besitzt, Plättchen 150 berührt, wird das Plättchen gewendet, sodass der Pfarrer zu sehen ist. Dann kann er sofort erkundet werden.

Legt das Lesezeichen hier zwischen die Seiten 9 und 10.

Antwort zu b): „Wie gesagt. Wenig ist es, das ich noch besitze. Aber als guter Christ teile ich meinen Proviant mit dir.“

Du darfst jetzt einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Proviant legen.

Wende **jetzt** das Plättchen des Bauern.

Hinweis: Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände **ganz, ganz vorne im Heft** nachlesen.

II

Der Bauer Alrich ruft dir entgegen. „Aus dem Weg. Ich muss dringend zur Burg!“

Wende **jetzt** das Plättchen des Bauern und Plättchen 193 (unten am Fluss), sodass der Wagen dort sichtbar ist.

I

Der Hüter grüßt dich mit leiser Stimme. „Der Sheriff lässt nach euch suchen. Er schickt seine Hauptleute in den Sherwood. Es wäre ein gutes Zeichen, wenn ihr es schafft, sie zu überwäligen.“

Wende jetzt die Plättchen 73 (oben im Wald) und 75 (links im Wald). Um die beiden Hauptleute zu überwäligen, muss ein Spieler in einem Zug **2 weiße Würfel** aus dem Beutel ziehen.

Hüter-Aufgabe (keine Pflicht): Wenn einer der Hauptleute überwäligt wird, dürft ihr ihn wenden. Sind **beide** überwäligt, dürft ihr **1 zusätzliche Sanduhr** auf das **Böse Ende** legen.

Wende **jetzt** das Plättchen des Hüters.

II

Roter Saft einer unbekannten Beere tropft von den knochenbleichen Fingern des Hüters. „Katzenbeeren!“, ruft er dir entgegen. „Wachsen nur hier, tief im Wald. Die werden euch wohl bekommen!“

Legt jetzt je einen roten Würfel auf die Plättchen 61 (links oben im Wald), 73 (oben im Wald), 74 (mittig im Wald) und 138 (unten links im Wald). Wenn ein Spieler eines dieser Plättchen mit seiner Stand-Figur berührt, darf er den roten Würfel zurück in den Vorrat legen.

Hüter-Aufgabe (keine Pflicht): Wenn ihr alle 4 roten Würfel eingesammelt habt, dürft ihr **1 zusätzliche Sanduhr** auf das **Böse Ende** legen.

Hinweis: Es müssen nicht alle Würfel von demselben Spieler eingesammelt werden.

Wende **jetzt** das Plättchen des Hüters.

Nur wenn Maid Marian den Brief besitzt, dürft ihr hier weiterlesen.

Das Siegel des Briefes war bereits gebrochen. Die Nachricht ihres Vaters war also nicht geheim geblieben, dachte Marian. Doch als sie jetzt das Pergament entrollte, musste sie unwillkürlich lächeln. Wie es schien, hatte ihr Vater an alles gedacht, denn niemand vermochte die Zeichen zu lesen, in denen dieser Brief verfasst war. Niemand, außer ihm und Marian. Schon, als sie noch ein Kind gewesen war, hatte er sie diese besondere Geheimschrift gelehrt. Sie las:

*„Liebe Marian, sicher weißt du es bereits – ich musste fliehen. Dadurch habe ich Schande über unseren Namen gebracht. Doch fürchtete ich, wenn ich bliebe, würde ich dich einer weit größeren Gefahr aussetzen. Ich will dir alles erklären, ehe ich das Land verlasse. Du findest mich **im** und **in Hörweite** des Wassers.“*

Legt jetzt zusätzlich 3 **weiße Würfel** auf die Abbildung des Gegenstands Brief. Wenn ein Spieler mit seiner Stand-Figur ein Plättchen berührt, von dem er glaubt, dass darunter **Walter Fitzgerald** wartet, darf er 1 **Würfel von dem Brief abgeben und dafür** das entsprechende Plättchen wenden (egal, ob auf dem Plättchen ein Fragezeichen ist oder nicht).



Wenn die Figur darunter so aussieht, habt ihr ihn gefunden!

Nur dann dürft ihr bei **Quest-Zahl 57** vorlesen, was geschieht.

Hinweis: Sollten keine weißen Würfel mehr auf dem Brief liegen, habt ihr verloren. Ihr habt also nur 3 Versuche!

