

DIE ABENTEUER DES ROBIN HOOD DER GESANDTE DER KÖNIGINMUTTER

Infos zum PDF

Dieses PDF ist so aufbereitet, dass ihr das Abenteuer farb- und seiten sparend auf einem normalen Drucker ausdrucken könnt.

Anleitung zum Ausdruck

1. Druckt das PDF 1x aus.
2. Locht die 18 Seiten und heftet sie zusammen.
3. Schneidet euch das Lesezeichen entlang der gestrichelten Linie aus, faltet es und klebt die beiden Seiten zusammen.
4. Lest die wichtigen Infos auf Seite 4, ehe ihr ins Abenteuer startet!

Hinweis:

Falls ihr das Abenteuer lieber auf **einem Tablet** spielen wollt, empfehlen wir euch diese alternative Version.



Lesezeichen Vorder- und Rückseite



DIE
ABENTEUER
DES
**ROBIN
HOOD**



DER GESANDTE DER KÖNIGINMUTTER



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.



Axt: Damit darfst du bei der Aktion **Überwältigen** (ohne Bogen) 2 zusätzliche Würfel aus dem Beutel ziehen. Außerdem kannst du das längliche Plättchen 64 (mitten im Wald) erkunden und den Baum fällen.

Hinweis: Ein Spieler kann beim Überwältigen mit der Axt maximal 1 Schwert zusätzlich einsetzen.



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 oder eine Axt 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.



Fernrohr: Wenn die Scheibe in **der Farbe** des Spielers, der das Fernrohr besitzt, aus dem Beutel gezogen wird, darf er sofort eine zweite Scheibe ziehen und **neben** den Stapel mit Scheiben legen. Das wird die **nächste Scheibe** sein. Nach seinem Zug wird **diese** zweite Scheibe auf den Stapel gelegt.

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
Recherche: Peter Gustav Bartschat
Satz: Fiore GmbH
Art.-Nr. 682460

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

Michael Menzel

DIE ABENTEUER DES ROBIN HOOD

Bonus-Abenteuer: Der Gesandte der Königinmutter

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: Der Gesandte der Königinmutter

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) muss 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). 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: 7 3 Spieler: 6 4 Spieler: 5
- Stellt die Figur **Minnesänger** je nach Spielerzahl auf die folgende Zahl auf dem Hoffnungsbanner:
2 Spieler: 6 3 Spieler: 7 4 Spieler: 8

Startposition:



- Nehmt die **4 Siegel**, die den Löwen zeigen, mischt sie und legt je **zwei** verdeckt auf die Plättchen 31 und 33 (Baumbrücken mittig im Wald). Deckt sie dann auf. Die Farbe auf dem Siegel gibt an, welcher Spieler an welcher Position startet. Jeder Spieler stellt eine seiner Stand-Figuren möglichst mittig auf das entsprechende Plättchen.
- Legt die beiden Siegel, die ein Wagenrad zeigen, verdeckt neben den Spielplan.
- Werft **alle übrigen 6 Siegel in den Beutel**.



- Jeder Spieler stellt eine seiner Stand-Figuren auf das Plättchen 35 (Baumbrücke links oben im Wald), sodass alle möglichst mittig stehen.
- Legt die beiden Siegel, die ein Wagenrad zeigen, verdeckt neben den Spielplan.
- Legt **das Siegel**, das einen Löwen zeigt und auf der Rückseite **Gelb** ist, ebenfalls verdeckt neben den Spielplan.
- Werft **alle übrigen 5 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 und Adlige 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.
- Stellt eine **violette Stand-Figur** auf Plättchen 246 (auf der großen Lichtung vor der Burg, links neben dem Händler).

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 den Pfarrer erkundet, lest ihr bei Quest-Zahl 150 vor, was geschieht – nicht bei Seitenzahl 150 – das Heftchen hat ja nur 36 Seiten.

- Wendet jetzt die Plättchen des Hüters (90, mitten im Wald), des Händlers (120, links im Wald), der Truhe (190, oben im Wald) und der Schmiedsfrau (200, unten am Fluss), sodass sie nicht zu sehen sind.
- Wendet jetzt außerdem Plättchen 165 (im Burghof) und Plättchen 212 (Turm links in der Burg), sodass bei beiden das Fragezeichen sichtbar ist.

Düster waren jene Tage im Juni 1193. Die Menschen der Grafschaft Nottingham litten Hunger. Bauern und Handwerker, die ihre Steuern nicht zahlen konnten, füllten die Kerker der Burg. Für viele von ihnen würde es bald ins gefürchtete Gefängnis von Blackgarden gehen.

