

Die Abenteuer des Robin Hood

## Fan-Abenteuer „Der Fluch des Waldes Teil 1“ *Der Anfang vom Ende*

**Titelgeber, Zeichner und mehrmaliger Tester:** Tobi Kranich

**Abenteuer-Entwickler und Autor:** Christoph Hasler

**Checklisten-Ersteller, Korrekturleser und mehrmaliger Tester:** Christoph Hofmann

**Korrekturleser und mehrmalige Tester:** Andy Franz und Barbara Rost

**Korrekturleser:** Urban Wieser

**Weiters möchten wir uns bei folgenden Testern bedanken:** Lorenz Hasler, Ulrich Rainer, Gernot Pfitscher, Alex Delucca mit Gruppe, Thorsten Otto und Christine Fluch, Marlies Bohner und Nicole Dahm, Jens Kurby, Alexx Hubert, Matze und Cindy Wenzel, Carsten Kühl und Steffi Hörnschemeyer.

Und zu guter Letzt ein großer Dank an meine Zukünftige, die mit wichtigen Inputs und viel Geduld mir zur Seite stand.

### **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.

Die Geschichte des Abenteuers spielt unabhängig von den anderen und deshalb ist kein Vorwissen zu anderen Kapiteln notwendig. Da neue Elemente und Plättchen aus späteren Abenteuern eingebaut wurden, wird empfohlen das Grundspiel und das erste Bonus-Abenteuer „Die Tochter des Ketzers“ bereits gespielt zu haben.

Alle Geächteten verfügen bereits über ihre besonderen Fähigkeiten. Die Funktionen neuer Gegenstände findet ihr auf der folgenden Seite. Vorkenntnisse zu diesem Abenteuer braucht es sonst keine.

**Druck-Hinweis:** Das Abenteuer kann normal ausgedruckt werden und es ist nicht vorgesehen es als Heftchen zu falten.

Die Zahlen zu Beginn der nachfolgenden Seiten entsprechen den Zahlen auf dem Spielplan. Als Hilfe wurden die Seiten am Ende noch nummeriert. Statt dem Bändchen könnte man die bestimmten Seiten an der oberen Ecke einknicken, sodass man die Seiten leichter wiederfindet.

**Hinweis:** Das Abenteuer „Der Fluch des Waldes“ besitzt zwei unterschiedliche Erzählstränge (I+II). Die II – Variante erzählt eine neue Geschichte und kann deshalb in späteren Verläufen auch gespielt werden. Sollte man einen der Erzählstränge (I oder II) nicht gewinnen, kann dieser mit den unten angepassten Regeln wiederholt werden.

Der +Modus ist in diesem Abenteuer nicht wie sonst spielbar. Wer es dennoch im +Modus spielen möchte, kann es ohne das ständige Wenden des Wappens spielen.

Lest euch nun die Spielvorbereitungen gut durch!



### 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.



### 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 nachdem 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. Die 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 je 1 Würfel in seiner Farbe auf die Abbildung des Bogens und 2 beliebige Spieler legen je 1 Würfel in seiner Farbe auf den Gegenstand Fell. **Wichtig:** Dies kann beim Händler für einen Gegenstand im unteren Pergament getauscht werden (nicht für einen Gegenstand von Plättchen 79). Die beiden Felle dürfen nicht beim gleichen Händler getauscht werden.
- Jeder Spieler nimmt sich jetzt je 6 violette und 1 weißen Würfel und wirft sie anschließend in den Beutel.
- Stapelt 4 (!) Sanduhren auf das böse Ende. Nur wenn ihr das Abenteuer auf „leicht“ spielt, legt eine zusätzliche Sanduhr dazu.
- Spielt ihr das Abenteuer **zum zweiten (!) Mal**, da ihr es nicht gewinnen konntet, legt eine zusätzliche Sanduhr auf das böse Ende. Nur wenn ihr das Abenteuer auch auf „leicht“ spielt, legt eine weitere Sanduhr dazu (= 6 Sanduhren).
- Stellt die Figur Minnesänger je nach Spielerzahl auf die folgende Zahl auf dem Hoffnungsbanner:  
2 Spieler: 7    3 Spieler: 8    4 Spieler: 9

### Startpositionen:

- Stellt eine violette Stand-Figur auf Plättchen 57 (im Schatten der Burgmauer)
- Nehmt die 4 Siegel, die den Löwen zeigen, mischt sie und legt je eines verdeckt auf die Plättchen 31, 35 und 36 (Baumbrücken im Wald), sowie auf die Baumbrücke eures geheimen Lagers. 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).
- 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 die Plättchen 72 (Schatzkammer), dass das Fragezeichen zu sehen ist und 74 (links, neben der Burg), sodass der Bote zu sehen ist.
- Wendet außerdem die Plättchen 102 (Höhleneingang), sodass der Eingang zu sehen ist, 115 (auf der Burgmauer), sodass der Kerkermeister zu sehen ist, 126 (in der Burg), sodass der Henker zu sehen ist und 149 (unterhalb der Burg), sodass das Fragezeichen zu sehen ist.
- Das Plättchen 79 mit den Zusatzgegenständen sollte offen liegen.
- Folgende Plättchen behalten dieselben Funktionen, wie in den vorherigen Abenteuern des Grundspiels: 64, 111, 121, 208/209, 214.

*Ein Junge kam weinend mit einem Hasen auf dem Arm im geheimen Lager an und suchte laut um sich schreiend nach Robin Hood.*

*„Hilfe! Roobinnnn!“, schrie er! „Du musst mir helfen! Mein Hase lag plötzlich regungslos auf dem Waldboden!“, schluchzte er. Dem Kind kamen die Tränen, doch etwas wollte er noch hastig mitteilen: „Aaaber,...aber nicht nur meinem Hasen geht es so schlecht. Die Tiere, Pflanzen und Menschen fühlen sich schlecht. Die Tiere liegen herum, die Pflanzen können nicht wachsen und die Menschen leiden unter Kopfschmerzen und sind kraftlos.“*

Robin nahm sofort seinen Bogen, trommelte seine Freunde zusammen und sie beschlossen sich im Wald umzusehen und die betroffenen Menschen zu befragen, was geschehen ist.