Legt **jetzt** das Lesezeichen hier zwischen die Seiten 11 und 12.

I

*Der Händler verschnauft einen Augenblick, als er deiner gewahr wird.
„Was willst du?“*

Willst du **a)** nach dem Verbleib von Walter Fitzgerald fragen oder **b)** etwas tauschen?

Antwort zu a): „Ich kenne den Mann nicht, von dem du da sprichst. Aber Ketzerei ist eine üble Sache, und ich möchte nicht in derlei hineingezogen werden. Kann ich dir mit etwas anderem weiterhelfen?“

Das Plättchen des Händlers wird **nicht** gewendet. Du oder ein anderer Spieler könnt ihn später erneut erkunden.

Antwort zu b): „Ich habe etwas **Wein** geladen und bin zum Tauschen bereit. Was kannst du mir anbieten?“

Du darfst jetzt beliebig viele Würfel in deiner Farbe vom **oberen** Gegenstände-Pergament auf die Abbildung des Fässchens auf dem **unteren** Pergament legen.

Hinweis: Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände **ganz, ganz vorne im Heft** nachlesen.

Das Plättchen des Händlers wird **nicht** gewendet.

II

In einem Tagtraum gefangen und den Blick zum Himmel gewandt, hätte dich der fahrende Händler beinahe nicht bemerkt.

Willst du **a)** nach dem Verbleib von Walter Fitzgerald fragen oder **b)** etwas tauschen?

Antwort zu a): „Ich hörte von diesem Adligen, der der Ketzerei beschuldigt wurde. Wie es für ihn ausging, weiß ich nicht. Aber wenn euer Sheriff ihn höchstpersönlich verfolgt hat, standen seine Chancen zu entkommen sicher nicht gut.“

Das Plättchen des Händlers wird nicht gewendet. Du oder ein anderer Spieler könnt ihn später erneut erkunden.

Antwort zu b): „Keine meiner Waren kann ich euch einfach so überlassen. Doch bin ich zum Tauschen bereit. Was könnt ihr mir bieten?“

Du darfst jetzt beliebig viele Würfel in deiner Farbe vom **oberen** Gegenstände-Pergament auf Gegenstände des **unteren** Pergaments legen (nicht umgekehrt!).

Hinweis: Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände **ganz, ganz vorne im Heft** nachlesen.

Das Plättchen des Händlers wird nicht gewendet. Du oder ein anderer Spieler könnt ihn später erneut erkunden.

I

Als du den alten Bettler erreichst, streicht er mit seiner Hand über die Burgmauer. Es sieht aus, als suche er etwas ... doch als er dich bemerkt, dreht er sich rasch um. „Grüß’ Euch. Was führt Euch zu mir?“

Willst du **a)** nach dem Verbleib von Walter Fitzgerald fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Ich weiß kaum etwas über die Flucht Fitzgeralds. Doch kommt mir das alles seltsam vor. Wenn er fliehen wollte, warum gesteht er dann vor Father Egbert seine Schuld ein? Wäre es nicht klüger gewesen, ohne Schuldbekennntnis zu fliehen? Vielleicht hat er gar nicht gestanden und das alles wurde ihm nur angehängt! Dann wäre ich an seiner Stelle auch geflohen!“
Wende **jetzt** das Plättchen des Bettlers.

Antwort zu b): „Ich besitze nichts von Wert, das ich euch geben könnte. Außer diesem Kleinod.“ Vorsichtig streckt er dir seine schmutzige Hand entgegen. Darin leuchtet ein weißer Kristall.

„Besser, du fragst erst gar nicht, wo ich den her habe.“

Wende **jetzt** das Plättchen des Bettlers und außerdem, falls es noch nicht offenliegt, Plättchen 79 (rechts im Dorf), sodass es die besonderen Gegenstände zeigt. Du darfst jetzt 1 Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Gegenstands Weißer Kristall legen.

Hinweis: Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände **ganz, ganz vorne im Heft** nachlesen.

II

Der alte Cardhir neigt das Haupt vor dir. „Man erzählt sich, du suchst nach dem alten Fitzgerald – oder was sonst treibt dich hierher?“

Willst du **a)** nach dem Verbleib von Walter Fitzgerald fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Ich hörte, dass seinerzeit der Sheriff höchstpersönlich dabei war, als sie ihn festnehmen wollten. Der Sheriff ist ein gerissener Hund. Vielleicht hat er ihn doch noch gekriegt!“

Wende **jetzt** das Plättchen des Bettlers.