Lies jetzt weiter auf Seite 7. ➡

Lies jetzt weiter auf Seite 6. ➡

- Stapelt jetzt **3 Sanduhren auf Plättchen 46** (Burgturm links). Wenn die Dunklen Ereignisse (rot) ausgeführt werden, müsst ihr, wenn ihr die Sanduhren entfernt, auch hier die oberste entfernen. **Wenn die letzte entfernt** wurde, müsst ihr bei **Quest-Zahl 46** lesen, was geschieht.



Sogar Robin fühlte sich schwach und ausgezehrt, da er das Wenige, das er besaß, mit den Ärmsten geteilt hatte.

Legt **eine der grünen mittleren Bewegungs-Figuren** in die Schachtel. Nur wenn Robin im Laufe des Spiels **ein Proviant** besitzt und dann abgeben kann, erhält er seine **Figur zurück**.



- Wendet jetzt das Plättchen der Pilze (160, am Waldrand), sodass sie nicht zu sehen sind.

*Es verwunderte also nicht, dass auch die Geächteten aufatmeten, als sie hörten, dass sich hoher Besuch angekündigt hatte: **Hubert Walter, der königliche Gesandte**, Beamter, Geistlicher und treuer Diener der Königinmutter, kam nach Nottingham! Über seine Absichten war nichts bekannt. Doch war es kein Geheimnis, dass Eleonore von Aquitanien, Mutter von König Richard und Prinz John, Letzterem nicht über den Weg traute. Dass nun ihr verlängerter Arm, der ehrenwerte Hubert Walter hier auftauchte, schien nichts Gutes für den Prinzen zu bedeuten. Und außerdem, dachte Robin, ergab sich so vielleicht eine einzigartige Gelegenheit: „Wenn es uns doch nur gelänge, Hubert Walter von den seltsamen Vorkommnissen in Nottingham und dem Elend hier zu berichten, würde er dies sicher an die Königinmutter weitergeben. Und sie würde dieses Unrecht nicht dulden!“*



Abenteuerziel: Einer von euch muss Hubert Walter treffen.

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



*Dann sagte Robin: „Als Jüngling traf ich einst den ehrenwerten Hubert Walter. Ich denke, **mir** wird er Glauben schenken.“*

Abenteuerziel: **Robin Hood (!)** muss Hubert Walter treffen.

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

Legt **jetzt** das **Lesezeichen** hier zwischen die Seiten 7 und 8. Zieht nun die erste Scheibe aus dem Beutel.

Die Wachen des Sheriffs rufen Befehle. Peitschen knallen und Pferde wiehern. Durch das Burgtor rumpeln zwei Wagen.

Nehmt jetzt Plättchen 215 aus dem Spielplan. **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 es auch umgekehrt (von 25 auf 215), also aus der Burg heraus.

Wichtig: Legt 1 Sanduhr auf die Vertiefung 215. Wenn sie bei den Dunklen Ereignissen (rot) entfernt wird, müsst ihr Plättchen 215 wieder in den Spielplan einlegen und das Tor ist wieder geschlossen.

Gefangene in den Wagen, dicht an dicht, starren ohne zu blinzeln durch die Gitterstäbe, doch keiner macht einen Laut. Alle sind geknebelt und an Händen und Füßen gefesselt.



Nehmt jetzt Plättchen 62 (mitten im Wald) und Plättchen 120 (links im Wald) aus dem Spielplan.

In den Vertiefungen seht ihr zwei Gefangenentransporte. Ihr könnt versuchen, die Gefangenentransporte zu überwäligen. Dazu muss ein Spieler in einem Zug 2 weiße Würfel aus dem Beutel ziehen.

Belohnung: Jedes Mal, wenn ihr einen der Transporte überwältigt habt, dürft ihr die Vertiefung wieder verdecken (sodass Plättchen 62 keinen Stern bzw. Plättchen 120 kein Fragezeichen zeigt) und **1 zusätzliche Sanduhr** auf das Böse Ende legen.



Nehmt jetzt Plättchen 22 (oben im Wald) und Plättchen 62 (mitten im Wald) aus dem Spielplan.

In den Vertiefungen seht ihr zwei Gefangenentransporte. Ihr könnt versuchen, die Gefangenentransporte zu überwäligen. Dazu muss ein Spieler in einem Zug 2 weiße Würfel aus dem Beutel ziehen.

Belohnung: Jedes Mal, wenn ihr einen der Transporte überwältigt habt, dürft ihr die Vertiefung wieder verdecken (sodass Plättchen keinen Stern zeigt) und **1 zusätzliche Sanduhr** auf das Böse Ende legen.

Nur wenn du Father Egbert bei dir hast, darfst du hier weiterlesen.

„Dank Euch. Ihr werdet nun nicht mehr gebraucht“, sagt Father Egbert.

Dann klopft er ein verabredetes Zeichen an die Tür. Rasch verbirgst du dich im Schatten.