### Erste Aufgabe:

Findet Hinweise, was im Wald vor sich geht.

*Tipp: Die Zeit ist knapp (es liegen nur 4 Sanduhren auf dem Bösen Ende).*

*Überlegt euch daher gut, wo ihr nützliche Informationen finden könnt.*

**Achtung!** Sobald der erste Spieler im Schatten stehen bleibt, lest auf Seite 4 im Kasten weiter.

Zieht nun die erste Scheibe aus dem Beutel.

*Ein schauriges Gefühl läuft Dir über den Rücken. Als würden die Bäume zu Dir sprechen, Dich beobachten und näherkommen. Etwas stimmt hier ganz und gar nicht. Du fühlst Dich schwach und Dir wird schwarz vor Augen.*

**Ab nun gilt: immer (auch jetzt)**, wenn ein Spieler mit seiner Stand-Figur in einem **Schatten** angrenzend zu einem **Waldstück** stehen bleibt, **muss** er (**nachdem** er **eventuell** einen **weißen Würfel** beim Kräfte sparen hineingegeben hat) **einen** Würfel aus dem Beutel ziehen, der danach aber wieder in den Beutel zurückgegeben werden **muss**!

**Der gezogene Würfel ist violett:** *Du fühlst dich schwach und schaffst es kaum noch dich auf den Beinen zu halten. Aber du musst weitermachen...*

**Deine lange Bewegungsfigur darf bei deiner nächsten Bewegung nicht verwendet werden.** Tipp: Markiere deine lange Bewegungsfigur mit einem violetten Würfel aus dem Vorrat, sodass du es nicht vergisst.

**Der gezogene Würfel ist weiß:** *Du trotzst dem Fluch! Nichts ist stärker als dein Wille.* Es passiert nichts.

**Anschließend kann noch jemand überwältigt oder etwas erkundet werden!**

**Hinweis:** *Auf den Baumbrücken können die Geächteten ohne Konsequenz stehen bleiben.*

**Hinweis:** *Wurde ein Spieler von **Guy von Gisbourne** berührt und gab dabei die lange Bewegungsfigur ab, muss dieser Spieler, sobald er in einem solchen Schatten stehen bleibt, immer einen violetten Würfel in den Beutel geben.*

## I

*Du erreichst die Schatzkammer, aber die eiserne Tür ist fest verschlossen. Hier kommst du nicht hinein.*

## II

*Die eiserne Tür der Schatzkammer ist nicht richtig verschlossen. Seltsam. Du schaust aus Neugier hinein und findest mehrere Goldsäcke darin. Du schnappst dir sogleich einen und verschwindest. Hinter dir fällt die Tür zu.*

Wende **jetzt** das Plättchen der Schatzkammer.

Markiere den Gegenstand Goldsack mit einem Würfel deiner Farbe auf dem Gegenstands-Pergament.

*Der Bote steht verängstigt bei seinem Pferd, als du zu ihm kommst. „Ich muss hier verschwinden. Ich will aber nicht tatenlos zusehen, wie der Wald zu Grunde geht. Hier, nimm mein Pferd, aber bring es mir bald zurück, denn ich muss nachher noch weiter.“*

Zu einem späteren beliebigen Zeitpunkt darfst du, oder ein anderer Spieler, wenn ihr Plättchen 74 erneut berührt, 2 zusätzliche kurze Figuren eines Mitspielers in diesem Zug verwenden und außerdem bei dieser Bewegung (auch, wenn du deine lange Bewegungsfigur dabei verwendest) einen (!) weißen Würfel in den Beutel geben. Diese Aktion ist nur einmalig möglich. Anschließend wird Plättchen 74 gewendet.

Hinweis: Wenn du die lange Bewegungsfigur nicht verwenden solltest, darfst du trotzdem nur einen weißen Würfel in den Beutel geben.

**I**

*Das Zugtier des Bauern schnauft. Der Bauer zerrt an den Zügeln des Ochsen und der Karren kommt zum Stehen.*

*Willst du **a)** nach Hinweisen über den Fluch fragen oder **b)** nach Unterstützung?*

**Antwort zu a):** *„Ich werde einen großen Bogen um den Wald machen. Ein Fluch haust im Wald. Die Bäume erwachen zum Leben!*

*Es wird erzählt, dass der Hüter des Waldes das letzte Mal, als dieser Fluch diesen Wald heimsuchte, einen besonderen glänzenden Stein in den Himmel hob. Wer glaubt denn sowas? Das sind doch alles nur Märchen.*

*Der Sheriff soll ihm dann aber diesen Stein abgenommen haben, weil der Stein in der Burg sicherer wäre. Du kennst ja den Sheriff, alles reißt er sich unter den Nagel.“*

Wende **jetzt** das Plättchen des Bauern.

**Antwort zu b):** *„Hier, was zu beißen!“*

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

Wende **jetzt** das Plättchen des Bauern.

**II**

*Der Bauer kommt mit seinem Zugtier auf dich zu und schreit: „Na los aus dem Weg! Was wollt ihr? Ich habe es eilig!“*

*Willst du **a)** nach Hinweisen über den Fluch fragen oder **b)** nach Unterstützung?*

**Antwort zu a):** *„Ich lauschte kürzlich einem Gespräch. Es soll da wohl eine metallene Kette mit einem Amulett geben, um den Fluch zu besiegen. Aber was soll schon eine Kette mit dem Fluch zu tun haben?“ Der Bauer schüttelt den Kopf. „Ich muss weiter!“*

Wenn du nun 3 violette Würfel in den Beutel gibst, darfst du deine Figur auf Plättchen 193 stellen. Wende **jetzt** (immer) das Plättchen des Bauern (80) und **wende** das Plättchen (193) unten am Fluss, sodass der Bauer zu sehen ist.