Antwort zu b): „Ihr habt Nerven. Was soll ein Bettler wie ich euch geben können?“

Wende **jetzt** das Plättchen des Bettlers.

Nur wenn du den Gegenstand **Seil** besitzt, darfst du hier weiterlesen.

Lege den Würfel in deiner Farbe von der Abbildung des Seils wieder in den Vorrat.

Wende dann das längliche Plättchen 111. Über dieses Plättchen kannst du, **wenn du wieder am Zug bist**, hoch oder herunter „**laufen**“.

Hinweis: Zeig deinen Mitspielern die nebenstehende Abbildung.

Natürlich können auch andere Spieler das Seil nutzen.

Jetzt zieht ein beliebiger Spieler die nächste Scheibe aus dem Beutel.



I

Der Kerkermeister setzt ein Fässchen Wein ab, als er dich sieht und wischt sich den Mund ab. „Du hast Mut hier in der Burg aufzukreuzen! Aber das wird dir wenig nutzen!“ Plötzlich fährt er herum und lässt seine Peitsche durch die Luft sausen.

Du kannst jetzt versuchen, den Kerkermeister zu überwältigen. Dazu musst du in einem Zug 2 weiße Würfel aus dem Beutel ziehen. Sollte es nicht klappen, kannst du, oder ein anderer Spieler, es später erneut versuchen.

Belohnung: Wurde er überwältigt, darfst du hier unten im Kasten weiterlesen.

„Ich ergebe mich“, ruft der massige Kerl, als seine Peitsche zu Boden fällt.

Du darfst jetzt 1 Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand **Fässchen** legen.

„Ich suche nach Walter Fitzgerald“, zischst du.

„Da hast du hier kein Glück. Der Hund ist dem Sheriff durch die Lappen gegangen! Vielleicht weiß der Pfaffe mehr. Warte, ich bringe dich hier raus.“

Wende **jetzt** das Plättchen des Kerkermeisters **und** nimm Plättchen 57 (unten am Turm) aus dem Spielplan. Versetze deine Stand-Figur auf die Vertiefung 57.

Der Sheriff sieht dich kalt, aber keineswegs überrascht an.

*„Wenn du nach dem alten Fitzgerald suchst, erwartet dich eine Enttäuschung. Wir hörten von eurem Vorhaben, darum habe ich ihn fortgeschickt. Und **ich** werde dir nicht sagen, wo er ist!“*

Langsam zieht er eine schimmernde Klinge hervor.

Du kannst jetzt versuchen, den Sheriff zu überwältigen, um an die Information zu kommen. Dazu musst du in einem Zug **2** weiße Würfel aus dem Beutel ziehen. Sollte es nicht klappen, kannst du, oder ein anderer Spieler, es später erneut versuchen.

Belohnung: Wurde er überwältigt, darfst du hier unten im Kasten weiterlesen. Lege **jetzt** das Lesezeichen hier zwischen die Seiten 15 und 16.

Klirrend fällt die Waffe aus der kraftlosen Hand des Sheriffs. „Ich ergebe mich. Wir haben Fitzgerald Richtung Westen geschickt. Nach Blackgarden. Aber macht euch keine Hoffnung, den kriegt ihr bestimmt nicht mehr.“

Wende **jetzt** das Plättchen des Sheriffs und lege einen Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Gegenstands Schwert. Nimm außerdem das Plättchen 120 (links unten im Wald) aus dem Spielpan. Darunter findet ihr den Gefangenentransport, in dem Fitzwalter steckt.

Um den Transport zu überwältigen, muss ein Spieler in einem Zug **2** weiße Würfel aus dem Beutel ziehen. Sollte es nicht klappen, kann er, oder ein anderer Spieler, es später erneut versuchen.

Belohnung: Wurde der Transport überwältigt, dürft ihr bei Quest-Zahl 57 weiterlesen.

Der Händler zerrt am Zaumzeug seines Esels, als er dich bemerkt. „Es ist zum Verzweifeln! Dieses störrische Vieh wird erst weitergehen, wenn er einen weiteren Kohlkopf zu fressen bekommt. Ich kann von Glück sagen, wenn ich noch etwas zum Verkaufen übrig habe, wenn ich das Dorferreiche.“

Willst du **a)** nach dem Verbleib von Walter Fitzgerald fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Habe nie von diesem Mann gehört. Kann ich dir anders weiterhelfen?“

Lies jetzt bei Antwort **b)** weiter. ➡

Antwort zu b): „Ich hätte noch ein Fässchen Wein übrig.“

Du darfst jetzt 1 Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Gegenstands Fässchen legen.