Bald darauf wird die Tür geöffnet. Father Egbert tritt ein. Im letzten Moment gelingt es dir, die Tür aufzuhalten, ehe sie ins Schloss fällt. Einen Augenblick später erklimmst du bereits die Stufen der Wendeltreppe und erreichst die Brustwehr.

Leg Father Egberts Plättchen neben den Spielplan. Leg Plättchen 57 (Tür im Schatten der Burgmauer) wieder in den Spielplan ein, sodass es keinen Stern zeigt. Stell deine Stand-Figur auf Plättchen 115 (auf der Burgmauer), sodass sie im Schatten steht.

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

Du darfst jetzt **1 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 grüßt dich heiser. „Verdammt schlecht siehst du aus. Was kann ich für dich tun?“

Willst du **a)** nach dem Aufenthaltsort des Gesandten fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Na, auf meinem Hof ist er nicht.“ Alrich lacht. „Er wird in der Burg Quartier beziehen, wo sonst. Vielleicht ist er schon da? Dann hat ihn sicher jemand ankommen sehen!“

Wende **jetzt** das Plättchen des Bauern.

Antwort zu b): „Mir geht es besser, als so manch anderem. Hier, ein bisschen Brot habe ich für dich über.“

Du darfst jetzt 1 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 grüßt dich knapp. „Was gibt es Neues im Sherwood Forest?“

Willst du **a)** nach dem Aufenthaltsort des Gesandten fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Er muss auf der Burg sein. Die Männer des Sheriffs hießen mich meine letzten Vorräte zur Burg zu bringen. Es soll wohl eine Art Fest geben. Ich soll aber alles zum Hintereingang bringen, denn es wird in Kürze eine weitere Kutsche aus dem Süden erwartet, und ich soll mit meinem Gespann nicht den Weg versperren.“

Wende **jetzt** das Plättchen des Bauern. Ihr dürft jetzt von den beiden Siegeln, die das **Wagenrad** zeigen, das eine, auf dem die **Kutsche 24** genannt wird, **offen (!) oberhalb** der nächsten freien Siegelvertiefung legen. Wenn das nächste Mal die rote Scheibe gezogen wird, müsst ihr, statt ein Siegel aus dem Beutel zu ziehen, dieses Siegel in die Siegelvertiefung einlegen und ausführen.

Antwort zu b): „Nein, auch mir ist kaum etwas geblieben. Die Zeiten sind hart.“

Wende **jetzt** das Plättchen des Bauern.

I

Der Händler winkt ab, als er dich sieht. „Ich habe nichts zu verschenken. Oder wollt ihr etwas eintauschen?“

Willst du **a)** nach dem Aufenthaltsort des Gesandten fragen oder **b)** etwas tauschen?

Antwort zu a): „So sind die Gerüchte also wahr? Ich hörte, dieser Hubert Walter ist ein gerechter Mann. Ich will hoffen, er kann den Sheriff und den Prinzen in die Schranken weisen. Quartier wird er wohl in dem Wohnhaus im Burghof nehmen, wie alle Gäste.“

Wende **jetzt** das Plättchen des Händlers.

Antwort zu b): „Nun, ich habe ein Schwert. Damit lässt man mich ohnehin nicht in die Burg ein. Ich würde es eintauschen.“

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

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

Wenn du das nicht möchtest, geschieht nichts. Wende **jetzt in jedem Fall** das Plättchen des Händlers.

II

Der Händler hält sich den Arm. „Bin gestern ein paar Wachen in die Quere gekommen. Mit denen ist nicht zu spaßen.“

Willst du **a)** nach dem Aufenthaltsort des Gesandten fragen oder **b)** etwas tauschen?

Antwort zu a): „Habe nie von ihm gehört. Tut mir leid.“

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

Antwort zu b): „Mir gefällt der Bogen, den du da trägst. Wenn du mir den überlässt, würde ich dir glatt etwas zu essen geben.“

Du darfst jetzt 1 Würfel in deiner Farbe vom Gegenstand Bogen auf die Abbildung des Proviantes legen.

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

Wenn du das nicht möchtest, geschieht nichts. Wende **jetzt in jedem Fall** das Plättchen des Händlers.

I

Der alte Cardhir saugt das Mark aus einem Hühnerknochen. „Ein Festmahl!“, ruft er.