**Antwort zu b):** *„Ich habe selbst nicht viel! Hier! Aber nun muss ich weiter!“*

*Der Bauer wirft dir ein Stück Käse zu.*

Du darfst jetzt einen weißen Würfel in den Beutel geben. Wende **jetzt** das Plättchen des Bauern.

## 90

### I

Der Hüter des Waldes grüßt dich und ist erfreut, dich zu sehen. Mein Freund der Wald ist verflucht. Ein alter bössartiger Fluch herrscht über den Wald und du musst mir helfen, diesen aufzuhalten, sonst ist von unserem Zuhause in kurzer Zeit leider nicht mehr viel übrig. Ein uralter Spruch muss gesprochen werden!

Aber bedenke, es wird noch etwas benötigt. Wenn ihr Geächteten dazu bestimmt seid, den Fluch zu brechen, so werdet ihr es finden.

„Was würde das bedeuten? Wir müssen sofort weiter, denn unser Wald ist in großer Gefahr.“

„Noch etwas!“, stellt der Hüter klar. „Sobald ihr beides gefunden habt, kommt schnell zu mir zurück. Und jetzt beeil dich, bevor der Fluch des Waldes alles zerstört.“

Tipp: Überlegt euch gut, wer der Bewahrer eines uralten Spruches sein könnte.

Wende **nicht** das Plättchen des Hüters.

Markiert das Plättchen des Hüters mit einem roten Würfel, damit ihr nicht vergesst, mit **beidem** zum Hüter zurückzukehren.

Tipp: Euch wird mitgeteilt, ob der Gegenstand, den ihr findet, wichtig für das Aufhalten des Fluchs ist oder nicht.

**Lest auf der nächsten Seite im entsprechenden Kasten weiter, wenn ihr beides beim Hüter abgegeben habt.**

### II

Du siehst dem Hüter des Waldes nachdenklich in seine Augen. Er murmelt: „Wir müssen etwas tun, um diesen Fluch aufzuhalten, aber wir allein können es nicht schaffen. Der Wald wird nicht mehr lange durchhalten und alles ist zu spät. Unser zuhause wird es dann nicht mehr geben und die Soldaten des Sheriffs werden uns finden.“

Und zu allem auch noch das Leid meines alten Freundes Maris. Er konnte seine Steuern nicht bezahlen und wurde deswegen verhaftet.

Doch nur er kennt den uralten Spruch, der gesprochen werden muss.

Aber, bedenke, es wird noch etwas benötigt. Wenn ihr Geächteten dazu bestimmt seid, den Fluch zu brechen so werdet ihr es finden.“

„Was würde das bedeuten? Wir müssen sofort weiter, denn unser Wald ist in großer Gefahr.“, dachte der Geächtete.

**Lies hier auf dieser Seite, oben rechts, weiter.**

„Noch etwas!“, stellte der Hüter klar. „Wenn ihr Maris und das andere gefunden habt, kommt schnell zu mir zurück. Und jetzt beeil dich, bevor der Fluch des Waldes alles zerstört.“

Überlegt euch, wo Maris hingebracht wurde.

Wende **nicht** das Plättchen des Hüters.

Markiert das Plättchen des Hüters mit einem roten Würfel, damit ihr nicht vergesst mit beidem zum Hüter zurückzukehren.

Tipp: Euch wird mitgeteilt, ob der Gegenstand, den ihr findet, wichtig für das Aufhalten des Fluchs ist oder nicht.

**Lest hier im entsprechenden Kasten weiter, wenn ihr beides beim Hüter abgegeben habt.**

### I

Der Hüter des Waldes ist erfreut euch zu sehen. Mit voller Hoffnung fragt er euch: „Nun konntet ihr beides finden?“ Ihr zeigt den Stein und den Spruch und der Hüter nickt. Na, dann lasst es uns versuchen. Wir müssen den Fluch ein für alle Mal zerstören. Er wird euch alles abverlangen! Fühlt ihr euch wirklich bereit?“

Um den Fluch zu brechen, sind **auch** eure **gesammelten Gegenstände** von Bedeutung. Wollt ihr noch weitere sammeln? Dann beeilt euch, kehrt später hierher zum Hüter zurück und lest auf der nächsten Seite weiter, wenn ihr dazu bereit seid.

### II

Der Hüter des Waldes war erfreut seinen Freund und euch heil wiederzusehen. Mit voller Hoffnung fragte er euch: „Nun konntet ihr auch noch das andere finden?“ Ihr nehmt die metallene Kette heraus und der Hüter nickt. „Na dann, lasst es uns versuchen. Wir müssen den Fluch ein für alle Mal zerstören.“

Er wird euch alles abverlangen! Fühlt ihr euch wirklich bereit?“

Um den Fluch zu brechen, sind **auch** eure **gesammelten Gegenstände** von Bedeutung. Wollt ihr noch weitere sammeln? Dann beeilt euch, kehrt später hierher zum Hüter zurück und lest auf der nächsten Seite weiter, wenn ihr dazu bereit seid.

