

DIE ABENTEUER DES ROBIN HOOD DIE INTRIGE

Infos zum PDF

Dieses PDF ist so aufbereitet, dass ihr das Abenteuer farb- und seitensparend 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**



DIE INTRIGE



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 beim Überwältigen maximal 2 Schwerter 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 fallen.

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



Fell: Wenn du einen der beiden Händler (100 und 120) erkundest und er dir das Tauschen anbietet, kannst du den Würfel vom Fell auf die Abbildung eines beliebigen anderen Gegenstands des **unteren** Gegenstände-Pergaments legen.

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. Wenn du wieder am Zug bist, kannst du daran hoch- oder herunter- „laufen“. Wenn es einmal hängt, können auch andere Spieler das Seil nutzen.



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.



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 Lüdtké
Recherche: Peter-Gustav Bartschat
Illustrationen: Michael Menzel
Satz: Fiore GmbH

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

Michael Menzel

DIE ABENTEUER DES ROBIN HOOD

Bonus-Abenteuer: Die Intrige

Wichtige Infos:

Mit diesem Abenteuer-Heft könnt ihr ein weiteres spannendes Abenteuer des Robin Hood und seiner Gefährten erleben. Es spielt kurz vor dem 7. Kapitel. Ihr solltet es nur dann spielen, wenn ihr zuvor bereits „**Die Treibjagd**“ oder „**Der Schwur der 13**“ gespielt habt.

Alle Geächteten verfügen bereits über ihre besonderen Fähigkeiten.

Für das Spiel benötigt ihr ein Lesezeichen.

Das Abenteuer beginnt auf Seite 5!

Bonus-Abenteuer: Die Intrige

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 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.
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 je 1 Würfel in seiner Farbe auf die Abbildung des **Bogens** und des **Fells**.
- **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: 6 3 Spieler: 7 4 Spieler: 8

Startposition:

- Jeder Spieler stellt eine seiner Stand-Figuren in das Geheime Lager, und zwar so, dass sie das Lagerfeuer berühren.
- Stellt eine **violette Stand-Figur** auf Plättchen 246 (auf der großen Lichtung vor der Burg, links neben dem Händler).
- 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 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.

Lies jetzt weiter auf Seite 6. ➡

Schritte hallten durch den dunklen Saal. Erst als sie ganz nahe waren, hob der Mann auf dem Podest den Kopf. Ohne eine Begrüßung fragte er: „Und, ist es wahr?“ „Ja, Herr.“ Der Mann, der nun bei seinem Gebieter ankam, war ungewöhnlich groß und muskulös. Schorfbefleckte seinen kahlen Schädel wie Moos einen verwitterten Stein. „Der König hat bereits wieder englischen Boden unter den Füßen.“

Der Mann auf dem Podest nahm mehrere gierige Schlucke Wein. Dann wischte er sich den Mund mit einem seidenen Ärmel ab und fragte: „Was ist mit dem Prinzen? Ist er noch immer dort?“

Der Kahlkopf nickte. „Ja. Aus unerklärlichen Gründen ist diese mickrige Grafschaft zum Zentrum des Machtkampfes geworden. Dem Machtkampf zwischen zwei Brüdern. Und dort wird es auch enden.“

„Dort wird es auch enden ...“, wiederholte der Mann auf dem Podest wie in Gedanken. Dann fuhr er mit lauter Stimme fort:

„Seid ihr gewillt, den Plan in die Tat umzusetzen?“

„Ja, Herr“, sagte der Kahlkopf ohne zu zögern. „Es wird geschehen und niemand wird je wissen, wessen Werk es war!“



- Legt je nach Spielerzahl rote Würfel auf das Ablagefeld der Dunklen Ereignisse (violett).
2 Spieler: 3 3 Spieler: 4 4 Spieler: 5
Jedes Mal, wenn eine violette Scheibe gezogen wird, legt ihr einen dieser roten Würfel zu der **offenen Wache** mit der **aktuell höchsten** Zahl, außer dort liegt bereits ein roter Würfel — dann legt ihr ihn stattdessen zur nächstkleineren, offenen Wache.