Willst du **a)** nach dem Aufenthaltsort des Gesandten fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Der ist hier, der hohe Herr. Kam gestern Abend an. Mehrere Kutschen mit Soldaten und Bediensteten. Aber ich weiß noch mehr. Eine weitere Kutsche wird bald eintreffen. Gerade gestern hörte ich den Torwächter darüber sprechen.“

Wende **jetzt** das Plättchen des Bettlers. Ihr dürft jetzt eines der beiden Siegel, die das Wagenrad zeigen, verdeckt **oberhalb** der nächsten freien Siegelvertiefung legen. Wenn das nächste Mal die rote Scheibe gezogen wird, müsst ihr, statt ein Siegel aus dem Beutel zu ziehen, dieses Siegel aufdecken, in die Siegelvertiefung einlegen und ausführen.

Antwort zu b): „Für dich habe ich immer einen Happen übrig.“ Dann gräbt er in seinen Lumpen nach einem weiteren Hühnerknochen.

Du darfst jetzt 2 weiße Würfel in den Beutel werfen.

Wende **jetzt** das Plättchen des Bettlers.

II

Der Bettler namens Cardhir sieht dich misstrauisch an. „Schlechte Zeiten für unsers, was?“

Willst du **a)** nach dem Aufenthaltsort des Gesandten fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Hubert Walter? Na, das passt. Letzte Nacht kamen hier mehrere Kutschen durchs Burgtor. Ob er und sein Gefolge da drin saßen? Könnte ich mir schon vorstellen. Es sollen auch **Würdenträger aus dem Dorf** Einladungen zu einem Burgfest bekommen haben.“ Cardhir lacht. „Meine muss wohl verlorengegangen sein!“

Wende **jetzt** das Plättchen des Bettlers.

Antwort zu b): „Ich habe da was für dich. Hab ich gefunden. Soll aus dem fernen Orient stammen.“

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

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

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.



Der Kerkermeister lässt seine Peitsche knallen, als du näherkommst: „Besser du verschwindest. Gib die Suche nach dem Gesandten auf!“

Du kannst jetzt versuchen, den Kerkermeister zu überwinden, um an Informationen über den Gesandten 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: Du darfst hier unten im Kasten weiterlesen.

Leg **jetzt** das **Lesezeichen** hier zwischen die Seiten 15 und 16.

Der Kerkermeister ist entwaffnet. Du nimmst seine Peitsche an dich. Du könntest sie als Seil benutzen.

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

Schützend hebt er die Hände über den Kopf. „Ich sage dir alles, was du wissen willst. Ich sage dir, wo du den Gesandten findest.“

Plötzlich fängt er an zu lachen, keckernd und voller Häme.

„Der Gesandte, hah! Dieser Narr! Der Prinz hat keine Geduld für so einen Schnüffler. Deshalb sind er und sein Gefolge auch schon wieder fort. Sie kamen als edle Herren hierher und verließen die Burg ...“ erneut kann er ein dreckiges Lachen nicht unterdrücken. Speichel tropft von seinem Kinn, „...und verließen die Burg als niederster Abschaum!“

„Was soll das heißen?“, fragst du.

„Die Transporte ... die Gefangenen ... das war sein Gefolge! Hahahah! Und der Gesandte selbst, ist gerade eben durch das Burgtor gefahren.“

Wende jetzt das Plättchen des Kerkermeisters. Nehmt **außerdem** Plättchen 193 (unten am Fluss) aus dem Spielplan. Das ist der Gefangenentransport, in dem sich Hubert Walter befindet.

Aufgabe: Ihr müsst diesen Gefangenentransport überwinden, ehe die letzte Sanduhr vom Bösen Ende entfernt wurde. Dazu muss ein Spieler in einem Zug **2** weiße Würfel aus dem Beutel ziehen.

Belohnung: Wenn das gelingt, dürft ihr bei **Quest-Zahl 204** weiterlesen.

Dein Herz schlägt schneller, denn dies scheinen die privaten Gemächer des Prinzen zu sein. Dein Blick schweift über ein Sammelsurium von allerlei Schmuck, erlesenen Speisen und Weinflaschen. Doch es ist ein Brief inmitten des Chaos, der deine Aufmerksamkeit auf sich zieht. Du liest ...

Mein Freund, es ist mir eine große Freude zu hören, dass unser gemeinsamer Plan kurz vor der Vollendung steht. Wenn es mir nur gelänge, die ewig neugierige E. weiterhin von unseren Absichten im Dunkel zu halten. Lasst uns alles Weitere besprechen, wenn ...

Plötzlich hörst du Schritte auf der Treppe. Rasch kauerst du dich hinter eine Truhe. Es ist der Prinz!



Der Prinz legt seinen Waffengurt an. Dann verlässt er die Kammer wieder. Du lässt einige Momente verstreichen, dann stehst du auf. Ehe du verschwindest, steckst du den Brief ein.

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

Wichtig: Die Tür (Plättchen 165) wird **nicht** gewendet. Sie kann also erneut erkundet werden.

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

Leg 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.