**Wenn ihr dazu bereit seid, lest auf der nächsten Seite weiter.**

**Wenn ihr dazu bereit seid, lest hier unten weiter:**

*Ihr seid also bereit. Der Hüter nimmt euch bei den Händen und erklärt: „Wir müssen diese uralten Verse gemeinsam sprechen, dann wird der Fluch vor uns erscheinen und dann müssen wir alles daran setzen, diesen aufzuhalten!“*

Nehmt euch nun bei den Händen und sprecht gemeinsam laut und deutlich den Spruch, unten im Kasten:

*Pflanzen und Tiere werdet heil,  
Auch wir Menschen sind ein wichtiger Teil.  
Fluch verschwinde und kehre heim,  
und lasse für alle Frieden sein.*

*Der Fluch erscheint und ein schrecklicher Sturm kommt auf.*

*Der Hüter ruft: „Nun los, vollzieht das Ritual. Legt alle eure Gegenstände in die Mitte des Kreises. Ich hoffe, sie reichen aus!“ Der Hüter nimmt den Stein und streckt diesen in Richtung Himmel.*

**Leert nun den Beutel vor euch aus** und zählt die Anzahl der violetten und weißen Würfel. Entfernt für jeden weißen Würfel, 1 violetten Würfel. Die übriggebliebenen violetten Würfel kommen in den Beutel zurück und bilden die Stärke des Fluches.

Danach werden die farbigen Würfel (nur Spielerfarben) aller gesammelten Gegenstände (auch der Stein) in den Beutel gegeben (auch von Pergament 79).

Dann werden 5 Würfel gezogen.

Spielt ihr das Abenteuer **das zweite Mal**, da ihr es nicht gewinnen konntet, zieht 9 (!) Würfel aus dem Beutel.

**Lest jetzt unten weiter.**

**Es wurden mehr violette als farbige Würfel gezogen, lest unten im Kasten weiter.**

*Verflixt! Es hat nicht funktioniert! Der Hüter ruft ganz außer sich: „Na los, versucht es nochmal! Wir müssen es schaffen! Reicht euch nochmals die Hände und wiederholt den Spruch langsam und deutlich!“*

Ihr habt eine 2. Chance! Zieht nochmals 3 Würfel und wenn nun mehr farbige Würfel (eure Spielerfarben) gezogen werden, wird der Fluch gebrochen.

Hinweis: Die 3 gezogenen Würfel werden nun separat bewertet. Das heißt 2 farbige Würfel müssen jetzt gezogen werden, damit man als Sieger hervor geht.

**Auch im zweiten Versuch wurden mehr violette als farbige Würfel gezogen. Lest hier im Kasten darunter weiter.**

**Ihr habt das Spiel verloren.**

Spielt das Spiel noch einmal und spielt die II – Variante. Es wird euch einiges Neues begegnen.

*Seid gespannt und haltet den Fluch auf! Sonst ist der Wald verloren. Ihr seid die einzige Hoffnung der Bewohner des Waldes und des Waldes selbst.*

**Hinweis:** Vergesst die Abänderung von Plättchen (208/209) nicht.

**Es wurden mehr farbige als violette Würfel gezogen:**

**Ihr habt das Spiel gewonnen.**

*Der Spruch zeigte Wirkung, denn der Sturm wurde schwächer und es kam zu einer kurzen Stille. Plötzlich bildete sich inmitten der Helden eine leuchtende Energiesäule.*

*Der Hüter sah das Unheil und schrie: „Los, in Deckung!“ Jeder suchte sogleich Schutz hinter einem Baum oder in einer Mulde. Nach dem ein lautes Zischen zu hören war, kehrte Ruhe ein. Der Fluch war besiegt und das Zuhause der Gefährten war gerettet.*

*Robin und seine Freunde krochen aus ihrem Versteck und suchten einander.*

*Robin sank erfreut, und den Kräften beraubt, zu Boden. „Wir haben es geschafft. Wir haben diesen Fluch mit gemeinsamer Stärke gebrochen.“ Die Freunde umarmten sich und waren froh, dass alle diesen dunklen Tag heil überstanden hatten.*

*Alle? Der Hüter lag mit schmerzverzerrtem Gesicht am Boden. Diese Energiesäule, die am Ende des Fluches auftauchte, hatte ihn an der Seite schwerer verletzt. Robin verband die tiefe Wunde sofort mit seinem Kapuzenumhang, sodass die Blutung stoppte. Der Hüter atmete tief auf: „Ihr müsst denjenigen finden, der diesen Fluch verursacht hat, denn nur er kann mich retten.“*

*Doch wo sollten Robin und seine Freunde suchen? Wer hatte dieses grausame Unheil über den Wald gesandt? Können sie rechtzeitig die Ursache finden und den Hüter des Waldes retten?*

*Diese Geschichte wird im 2. Teil erzählt. Also bleibt gespannt, wie es weitergeht.*

**Ende**

**I**

*Der Händler müht sich mit seinem Wagen. Schwitzend hält er an. Ich gehe heute nicht in den Wald, aber ich suche ein wertvolles Gut. Ein seltenes Horn soll es hier geben. Den besten Klang soll es haben. Besorg es mir und ich werde dich belohnen.*

**Aufgabe (nicht Pflicht):** Wenn ein Spieler ein Horn hier bei diesem Händler abgibt, dürft ihr 1 zusätzliche Sanduhr auf das Böse Ende legen und die Hoffnung im Land steigt um 4. Allerdings wird danach, das Plättchen des Händlers gewendet. Markiert den Händler, zur Erinnerung, mit einem roten Würfel.

*„Hast du noch etwas zum Tauschen?“*

Du darfst jetzt beliebig viele Würfel in deiner Farbe vom **oberen** Gegenstände-Pergament auf Gegenstände des **unteren** Pergaments legen (nie umgekehrt!). Auch auf Plättchen 79 darf, beim Tauschen, kein Würfel gelegt werden.

**Ausnahme:** du darfst hier bei diesem Händler kein Horn auswählen!

**Hinweis:** Es darf hier bei diesem Händler nur 1 Fell getauscht werden.

Wende **nicht** das Plättchen des Händlers.