Hinweis: Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände **ganz, ganz vorne im Heft** nachlesen.

Wende **jetzt** das Plättchen des Händlers.

*Was du hier tust, ist höchst riskant. Was, wenn dich eine Wache entdeckt?
Vorsichtig löst du die Schlinge und wickelst den Strang auf.*

Lege 1 Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Seils (Pergament oben rechts auf dem Spielplan). Damit kennzeichnest du, dass du jetzt den Gegenstand Seil besitzt.

Seil-Funktion: Wenn du das längliche Plättchen 111 an der Burgmauer berührst, kannst du die Aktion Erkunden ausführen. Ein Mitspieler liest dir dann bei Quest-Zahl 111 vor, was geschieht.

Wende jetzt das Plättchen des Galgens.

Anschließend zieht ein beliebiger Spieler die nächste Scheibe aus dem Beutel.

I

Rowena sieht dich misstrauisch an. „Was ist dein Begehrt?“

Willst du **a)** nach dem Verbleib von Walter Fitzgerald fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Es gab schon lange diese seltsamen Gerüchte über das Anwesen der Fitzgeralds. Ich fürchte, da ist was dran. Walter soll alles vor Father Egbert gestanden haben. Einem Mann Gottes. Leider sieht man den Pfarrer nur selten in der letzten Zeit. Böse Zungen behaupten, er spräche dem Wein zu. Vielleicht öffnet er euch die Pforten, wenn ihr ihm mehr Wein bringt.“

Wende **jetzt** das Plättchen der Magd. Wenn ein Spieler, der den Gegenstand Fässchen besitzt, Plättchen 150 berührt, wird das Plättchen gewendet, sodass der Pfarrer zu sehen ist. Dann kann er sofort erkundet werden.

Legt das Lesezeichen hier zwischen die Seiten 19 und 20.

Antwort zu b): „Ich habe etwas Proviant bei mir. Eigentlich wollte ich das dem Zimmermann bringen. Es heißt, er sei sehr krank. Ich überlasse es dir, ob du es ihm bringst oder selber verzehrst.“

Wende **jetzt** das Plättchen der Magd und Plättchen 140 (vor der Hütte beim Burgtor), sodass der Zimmermann zu sehen ist. Lege einen Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Gegenstands Proviant. Du kannst ihn selbst nutzen, oder aber den Zimmermann erkunden und ihm den Proviant geben.

Hinweis: Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände **ganz, ganz vorne im Heft** nachlesen.

II

Der Korb in Rowenas Arm scheint einiges zu wiegen. „Wein“, erklärt sie freimütig. „Für die Kirche. Was kann ich für euch tun?“

Willst du **a)** nach dem Verbleib von Walter Fitzgerald fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Ich habe wenig übrig für einen Mann, der den Beelzebub anbetet und es kümmert mich nicht, wo er geblieben ist.“

Wende **jetzt** das Plättchen der Magd.

Antwort zu b): „Ein Fässchen könnte ich erübrigen. Was wollt ihr mir dafür zum Tausch anbieten?“

Du darfst jetzt 1 Würfel in deiner Farbe vom **oberen** Gegenstände-Pergament auf die Abbildung des Fässchens auf dem **unteren** Pergament legen.

Hinweis: Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände **ganz, ganz vorne im Heft** nachlesen.

Wende **jetzt** das Plättchen der Magd.

Der Wasserfall verstummt.

Wende jetzt das Plättchen des Wasserfalls (50).

Nur solange ein Spieler auf dem Runenkreis (138) steht, bleibt Plättchen 50 gewendet. Verlässt der Spieler den Runenkreis, wird Plättchen 50 erneut gewendet und der Zugang ist wieder geschlossen.

I

Colin sieht blass und ausgezehrt aus. Schweiß steht auf seiner Stirn. „Ich fürchte, mich hat es übel erwischt“, bringt er mühsam hervor. „Von keiner Hilfe werde ich dir heute sein.“

Nur wenn du jetzt den Gegenstand Proviant abgeben kannst, darfst du hier unten im Kasten weiterlesen. Falls nicht, wird der Zimmermann gewendet und dein Zug endet hier.