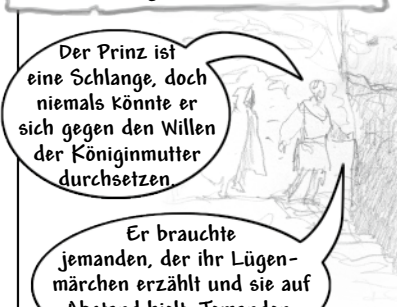
Du berichtest von den seltsamen Vorkommnissen in Nottingham und der Raffgier und Brutalität des Sheriffs.



Als du geendet hast, zeigt Hubert Walter Verständnis für die Situation ...



Stell deine Stand-Figur auf das Gitter im Burghof (181).



Legt jetzt das Siegel, das neben dem Spielplan liegt und den Löwen zeigt, offen in die nächste Siegelvertiefung und führt es sofort aus.

Jetzt stehen 3 letzte Aufgaben an, die erfüllt werden müssen, ehe die letzte Sanduhr vom Bösen Ende entfernt wird.

1. und 2. Der Spieler in der Burg muss einen Brief (Gegenstand Pergament) besitzen, der den Verrat des Gesandten beweist, und einen Schatten außerhalb der Burg erreichen.

3. Der Adlige 20 (links im Wald) ist der Bote des Gesandten. Er muss überwältigt werden. Dazu muss ein Spieler 2 weiße Würfel in einem Zug aus dem Beutel ziehen.

Belohnung: Wenn alle 3 Aufgaben erfüllt sind, dürft ihr bei **Quest-Zahl 204** weiterlesen. Legt **jetzt** das Lesezeichen hier zwischen die Seiten 17 und 18.

I

Die Magd verschnauft einen Augenblick, als du auf sie zukommst.

Willst du **a)** nach dem Aufenthaltsort des Gesandten fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Es tut mir leid, ich weiß nichts von einem Gesandten.“

Wende **jetzt** das Plättchen der Magd.

Antwort zu b): „Nein, tut mir leid. Auch mir ist nichts zum Teilen geblieben. Ich bin selbst auf der Suche nach ein paar Pilzen. Das wäre sicher ein guter Proviant.“

Wende **jetzt** das Plättchen der Magd.

II

Rowena nickt dir im Gehen zu. „Ich freue mich, Euch zu sehen. Doch habe ich wenig Zeit. Ich bin auf dem Weg zur Burg. Man sagte mir, dass ich dort in der Küche helfen darf.“

Willst du **a)** nach dem Aufenthaltsort des Gesandten fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Ich weiß, dass Father Egbert zur Burg geladen wurde, weil dort wohl ein hoher Würdenträger zu Gast ist. Vielleicht ist dies euer Gesandter? Vielleicht trifft ihr den Pfarrer noch an seiner Kirche an.“

Wende **jetzt** das Plättchen der Magd.

Antwort zu b): „In der Küche der Burg werde ich sicher etwas zu essen bekommen. Ich überlasse dir ein paar Pilze, die ich gesammelt habe.“

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

Wende **jetzt** das Plättchen der Magd.

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

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 klopft dir auf die Schulter: „Ich sehe, die Entbehrungen der letzten Monate sind auch an dir nicht spurlos vorübergegangen.“

Willst du **a)** nach dem Aufenthaltsort des Gesandten fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Hubert Walter ist auf der Burg. Er kam gestern Nacht an. Mindestens eine weitere Kutsche wird erwartet.“

Wende **jetzt** das Plättchen des Zimmermanns. Ihr dürft jetzt eines der beiden Siegel, die das Wagenrad zeigen, verdeckt **oberhalb** der nächsten freien Siegelvertiefung legen. Wenn das nächste Mal die rote Scheibe gezogen wird, müsst ihr, statt ein Siegel aus dem Beutel zu ziehen, dieses Siegel aufdecken, in die Siegelvertiefung einlegen und ausführen.

Antwort zu b): „Ich würde dir meinen alten Zweihänder überlassen. Ich vergrub ihn einst am Fluss als meine Zeit als Kriegermann vorüber war. Ich sage dir, wo. Vielleicht liegt er noch immer dort.“

Wende **jetzt** das Plättchen des Zimmermanns. Falls das Plättchen 170 (unten am Fluss) noch nicht erkundet wurde, wisst ihr jetzt, was ihr dort finden werdet!

II

Colin nimmt dich zu Seite. „Sprich rasch: Was kann ich für dich tun?“

Willst du **a)** nach dem Aufenthaltsort des Gesandten fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Ein einflussreicher Mann, dieser Gesandte. Schon in seiner Jugend stand er im Dienste des edlen Ranulf de Glanville, dem Richter des Schatzkammergerichts. Als ich damals noch in des Königs Heer diente, sah ich ihn einmal. Ist lange her, doch gestern Nacht habe ich ihn direkt wiedererkannt. Ja, er ist hier. Es soll wohl auch ein Fest zu seinen Ehren geben, und zumindest Father Egbert ist ebenfalls dorthin eingeladen worden.“

Wende **jetzt** das Plättchen des Zimmermanns.