**II**

*Der Händler müht sich mit seinem Wagen. Schwitzend hält er an. Ich gehe heute nicht in den Wald, aber ich suche ein wertvolles Gut. Einen seltenen Umhang soll es hier geben. Aus teurem Stoff mit goldenen Verzierungen. Bring ihn mir und ich werde dich belohnen.*

**Aufgabe (nicht Pflicht):** Wenn ein Spieler einen Mantel bei diesem Händler abgibt, dürft ihr 1 zusätzliche Sanduhr auf das Böse Ende legen und die Hoffnung im Land steigt um 4. Allerdings wird dann danach, das Plättchen des Händlers gewendet. Markiert den Händler, zur Erinnerung, mit einem roten Würfel.

*„Hast du noch etwas zum Tauschen?“*

Du darfst jetzt beliebig viele Würfel in deiner Farbe vom **oberen** Gegenstände-Pergament auf Gegenstände des **unteren** Pergaments legen (nie umgekehrt!). Auch auf Plättchen 79 darf, beim Tauschen, kein Würfel gelegt werden.

**Ausnahme:** du darfst hier bei diesem Händler kein Horn auswählen!

**Hinweis:** Es darf hier bei diesem Händler nur 1 Fell getauscht werden.

Wende **nicht** das Plättchen des Händlers.

*Du betrittst den Höhleneingang. Ein schmaler Weg liegt vor dir.*

*Einige Gedanken schießen in deinen Kopf. Ein riskanter Weg, wo führt er nur hin?*

*Kann das sein?! Ein Weg in die Burg?! Doch die Höhle könnte einstürzen. Willst du es trotzdem versuchen?*

Dann zieh jetzt 3 (!) Würfel aus dem Beutel und lies die Auswirkung weiter unten nach.

Diese Würfel werden **nicht** in den Beutel zurückgegeben.

**3 violette Würfel:** *Du hörst ein dumpfes Grollen und fürchtest, die Höhle könnte einstürzen. Du weichst zurück. Plötzlich fallen unzählige Steine herunter und du kannst dich gerade noch, nach draußen retten. Der Zugang zur Höhle ist verschüttet.*

**Wende jetzt** Plättchen 102, sodass der Eingang zur Höhle, nicht mehr zu sehen ist und versetze Deine Figur, in den nächstgelegenen Schatten.

*„So ein Pech!“, denkst Du. „Dieser Gang hätte mich sicher in die Burg gebracht!“.*

*Du musst nun einen anderen Weg in die Burg finden.*

*Nanu! Der Bettler deutet Dir an, zu ihm zu kommen. Ist dies eine Falle? Kann man diesem alten Mann vertrauen?*

**Mindestens 1 weißer Würfel:** *Du hörst ein dumpfes Grollen, doch du nimmst all deinen Mut zusammen. Geschickt weichst du den herabstürzenden Steinen aus und erreichst das Ende des Gangs. Über dir entdeckst du ein Gitter und es gelingt dir, mit all deiner Kraft, dieses nach oben zu stemmen. Geschafft!*

Versetze nun deine Figur auf das Bodengitter (Plättchen 181) im Innenhof der Burg. *Der Gang ist nicht mehr zu sehen, die herabstürzenden Steine haben den Rückweg verschüttet.*

*Hinweis: Du musst dir einen anderen Ausgang suchen!*



## 110

Der Bettler schaut dich besorgt an. „Diese Zeiten sind schlecht. Der Wald ist zurzeit nicht mein Freund. Freunde hören einem zu und sind einem treu. Auch der Sheriff hat keine treuen Wachen. Ich konnte beobachten, dass die Wache neben dem Burgtor bestechlich ist. Bringt ihr einen Sack mit Gold und vielleicht lässt sich ja die eine oder andere Tür öffnen.“

**Sobald du einen Goldsack** bei der offenen Wache (Nr. 7) abgegeben hast, lies unten im Kästchen weiter.

Wende **jetzt** das Plättchen des Bettlers.

*Die Wache nimmt wortlos den Goldsack an sich, steckt diesen weg und öffnet sogleich das Burgtor.*

Entferne das Plättchen des Burgtors (215), sodass das Tor offensteht.

Du kannst nun in deiner nächsten Aktion das Plättchen 215 erkunden oder mit deiner Stand-Figur auf Plättchen 25 deine nächste Aktion starten.

Hinweis: Die Wache Nr. 7 wird **nicht** gewendet.

Guy von Gisbourne bewegt sich **nicht** in die Burg.

**Wenn du durch das Tor gegangen** bist, lies jetzt weiter:

*„War das etwa ein Hinterhalt? Kann man so einfach durch das Burgtor von Nottingham Castle spazieren? Ich muss auf der Hut sein.“ Mit einem Krachen fällt das Tor hinter dir zu. Lege nun Plättchen 215, wie es vor dem Öffnen zu sehen war, wieder in den Spielplan.*

## 115

### I

Der Kerkermeister grinst dich erstaunt an. „Na, du! Du suchst etwas?! Das wirst du bei mir nicht finden! Du bist gefangen! Eindringlinge! Wachen nehmt ihn fest!!!“

Wende nun die Wache 1, sie muss zu sehen sein!

**Aufgabe (nicht Pflicht):** 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 im nachfolgenden Kasten weiterlesen.

**Wurde der er überwältigt? Wende das Plättchen 115. Dann hier weiterlesen.**

*Du könntest die Peitsche des Kerkermeisters, als Seil verwenden.*

Lege nun einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Seil.

### II

Der Kerkermeister stellt sich breit vor die Kerkertür und zischt: „Verschwinde! Du hast hier nichts verloren! Der Gefangene bleibt im Kerker!“

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 im nachfolgenden Kasten weiterlesen.

**Wurde der er überwältigt? Wende das Plättchen 115. Dann hier weiterlesen.**

*Du konntest den Kerkermeister überwältigen und mit seinem Schlüssel, die Gittertür öffnen. Du entdeckst im Kerker einen alten Mann; Maris ist sein Name.*

Maris ist für das **Aufhalten des Fluchs wichtig** und muss zum Hüter begleitet werden. Lege einen roten Würfel neben deine Stand-Figur. Er symbolisiert Maris.