„Ich danke euch. Ich kann mich kaum erinnern, wann ich zuletzt richtig satt war.“ Willst du **a)** nach dem Verbleib von Walter Fitzgerald fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Father Egbert ist wohl der einzige, der etwas darüber wissen könnte. Ihn solltet ihr befragen.“

Wende **jetzt** das Plättchen des Zimmermanns.

Antwort zu b): „Mein altes Schwert, nimm es! Es wird dir gute Dienste leisten.“

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Gegenstands Schwert.

Hinweis: Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände **ganz, ganz vorne im Heft** nachlesen.

Wende **jetzt** das Plättchen des Zimmermanns.

II

Colin lächelt dich an. „Immer noch auf freiem Fuß? Beeindruckend! Was kann ich für dich tun?“

Willst du **a)** nach dem Verbleib von Walter Fitzgerald fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Der Sheriff ist wie ein Spürhund. Schon damals konnte ich kaum glauben, dass ihm der alte Fitzgerald entkommen ist. Das grenzte an ein Wunder. Wenn ihr mich fragt, hockt er, wie so viele andere, irgendwo in einem Kerker der Burg und verrottet allmählich.“

Wende **jetzt** das Plättchen des Zimmermanns.

Antwort zu b): „Einst war ich selbst ein begnadeter Kämpfer. Ich überlasse euch mein altes Schwert. Ein Zweihänder!“

Falls es noch nicht offen liegt, wende jetzt das Plättchen 79 (rechts im Dorf), sodass es die besonderen Gegenstände zeigt. Du darfst jetzt 1 Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Gegenstands Zweihänder legen.

Hinweis: Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände **ganz, ganz vorne im Heft** nachlesen.

Wende **jetzt** das Plättchen des Zimmermanns.

I

Nur wenn du jetzt einen Würfel in deiner Farbe von der Abbildung des Gegenstands Fässchen nehmen kannst, darfst du hier weiterlesen.

Father Egbert sieht dich aus blutunterlaufenen Augen an. „Ich höre, ihr sucht nach Walter Fitzgerald, ist es nicht so? Es schmerzt mich aufrichtig, aber die Gerüchte sind alle wahr. Er huldigte den altern Göttern. Er hat es mir selbst gestanden. Wohin er danach floh, weiß niemand.“

Einen langen Moment wiegt der Geistliche das Fässchen in den Händen, dann fährt er fort: „Doch da ist noch mehr: Ich habe Schuld auf mich geladen. Denn eines habe ich bisher allen verschwiegen: Walter hinterließ einen Brief. Er bat mich, ihn seiner Tochter zu übergeben. Wartet, ich habe den Brief hier.“

Du darfst jetzt einen Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Gegenstands Brief legen.

Wende **jetzt** das Plättchen des Pfarrers, sodass er nicht mehr zu sehen ist, und lege das Lesezeichen hier zwischen die Seiten 21 und 22.

Nur wenn **Marian** im Besitz des Briefs ist, dürft ihr bei Quest-Zahl **92** weiterlesen.

II

Der Pfarrer sieht dich argwöhnisch an.

Willst du **a)** nach dem Verbleib von Walter Fitzgerald fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): *„Ein trauriges Kapitel. Der Alte war von Sinnen. Was aus ihm wurde? Nun, wissen tut das niemand, doch ich glaube, am Ende hat ihn der Sheriff doch noch gekriegt.“*

Wende **jetzt** das Plättchen des Pfarrers.

Antwort zu b): *„Ich habe noch etwas Messwein übrig. Den will ich euch überlassen.“*

Du darfst jetzt einen Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Gegenstands Fässchen legen.

Wende **jetzt** das Plättchen des Pfarrers.

I

Was auf den ersten Blick nach ein paar leckeren Steinpilzen aussieht, entpuppt sich bei genauerer Betrachtung als eine seltene und höchst giftige Sorte. Nur wenige wissen, wie man ihr Gift gewinnt und auf Pfeilspitzen aufträgt.

Wende **jetzt** das Plättchen der Pilze und außerdem, falls es noch nicht offenliegt, Plättchen 79 (rechts im Dorf), sodass es die besonderen Gegenstände zeigt. Du darfst jetzt 1 Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Gegenstands Schwarzer Pfeil legen.

Hinweis: *Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände ganz, ganz vorne im Heft nachlesen.*

II

Du findest ein paar gutgewachsene Pilze. Sie werden dir Kraft und Ausdauer geben.