Antwort zu b): „Mir geht es besser, als so manchem armen Hund. Ich kann dir etwas Brot anbieten.“

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

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

Wende **jetzt** das Plättchen des Zimmermanns.

I

Father Egbert scheint im stillen Gebet versunken. Als er dich gewahrt, bittet er dich mit einem Handzeichen um Geduld. Erst einen Augenblick später sieht er auf: „Was willst du?“

Willst du **a)** nach dem Aufenthaltsort des Gesandten fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Ich hörte, er und sein Gefolge seien bereits angekommen. Ich bin ehrlich gesagt erstaunt, dass man mich noch nicht zu ihm gerufen hat. Hubert Walter muss doch die Gegenwart eines gebildeten Geistes schmerzlich vermissen, dort oben auf der Burg.“

Wende **jetzt** das Plättchen des Pfarrers.

Antwort zu b): „Es sind dunkle Zeiten und wir alle tragen unser eigenes Kreuz.“

Wende **jetzt** das Plättchen des Pfarrers.

II

Father Egbert stapelt mehrere Bücher und Schriftrollen vor dem Kirchenportal, als er dich bemerkt. „Ich habe keine Zeit für dich. Ich bin auf dem Weg zur Burg.“ Willst du **a)** nach dem Aufenthaltsort des Gesandten fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Der ehrenwerte Hubert Walter und sein Gefolge sind gestern Nacht angekommen. Auch er ist ein Mann des Glaubens. Ich freue mich auf den religiösen Diskurs mit ihm.“ Dann drückt er dir einen Stapel Bücher in die Hand. „Mach dich nützlich und hilf mir mit den heiligen Schriften!“

Wenn du jetzt das Plättchen des Pfarrers aus dem Spielplan nimmst und vor dir ablegst, nimm auch Plättchen 57 (im Schatten der Burgmauer) aus dem Spielplan. Nur der Spieler, der den Pfarrer bei sich hat, darf die Vertiefung 57 erkunden (obwohl die Vertiefung kein Fragezeichen hat). Du kannst das Plättchen des Pfarrers einem anderen Spieler übergeben, wenn sich eure Stand-Figuren berühren.

Wenn du dich dagegen entscheidest, wird das Plättchen des Pfarrers einfach nur gewendet und Plättchen 57 bleibt unberührt im Spielplan.

Antwort zu b): „Du sollst ein bisschen Brot haben. Mehr kann ich dir nicht geben.“

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

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

Wende **jetzt** das Plättchen des Pfarrers.

I

Solch ein Glück! Endlich etwas zu essen! Pilze!

Du darfst jetzt 2 (!) Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Gegenstands Proviant legen.

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

Wende **jetzt** das Plättchen der Pilze.

II

Kaum hast du den dunklen, kleinen Raum betreten, als du auch schon mit der Fußspitze gegen etwas stößt. Klappernd fällt eine Lanze zu Boden. Langsam gewöhnen sich deine Augen an das Dunkel und du erkennst die schimmernden Umrisse von Ästen und Schwertern. Dies ist die Waffenkammer! Nach einem Moment des Zögerns umschließt deine Hand das Heft eines Zweihänders.

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.

Wichtig: Die Tür (Plättchen 165) wird **nicht** gewendet. Sie kann also erneut erkundet werden.

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

Die Tür zum Wohnhaus der Burg steht offen. Gerade willst du eintreten, da ruft dich eine raue Stimme. „Elender Strauchdieb. Ich weiß ganz genau, nach wem du suchst!“