Wenn **dies euer 1. (!) gefundener Gegenstand** ist, der für das Aufhalten des Fluchs wichtig ist, dann legt zusätzlich folgende Anzahl an Sanduhren, je nach Spielerzahl, auf das **Böse Ende. Sonst ignoriert diesen Hinweis.**

2 Spieler: 4    3 Spieler: 3    4 Spieler: 2

Spielt ihr das Abenteuer **zum zweiten Mal**, da ihr es nicht gleich gewinnen konntet, legt zusätzlich noch eine weitere Sanduhr auf das böse Ende.

*Tipp: Euch wird mitgeteilt, ob der Gegenstand, den ihr findet, wichtig für das Aufhalten des Fluchs ist oder nicht.*

**I**

*Der Händler erkennt dich und spricht: „ Ich muss fort von hier, aber ich suche ein wertvolles Gut. Eine besondere Mütze soll es hier geben. Glück und Wohlstand soll sie bringen. Besorg sie mir und ich werde dich belohnen.“*

**Aufgabe (nicht Pflicht):** Wenn ein Spieler eine Mütze bei diesem Händler abgibt, dürft ihr 1 zusätzliche Sanduhr auf das Böse Ende legen und die Hoffnung im Land steigt um 4. Allerdings wird danach, das Plättchen des Händlers gewendet. Markiert den Händler, zur Erinnerung, mit einem roten Würfel.

*„Hast du noch etwas zum Tauschen?“*

Du darfst jetzt beliebig viele Würfel in deiner Farbe vom **oberen** Gegenstände-Pergament auf Gegenstände des **unteren** Pergaments legen (nie umgekehrt!). Auch auf Plättchen 79 darf, beim Tauschen, kein Würfel gelegt werden.

**Ausnahme:** du darfst hier bei diesem Händler, kein Horn auswählen!

**Hinweis:** Es darf hier bei diesem Händler, nur 1 Fell getauscht werden. Wende **nicht** das Plättchen des Händlers.

**II**

*Der Händler erkennt dich und spricht: „ Ich muss fort von hier, aber ich suche ein wertvolles Gut. Ein besonderes Horn soll es hier geben. Sein Klang soll in einem Glück und Zufriedenheit erzeugen. Besorg es mir und ich werde dich belohnen.“*

**Aufgabe (nicht Pflicht):** Wenn ein Spieler das Horn hier bei diesem Händler abgibt, dürft ihr 1 zusätzliche Sanduhr auf das Böse Ende legen und die Hoffnung im Land steigt um 4. Allerdings wird dann danach, das Plättchen des Händlers gewendet. Markiert den Händler, zur Erinnerung, mit einem roten Würfel.

*„Hast du noch etwas zum Tauschen?“*

Du darfst jetzt beliebig viele Würfel in deiner Farbe vom **oberen** Gegenstände-Pergament auf Gegenstände des **unteren** Pergaments legen (nie umgekehrt!). Auch auf Plättchen 79 darf, beim Tauschen, kein Würfel gelegt werden.

**Ausnahme:** du darfst hier bei diesem Händler, kein Horn auswählen!

**Hinweis:** Es darf bei diesem Händler nur 1 Fell getauscht werden. Wende **nicht** das Plättchen des Händlers.

**I**

*Der Henker schaut Dich gefasst an und nimmt seine Axt kampfbereit in beide Hände. „Was willst du hier? Den Stein wirst du niemals bekommen. Der Wald, euer zuhause, wird diesen Fluch nicht überleben und dann werden wir euch finden, jagen und gefangen nehmen. Das ist euer Ende, denn ihr könnt den Fluch nicht aufhalten.“*

Du kannst jetzt versuchen, den Henker 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 im nachfolgenden Kasten weiterlesen.

**Wurde der Henker überwältigt? Wenn das Plättchen 126. Dann lies hier weiter:**

Wende das Plättchen des Henkers (126) und du bekommst den Stein.

Dies ist ein Gegenstand, der für das **Aufhalten des Fluchs wichtig** ist. Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Kristall auf dem Gegenstands-Pergament (79). Er hat nicht die gleiche Funktion, wie zu Beginn erklärt.

Wenn **dies euer 1. (!) gefundener Gegenstand** ist, der für das Aufhalten des Fluchs wichtig ist, dann legt folgende Sanduhren je nach Spielerzahl auf das **Böse Ende**.

**Sonst ignoriert diesen Hinweis.**

2 Spieler: 4    3 Spieler: 3    4 Spieler: 2

Spielt ihr das Abenteuer **zum zweiten Mal**, da ihr es nicht gewinnen konntet, legt eine weitere Sanduhr auf das böse Ende.

*Tip: Euch wird mitgeteilt, ob der Gegenstand, den ihr findet, wichtig für das Aufhalten des Fluchs ist.*

**II**

*Der Henker grinst dich erstaunt an. „Na du! Du suchst etwas?! Das wirst du bei mir nicht finden! Du bist gefangen! Eindringlinge! Wachen nehmt ihn fest!!!*

Wendet nun die Wache 1, sodass sie offen ausliegt.

**Aufgabe (nicht Pflicht):** Du kannst jetzt versuchen, den Henker 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 im nachfolgenden Kasten weiterlesen.

**Wurde der Henker überwältigt? Wende das Plättchen 126. Dann hier weiterlesen.**

*Du könntest die Peitsche des Kerkermeisters, als Seil verwenden.*

Lege nun jeweils einen Würfel in deiner Farbe, auf den Gegenstand **Seil** und **Axt**.

**I**

Rowena schaut dich verbittert an. „Etwas Seltsames geht hier im Wald vor sich. Ein Fluch sucht den Wald heim.“, jammert die Magd.

Willst du **a)** nach Hinweisen zum Fluch fragen oder **b)** nach Unterstützung?