Du darfst jetzt einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Proviant legen. Wende **jetzt** das Plättchen des Bauern.

Hinweis: *Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände ganz, ganz vorne im Heft nachlesen.*

*Du stehst vor scheinbar dichtem Unterholz, doch plötzlich erkennst du einen
schmalen Pfad. Eine nützliche Abkürzung!*
Wende jetzt Plättchen 164, sodass es den Pfad zeigt.



I

Du verschnauft einen Augenblick nahe des Flusses. Dort entdeckst du die Überreste einer alten Rüstung. Das noch immer funktionstüchtige Signalthorn nimmst du an dich.

Du darfst jetzt 1 Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Horns legen.

Hinweis: *Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände ganz, ganz vorne im Heft nachlesen.*

Wende **jetzt** das Plättchen der Rüstung.

II

Am Fluss entdeckst du einige Rüstungsgegenstände, darunter auch einen schimmernden Zweihänder.

Wende **jetzt** das Plättchen der Rüstung. Falls es noch nicht offen liegt, wende außerdem das Plättchen 79 (rechts im Dorf), sodass es die besonderen Gegenstände zeigt. Du darfst jetzt 1 Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Gegenstands Zweihänder legen.

Hinweis: *Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände ganz, ganz vorne im Heft nachlesen.*

I

Du findest ein geborstenes Rad. Nur wenige Meter entfernt entdeckst du einige starke Taue und einen Haltebolzen. Was hat das zu bedeuten?

Lege jetzt je einen Würfel in deiner Farbe auf die Abbildungen der Gegenstände Seil und Haltebolzen.

Hinweis: *Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände ganz, ganz vorne im Heft nachlesen.*

Wende **jetzt** das Plättchen des Wagenrades.

II

Das geborstene Rad am Wegesrand scheint schon eine ganze Weile hier zu liegen, von Moos überzogen und brüchig, wie es ist. Um so mehr erstaunt es dich, als du unweit davon eine gut erhaltene Klinge findest.

Lege jetzt einen Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Gegenstands Schwert.

Hinweis: *Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände ganz, ganz vorne im Heft nachlesen.*

Wende **jetzt** das Plättchen des Wagenrades.

I

Du entdeckst eine mit Silber beschlagene Kiste. Fest verschlossen. Es wird einige Kraft kosten, sie aufzubrechen.

Wenn du jetzt 4 violette Würfel in den Beutel wirfst, dürft ihr unten im Kasten lesen, was in der Truhe ist.

Wenn du dich dagegen entscheidest, geschieht nichts.

Wende in beiden Fällen **anschließend** das Plättchen der Truhe.

II

Im morastigen Waldboden findest du eine edel wirkende Truhe. Als du sie öffnest, entdeckst du mehrere Totenschädel, Kerzen und Knochen mit seltsamen Gravuren. Alles Dinge, derer es bedarf, um den Teufel anzurufen. Rasch klappst du die Kiste zu. Dabei fällt ein weißer Kristall heraus.

Wende **jetzt** das Plättchen der Truhe und außerdem, falls es noch nicht offenliegt, Plättchen 79 (rechts im Dorf), sodass es die besonderen Gegenstände zeigt. Du darfst jetzt 1 Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Gegenstands Weißer Kristall legen.

Hinweis: Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände ganz, ganz vorne im Heft nachlesen.

*In der Truhe liegen mehrere wertvolle Gegenstände. Du darfst jetzt je 1 Würfel in deiner Farbe auf die Abbildungen des Schwerts, des Huts und des Horns legen. Wende **jetzt** das Plättchen der Truhe. **Hinweis:** Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände ganz, ganz vorne im Heft nachlesen.*

Der Karren wird langsamer, als Alrich dich erkennt. „Ich bin in Eile. Man hat mich geheißsen, allerlei Essbares zur Burg zu bringen. Es soll ein Gelage geben. Ich wollte nur rasch mein Zugtier hier am Fluss tränken.“

Willst du **a)** nach dem Verbleib von Walter Fitzgerald fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Ja, allerdings. Ich sah, wie er vor den Wachen des Sheriffs floh. Ich würde nicht drauf wetten, dass er entkam. Wahrscheinlich sitzt er hier in Nottingham Castle. Soll ich dich mitnehmen?“

Du **darfst** jetzt deine Stand-Figur auf Plättchen 117 in der Burg versetzen. Wenn du es nicht möchtest, geschieht nichts.