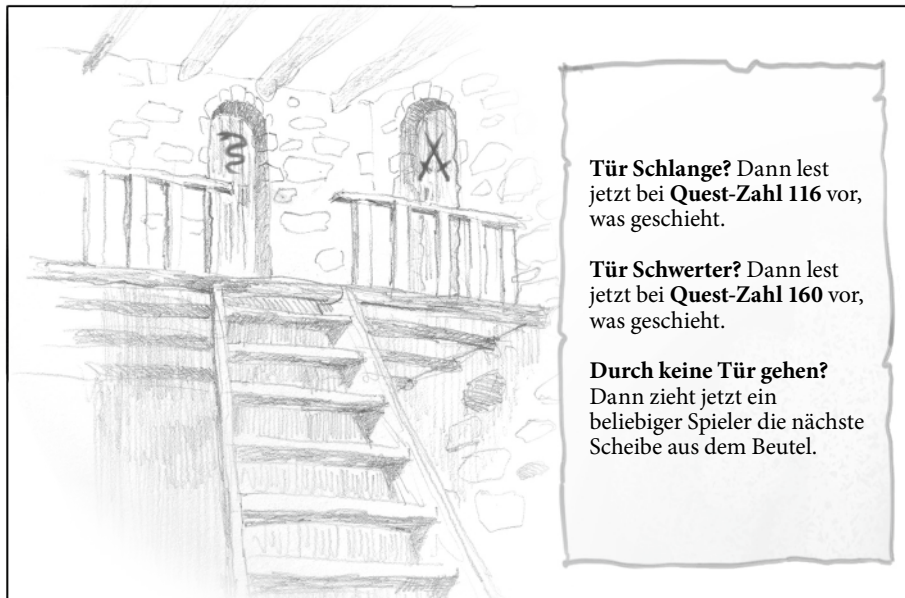
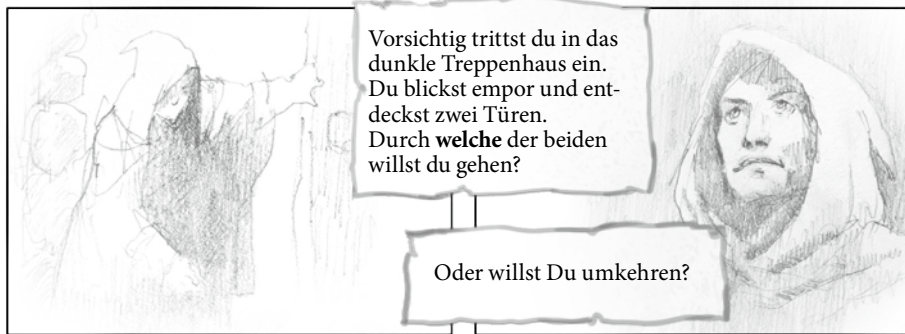
Wende **jetzt** das Plättchen 115 (auf der Burgmauer ganz rechts), sodass der Kerkermeister sichtbar ist.

„Dort wirst du den Gesandten nicht finden!“

Wende jetzt das Plättchen der offenen Tür (165) und das Plättchen des Turms links (212), sodass sie beide **kein Fragezeichen** mehr zeigen.

II

Schaut euch jetzt **gemeinsam** die folgenden Bilder an:

**I**

Im Schilf, kaum sichtbar, entdeckst du eine langes Schwert. Ein Zweihänder!

Falls es noch nicht offen liegt, wende jetzt 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 der Rüstung.

II

Im Schilf, kaum sichtbar, entdeckst du eine alte Rüstung und einen Beutel. Jemand muss wohl seine Wegzehrung verloren haben.

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

Wende **jetzt** das Plättchen der Rüstung.

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

I

Neben einem geborstenen Rad findest du die Überreste eines Wagens. Er hat wohl zu einem Trupp Soldaten gehört, denn du entdeckst ein gutes Schwert und einen Schild.

Du darfst jetzt je 1 Würfel in deiner Farbe auf die Abbildungen der Gegenstände Schwert und Schild legen.

Wende **jetzt** das Plättchen des Wagenrads.

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

II

Du stolperst über die Reste eines Wagens. Der Besitzer muss überstürzt weitergezogen sein, denn du findest zwei volle Fässer Wein.

Du darfst jetzt 2 Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Gegenstands Fässchen legen.

Wende **jetzt** das Plättchen des Wagenrads.

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

I

Ihr habt es geschafft! Der Gefangenentransport hält an. Kaum habt ihr den Käfig aufgebrochen, stolpert ein betagter Mann heraus. In Lumpen gehüllt, gefesselt und geknebelt. Doch ja, es ist Hubert Walter, der Gesandte der Königinmutter.

Ihr habt gewonnen!

Schnell bringen die Geächteten ihn in Sicherheit.

- Jeder Spieler stellt jetzt eine seiner Stand-Figuren auf das geheime Lager.

Nach einer Weile berichtet der Gesandte: „Ich bin in Prinz Johns Falle getappt! Vor einem Monat deutete er in einem Brief an die Königinmutter an, dass er beunruhigende Neuigkeiten über König Richard habe. Eleonore ist zu alt für eine solche Reise. Daher nahmen mein Gefolge und ich die lange Reise auf uns. Als wir spät am Abend ankamen, empfing man uns freundlich. Doch in derselben Nacht überwältigten uns die Wachen im Schlaf. Sie steckten uns in diese Lumpen, knebelten uns und pferchten uns in diese Wagen. Den Rest der Geschichte kennt ihr.“ Als Robin von den Zuständen in Nottingham berichten will, winkt der Gesandte ab.