**Antwort zu a):** „Mein Großvater erzählte mir vor einigen Jahren diese Geschichte. Ein besonderer Stein soll ein Teil der Lösung sein, der sich wohl aber in der Burg befinden soll.“

Wende **jetzt** das Plättchen der Magd.

**Antwort zu b):** „Nun, hier nimm diese Äpfel!“

Du darfst jetzt einen weißen Würfel in den Beutel werfen.

Wende **jetzt** das Plättchen der Magd.

**II**

Rowena schaut dich verbittert an. „Etwas Seltsames geht hier im Wald vor sich. Ein Fluch sucht den Wald heim.“, jammert sie.

Die Magd schluckt: „Und dann ist auch noch das Boot abgetrieben. Ich konnte es nicht aufhalten. Die Strömung war einfach zu stark.“

Wende **jetzt** das Plättchen 208, sodass kein Boot mehr zu sehen ist und wende Plättchen 209, sodass dort das Boot zu sehen ist.

Willst du **a)** nach Hinweisen zum Fluch fragen oder **b)** nach Unterstützung?

**Antwort zu a):** „Mein Großvater erzählte mir vor einigen Jahren diese Geschichte. Ein besonderes Amulett aus edlem Metall soll wohl ein Teil der Lösung sein, um den Fluch des Waldes zu zerstören. Es heißt, dass dieses besondere Amulett, ein Geschenk aus Liebe gewesen sei.“

Wende **jetzt** das Plättchen der Magd.

Tipp: Überlegt gut, wer ein Amulett aus edlem Metall, als Geschenk, hätte erhalten können.

**Antwort zu b):** „Nun, hier nimm diese Äpfel!“

Du darfst jetzt einen violetten Würfel aus dem Beutel nehmen.

Wende **jetzt** das Plättchen der Magd.

Dies war der letzte Ort, an welchem der Fluch des Waldes gebändigt werden sollte! Warum aber kam er zurück? Wurde etwas nicht richtig gemacht? Fehlte etwas?

**I**

*Der Holzfäller schaut dich entsetzt an und schüttelt den Kopf.*

*Willst du **a)** nach Hinweisen zum Fluch fragen oder **b)** nach Unterstützung?*

**Antwort zu a):** *„Der Fluch ist wieder zurückgekehrt. Er hauste bereits vor einigen Jahrzehnten in diesem Wald. Man erzählt sich, dass dieser durch einen uralten Spruch aufgehalten werden konnte.*

*Ich konnte heute hören, wie der Sheriff, ganz außer sich, auf der Burgmauer den Henker zu sich rief. Dieser sollte einen Stein aus der Schatzkammer holen und dann sicher bei sich verwahren. Muss wohl wertvoll sein!“*

Wende **jetzt** das Plättchen des Holzfällers.

**Antwort zu b):** *„Du kannst sie sicher gebrauchen! Nimm meine Axt!“*

Du darfst jetzt einen Würfel in deiner Farbe auf die Axt auf dem Gegenstands-Pergament legen.

Wende **jetzt** das Plättchen des Holzfällers.

**II**

*Der Holzfäller schaut dich entsetzt an und schüttelt den Kopf.*

*Willst du **a)** nach Hinweisen zum Fluch fragen oder **b)** nach Unterstützung?*

**Antwort zu a):** *„Der Fluch ist wieder zurückgekehrt. Er hauste bereits vor einigen Jahrzehnten in diesem Wald. Man erzählt sich, dass eine metallene Kette gebraucht wird. Ich konnte heute hören, wie der Sheriff, ganz außer sich, auf der Burgmauer den Kerkermeister zu sich rief. Dieser sollte kontrollieren, ob die Kerkertür auch wirklich ordentlich versperrt sei. Wird dort etwas Wertvolles festgehalten?“*

Wende **jetzt** das Plättchen des Holzfällers.

**Antwort zu b):** *„Ihr könnt sie sicher gebrauchen! Nimm meine Axt!“*

Du darfst jetzt einen Würfel in deiner Farbe auf die Axt auf dem obersten Gegenstands-Pergament legen.

Wende **jetzt** das Plättchen des Holzfällers.

*Du entdeckst unter den Sträuchern, eine kleine Höhle. In dieser findest du, einen pechschwarzen Pfeil.*

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Schwarzer Pfeil auf dem Gegenstands-Pergament (79).

Wende **jetzt** das Plättchen 149.

**I**

Father Egbert ist entsetzt: „Oh nein! Oh nein! Wir müssen diesen Fluch aufhalten und es dieses Mal richtig machen. Er wird den Wald noch zerstören und das Leben vieler Tiere und Menschen, mit sich begraben. Ich habe bereits nach dem Spruch, der den Fluch aufhalten kann, gesucht. Hier nimm dieses Pergament und bring es zu der vertrauten Person, die ihn aufhalten kann. Aber, es wird noch etwas benötigt.

Was war es nochmal...?“

Dies ist ein Gegenstand, der für das **Aufhalten des Fluchs wichtig** ist. Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Pergament auf dem obersten Gegenstands-Pergament.

Wenn **dies euer 1. (!) gefundener Gegenstand** ist, der für das Aufhalten des Fluchs wichtig ist, dann legt zusätzlich folgende Anzahl an Sanduhren, je nach Spielerzahl, auf das **Böse Ende. Sonst ignoriert diesen Hinweis.**

2 Spieler: 4    3 Spieler: 3    4 Spieler: 2

Spielt ihr das Abenteuer **zum zweiten Mal**, da ihr es nicht gleich gewinnen konntet, legt zusätzlich noch eine weitere Sanduhr auf das böse Ende.

*Tipp: Euch wird mitgeteilt, ob der Gegenstand, den ihr findet, wichtig für das Aufhalten des Fluchs ist oder nicht.*

Wende **jetzt** das Plättchen des Priesters.