Wende in jedem Fall **anschließend** das Plättchen des Bauern.

Antwort zu b): „Nun, es wird wohl niemandem auffallen, wenn ihr euch etwas von meinem Wagen nehmt. Oder wollt ihr mit in die Burg?“

Du **darfst** jetzt je einen Würfel in deiner Farbe auf die Abbildungen der Gegenstände Fässchen und Proviant legen **oder** deine Stand-Figur auf Plättchen 117 in der Burg versetzen.

Wende in jedem Fall **anschließend** das Plättchen 193, sodass der Bauer nicht mehr sichtbar ist.

Megan grüßt dich wortlos. Dann fragt sie: „Was wollt ihr?“

Willst du **a)** nach dem Verbleib von Walter Fitzgerald fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Fitzgerald mochte ich gern. Ein höflicher Mann. Und doch gingen immer wieder Gerüchte um. Stallburschen und Kutscher erzählten mir von seltsamen Vorkommnissen auf seinem Anwesen. Und letztlich hörte ich, er habe Father Egbert seine ketzerischen Umtriebe gestanden. Jener ist seither nicht mehr derselbe. Ihn scheint wenig mehr zu interessieren, als der Wein in seinen Katakomben. Wenn du mehr wissen willst, wende dich an ihn. Vielleicht kannst du ihn mit einem Fässchen Wein umgarnen.“

Wende **jetzt** das Plättchen der Schmiedsfrau. Wenn ein Spieler, der den Gegenstand Fässchen besitzt, Plättchen 150 berührt, wird das Plättchen gewendet, sodass der Pfarrer zu sehen ist. Dann kann er sofort erkundet werden.

Legt das Lesezeichen hier zwischen die Seiten 29 und 30.

Antwort zu b): „Ich überlasse dir eines unserer Schwerter.“

Du darfst jetzt einen Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Gegenstands Schwert legen.

Hinweis: Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände **ganz, ganz vorne im Heft** nachlesen.

Wende **jetzt** das Plättchen der Schmiedsfrau.

Du findest ein Boot am Flussufer. Willst du es benutzen?

Am Fluss findest du 2 Plättchen: 208 und 209.

Wenn du jetzt **2 violette** Würfel in den Beutel wirfst, darfst du das Plättchen, bei dem du aktuell stehst wenden, sodass das Boot nicht mehr zu sehen ist. Danach darfst du das andere Plättchen am Fluss wenden, sodass das Boot dort zu sehen ist. Stelle dann deine Figur auf dieses Plättchen.

Wichtig: Das Boot darf **nur einmal** sichtbar auf dem Spielplan sein – *als wärst du damit 'rübergefahren*.

Wenn du das Boot nicht benutzen willst, **bleibt es offen liegen**.

Hinweis: Das Boot kann maximal 2 Personen tragen.

Jetzt zieht ein beliebiger Spieler die nächste Scheibe aus dem Beutel.

Der Wagen ist mit frischem Stroh beladen.

Du kannst den Wagen auf 2 verschiedene Weisen nutzen.

1. Du kannst dich darin verstecken.

Du darfst deine Stand-Figur auf den Strohwagen **legen**. Solange sie dort liegt, können Guy von Gisbourne und die Wachen dich nicht sehen. Wenn du wieder am Zug bist, kannst du deine Figur einfach wieder aufstellen (sie muss aber immer noch Plättchen 214 berühren) und dich bewegen.

ODER

2. Wenn du ein bisschen nachhilfst, kannst du den Wagen bis zur Burgmauer rollen.

Du darfst das Plättchen des Wagens wenden **und auch** Plättchen 215 an dem Burgtor, sodass dort der Strohwagen sichtbar ist – als wäre er zum Burgtor gerollt. *Hinweis: Deine Figur bleibt auf Plättchen 214 zurück.*

Ein Spieler kann **von der Burgmauer** auf den Strohwagen springen. Dazu muss eine seiner Bewegungs-Figuren das Stroh berühren.



Wichtig: Das geht **nicht** umgekehrt – es ist also kein Weg in die Burg!

Der Wagen ist mit frischem Stroh beladen.

Du kannst den Wagen auf 2 verschiedene Weisen nutzen.

1. Du kannst dich darin verstecken.

Du darfst deine Stand-Figur auf den Strohwagen **legen**. Solange sie dort liegt, können Guy von Gisbourne und auch die Wachen dich nicht sehen. Wenn du wieder am Zug bist, kannst du deine Figur einfach wieder aufstellen (sie muss aber immer noch Plättchen 215 berühren) und dich bewegen.