„Ich werde auf dem schnellsten Weg nach London zurückkehren und der Königinmutter berichten, was hier im Norden vor sich geht. Keine Sorge, ich werde den Bürgern Nottinghams Gerechtigkeit verschaffen.“

Ende

II

Was für eine Wendung der Ereignisse! Und doch, den Geächteten ist es gelungen die Verschwörung aufzudecken.

Ihr habt gewonnen!

Bald darauf kamen die Geächteten im geheimen Lager zusammen.

- Jeder Spieler stellt jetzt eine seiner Stand-Figuren auf das geheime Lager.

Hubert Walter ein Verräter? Konnte das sein? Robin zog den Brief hervor, den er aus der Kammer des Prinzen gestohlen hat, und las nun den ganzen Text:

*Mein Freund, es ist mir eine große Freude zu hören, dass unser gemeinsamer Plan kurz vor der Vollendung steht. Wenn es mir nur gelänge, die ewig neugierige E. weiterhin von unseren Absichten im Dunkel zu halten. Lasst uns alles Weitere besprechen, wenn ich euch im Juni besuche.
Ergebenst, Euer Hubert Walter*

Das war der Beweis. „E.“ muss für Eleonore, die Königinmutter stehen.

Welch großes Glück, dass die Freunde in den Besitz dieses Briefes gelangt sind!

Ende

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

Am Fluss findest du 2 Plättchen: 208 und 209.

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. Stell dann deine Figur auf dieses Plättchen.

Wichtig: Das Boot darf **nur einmal** sichtbar auf dem Spielplan sein – *als wärest 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.

I

Auf Zehenspitzen nährst du dich dem Eingang zum Turm. Dann legst du dein Ohr an die massive Eichentür. Du hörst Stimmen:

„... bringt auch die übrigen nach Blackgarden. Sollen sich die Folterknechte dort überlegen, wie sie die hungrigen Mäuler stopfen. Oder sie gleich für immer loswerden. Es ist mir einerlei, nur schafft sie mir aus den Augen.“

Plötzlich ruft eine raue Stimme über den Hof: „Elender Strauchdieb. Ich weiß ganz genau, nach wem du suchst!“

Wende **jetzt** das Plättchen 115 (auf der Burgmauer ganz rechts), sodass der Kerkermeister sichtbar ist.

„Dort wirst du den Gesandten nicht finden!“

Wende jetzt das Plättchen des Turms links (212) und das der offenen Tür (165), sodass sie beide **kein Fragezeichen** mehr zeigen.

II

Nur wenn Robin Hood Plättchen 212 erkundet, schaut euch jetzt **gemeinsam** die folgenden Bilder an:

Leise nährst du dich der schweren Eichentür des Turmzimmers. Stille! Vorsichtig öffnest du sie ...

Im Inneren sitzt ein Mann am Fenster, ganz in Gedanken versunken.

Es ist Hubert Walter!

Wer bist du? Was hast du hier zu suchen?!

Haltet ein, mein Herr! Mein Name ist Robin von Loksley. Vor Jahren trafen wir einander bei Hofe. Lasst mich alles erklären ...

Wachen!

Wichtig: Wenn Robin wieder am Zug ist, dürft ihr bei Quest-Zahl 124 weiterlesen. Leg **jetzt** das Lesezeichen hier zwischen die Seiten 29 und 30.

Der Wagen ist mit frischem Stroh beladen.

Du kannst den Wagen auf zwei 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 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 zwei 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-Scarlett-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!

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.

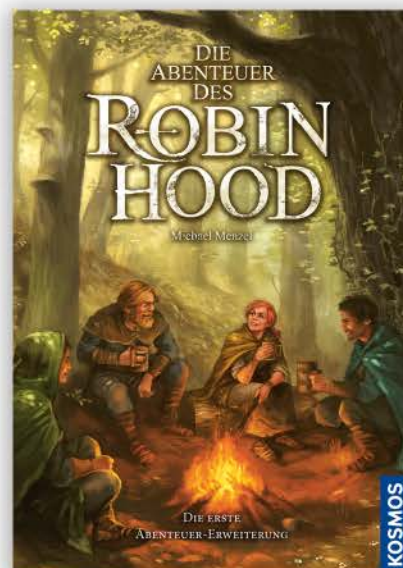
Die gezogenen **Würfel** kommen **NIE(!) zurück in den Beutel**, sondern **immer** in den **Vorrat** mit allen anderen Holzteilen.

- **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 das 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.



Info:

Ihr möchtet die Bonusabenteuer lieber in gedruckter Form? Dann freut euch auf die „**Erste Abenteuer-Erweiterung**“. Sie enthält „Die Tochter des Ketzers“, „Der Gesandte der Königinmutter“ und ein drittes Abenteuer „Die Intrige“.

Sommer 2021