**II**

Father Egbert sieht dich verwirrt an und schüttelt den Kopf. „Er ist zurückgekehrt. Der Fluch, der einst den Wald zerstören wollte, beherrscht nun wieder den Sherwood. In den alten Schriften sind mehrere Flüche erwähnt. Aber ein Gegenmittel für einen Fluch im Wald konnte ich nirgends finden. Ich will dich aber nicht ohne Hilfe gehen lassen. Nimm das Fass. Ein guter Trank kann dir in diesen schlimmen Zeiten weiterhelfen.

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Fass.

Wende **jetzt** das Plättchen des Priesters.

*Du findest ein paar Pilze. Du hast großen Hunger und verschlingst sogleich einen. Plötzlich setzt eine seltsame Wirkung ein.*

Du darfst **jetzt** 2 Scheiben aus dem Beutel ziehen. Ihr dürft sie euch gemeinsam ansehen und 1 auswählen. Legt diese Scheibe dann vor euch ab. Die andere Scheibe gebt ihr zurück in den Beutel. Wenn das nächste Mal eine Scheibe gezogen wird, wird stattdessen die von euch gewählte Scheibe ausgeführt.

Wende **jetzt** das Plättchen der Pilze.

## 170

*Im Schilf, neben dem Fluss, findest du einen Schild und ein verbogenes längeres Schwert.*

Markiere den Schild mit einem Würfel in **deiner Farbe** und den Zweihänder, auf dem untersten Gegenstands-Pergament (79), mit einem **weißen Würfel**. Den Schild kannst du jetzt schon nutzen, den Zweihänder (noch) nicht.

Wende **jetzt** das Plättchen 170.

**Aufgabe (nicht Pflicht):** Gehe mit dem verbogenen Zweihänder zum Schmied (Plättchen 206). Berührst du das Plättchen 206 mit einer deiner Stand-Figuren, darfst du den weißen Würfel entfernen und einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Zweihänder legen und diesen dann auch einsetzen.

## 180

*Du findest ein altes Wagenrad. Den Wachen im Sherwood werden wir das Fürchten lehren.*

Du kannst das Wagenrad, zu einem beliebigen Zeitpunkt, aber dies nur einmalig (vom Feld 180), werfen. Dadurch verschwindet eine offene Wache in einer angrenzenden Lichtung und die Hoffnung erhöht sich sofort um 1.

**Wende** dann nach dieser Aktion das Plättchen 180.

## 190

*Eine alte Truhe, hier im Sherwood. Die Wachen vom Sheriff sind so habgierig und gehen auf alles los, was sie finden können. Vielleicht kann sie ja uns noch behilflich sein, wer weiß.*

Möchtest du die Truhe mitnehmen? Dann wende das Plättchen und markiere mit einem Würfel deiner Farbe, den Gegenstand Truhe auf dem obersten Gegenstands-Pergament.

Funktion: Du kannst die Truhe irgendwo in einer Lichtung abstellen, sodass sofort die Wache dieser Lichtung erscheint

Hinweis: Ein Spieler wird dabei erst gefangen genommen, wenn die rote Scheibe gezogen wird.

## 200

### I

*Die Schmiedsfrau sieht dich verwirrt an. „Ich habe gehört, dass im Wald seltsame Dinge vorgehen. Der Pfarrer erzählt, dass ein uralter Fluch zurückgekehrt sei. Vielleicht kann euch das behilflich sein. Hier nimm dies!“*

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Fass.

Wende **jetzt** das Plättchen 200.

### II

*Ihr seht die Frau des Schmieds nachdenklich hin und her gehen. Sie kommt auf euch zu und schüttelt den Kopf: „Das kann doch gar nicht wahr sein. Mein Großvater erzählte mir von diesem Unheil. Ich hätte nie gedacht, dass dieser Fluch zurückkehrt. Damals wurde er mit einem Amulett aus Metall besiegt. Mein Großvater schenkte es mir an seinem Sterbebett und sagte, ich soll es gut aufbewahren, vielleicht würde es eines Tages nochmals gebraucht. Ich glaub, heute ist dieser Tag.“ Sie streckt das Amulett aus und überreicht es dir.*

Wende **jetzt** das Plättchen der Schmiedsfrau (200).

Dies ist ein Gegenstand, der für das **Aufhalten des Fluchs wichtig** ist. Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Kristall auf dem Gegenstands-Pergament (79).

Wenn **dies euer 1. (!) gefundener Gegenstand** ist, der für das Aufhalten des Fluchs wichtig ist, legt jetzt zusätzlich folgende Anzahl an Sanduhren, je nach Spielerzahl, auf das **Böse Ende. Sonst ignoriert diesen Hinweis.**

2 Spieler: 4    3 Spieler: 3    4 Spieler: 2

Spielt ihr das Abenteuer **zum zweiten Mal**, da ihr es nicht gleich gewinnen konntet, legt zusätzlich noch eine weitere Sanduhr auf das böse Ende.

*Tipp: Euch wird mitgeteilt, ob der Gegenstand, den ihr findet, wichtig für das Aufhalten des Fluchs ist.*

## 215

*Das Tor stand wirklich offen. Das Burgtor des Nottingham Castle war normalerweise fest verschlossen und strengstens bewacht.*

Hinweis: Nur wenn du der **erste** Spieler bist, der dieses Plättchen erkundet, lies unten weiter.

*Du schaust dich um und findest ein zusammengeknülltes Banner von Richard Löwenherz.*

Markiere mit einem Würfel deiner Farbe das rote Banner auf dem obersten Gegenstands-Pergament.

**Aufgabe (keine Pflicht):** Bringt das Banner oberhalb des Burgtors (243) an. Sobald ein Spieler mit dem Banner Feld 243 berührt, wendet dieses Plättchen und die Hoffnung erhöht sich sofort um 4.