ODER

2. Ein Spieler kann *von der Burgmauer* auf den Strohwagen springen.

Dazu muss eine seiner Bewegungs-Figuren das Stroh berühren.



Wichtig: Das geht **nicht** umgekehrt – es ist also kein Weg in die Burg!

Wurde das Tor geöffnet? Dann hier weiterlesen:

Ab jetzt gilt: Wenn ein Spieler die Vertiefung 215 mit seiner **Stand-Figur** (!) berührt, darf er sie auf Plättchen 25 versetzen.

Sein Zug endet dann sofort. Es ist also nicht möglich, danach noch eine Aktion auszuführen.

Natürlich geht das auch umgekehrt (von 25 auf 215), also aus der Burg heraus.

Besondere Eigenschaften (ab Kapitel 4)

Robin Hood darf beim **Überwältigen** (mit Bogen!) **5 statt 3 Würfel** aus dem Beutel ziehen.

*Hinweis: Der Bogen kann nach wie vor **nur bei Wachen** eingesetzt werden.*

Little John darf, **wenn** er in seinem Zug **Kräfte gespart** hat, beim **Überwältigen** (ohne Bogen!) bis zu **4 Würfel** aus dem Beutel ziehen.

Will Scarlett darf, **wenn** er **2 violette Würfel** in den Beutel wirft, beim Bewegen zusätzlich die **graue Will-Scarlet-Figur** benutzen.

Maid Marian stellt jetzt die Figur des Raben auf das geheime Lager. Sie darf, **wenn** sie Kräfte spart, **statt** einen weißen Würfel in den Beutel zu werfen, den Raben auf eine beliebige **offene Wache** stellen. Wenn diese Wache angreift, wird sie nur den Raben verscheuchen, **anstatt** einen Spieler, der auf ihrer Lichtung steht, gefangen zu nehmen. Der Rabe wird dann anschließend wieder auf das geheime Lager gestellt.



Aktion Erkunden:

Wenn ein Spieler mit seiner **Stand-Figur** ein Plättchen mit einem **Fragezeichen** darauf berührt, darf er es **erkunden**.



Auf dem jeweiligen Plättchen seht ihr eine kleine Zahl: Das ist die Quest-Zahl hier im Heft. **Ein Mitspieler** liest dem Spieler also auf der angegebenen **Seite** vor, was geschieht, wenn er dieses Plättchen **erkundet**.

Wichtig: Ein **Plättchen ohne „?“** kann **nicht erkundet** werden!

Für das Erkunden müsst ihr außerdem wissen, **welches Abenteuer** ihr gerade spielt.

Aktion Überwältigen:

- Um einen Gegner zu überwältigen, muss der Spieler mit seiner **Stand-Figur** dessen **Plättchen berühren**.



- **Der Spieler** zieht dann **nacheinander bis zu 3 Würfel** aus dem Beutel.



Zieht er **nur violette Würfel**, hat es mit dem Überwältigen leider **nicht geklappt**. Weiter passiert nichts. Wenn er wieder am Zug ist, kann er es erneut versuchen.



Zieht er einen **weißen Würfel** wurde der **Gegner überwältigt** und er **muss sofort aufhören** zu ziehen.

Die gezogenen **Würfel** kommen **NIE(!) zurück in den Beutel**, sondern **immer** in den **Vorrat** mit allen anderen Holzteilen.

- **Wurde der Gegner überwältigt**, wird sein Plättchen **gewendet**.

Bei Wachen und Adligen seht ihr unter dem Plättchen eure **Belohnung**.

Wichtig: Wenn eine Wache oder ein Adliger wieder verdeckt im Spielplan liegt, legt außerdem noch **1** hölzerne **Sanduhr** darauf — damit sie **nicht so schnell wiederkommen!**

Der Spieler **stellt seine Figur** so hin, dass sie immer noch dessen Plättchen berührt.

Aktion Gegenstände übergeben:

Wenn ein Spieler mit seiner **Stand-Figur** die eines anderen Spielers berührt, dürfen beide Spieler Gegenstände austauschen. D. h. ein Spieler nimmt den Würfel in seiner Farbe von der Abbildung eines Gegenstandes und der andere legt einen Würfel in seiner Farbe darauf.



KOSMOS

CE Art. Nr. 682347