- Legt jetzt 6 rote Würfel auf das Ablagefeld der Dunklen Ereignisse (violett).
Jedes Mal, wenn eine violette Scheibe gezogen wird, legt ihr einen dieser roten Würfel zu der **offenen Wache** mit der **aktuell niedrigsten** Zahl.
Achtung: Anders als bei „I“ können auch **mehrere rote Würfel bei einer Wache** liegen.

- Um eine Wache zu überwäligen, bei der ein roter Würfel liegt, muss ein Spieler 2 weiße Würfel in einem Zug aus dem Beutel ziehen.

Achtung: Diese Wachen sind also sehr gefährlich!

Hinweis: Wachen, bei denen ein roter Würfel liegt, verschwinden nur durch das Überwäligen — jedoch nicht, wenn sie auf einem Siegel genannt werden. Nach dem Überwäligen wird ein roter Würfel in den Vorrat gelegt.

Lies jetzt weiter auf Seite 7. ➡

Es war Sonntagfrüh in Nottingham. Die Dorfbewohner hatten sich zur Messe in der Kirche versammelt.

- Wendet jetzt die Plättchen des Bauern (80, oben), des Bettlers (110, links neben dem Burgtor), der Magd (130, unten im Wald), des Zimmermanns (140, rechts vor dem Burgtor), des Pfarrers (150, vor der Kirche) und der Schmiedsfrau (200, unten am Fluss), sodass sie alle nicht zu sehen sind.
- Wendet jetzt außerdem das Plättchen 116 (Kirchenschiff), sodass das Fragezeichen sichtbar ist.

Robin und seine Gefährten hatten sich im geheimen Lager versammelt. Robin berichtete von einer seltsamen Beobachtung:

„Letzte Nacht fuhr ein Wagen durch den Sherwood, mit schwarzen Tüchern behängt und ohne Laternen. Die Rösser wirkten erschöpft – als hätten sie eine lange Reise hinter sich. Dann fuhr der Wagen in ein Schlagloch und ein Rad brach. Ein Trupp von hünenhaften Männern stieg aus. Doch sie alle wurden von einem überragt, noch riesenhafter als die anderen und offenbar ihr Anführer. Das Mondlicht schimmerte auf seinem kahlen Schädel, als er in einer Sprache, die ich nicht verstand, den Befehl gab, den Wagen zurückzulassen. Zumindest nehme ich an, dass es das war, was er sagte, denn sie spannten die Pferde aus und zogen ohne den Wagen weiter.“

„Es könnten Söldner sein“, schlug einer der Geächteten vor. „Aber wer ist dann ihr Auftraggeber? Ob sich der Prinz Unterstützung gerufen hat?“

Robin runzelte die Stirn. „Gut möglich. Ich denke wir müssen herausfinden, was da vorgeht. Es ist an uns, die Grafschaft zu beschützen, bis unser König endlich heimkehrt.“

„Vielleicht sollten wir uns den Ort anschauen, wo ihr Rad gebrochen ist? Oder möglicherweise hat auch der Hüter des Waldes oder ein fahrender Händler etwas gesehen?“

Erste Aufgabe: Ihr müsst herausfinden, was es mit dem fremden Trupp auf sich hat. *Tipp: Überlegt euch gut, wo ihr nützliche Informationen bekommen 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 den Hüter des Waldes erkundet, lest ihr bei Quest-Zahl 90 vor, was geschieht – nicht bei Seitenzahl 90 – das Heft hat ja nur 36 Seiten.

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

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.

Der Mann in der Rüstung misst mindestens 6 Fuß. Als er dich bemerkt, presst er sich seinen eisernen Helm auf den kahlen Schädel. Dann, ohne Vorwarnung, zieht er seine Waffe.

„Geh deiner Wege, Gesetzloser“, zischt er in gebrochenem Englisch. „Geh, oder du wirst meine Klinge zu spüren bekommen.“

„Wer seid ihr und wo sind eure Männer?“ fragst du. „Steht ihr unter dem Befehl des Prinzen?“

„Dem Prinzen?“ Der Mann hustet heftig. „Wie könnt ihr es wagen! Diese Ratte könnte niemals mein Herr sein!“

Dann geht er zum Angriff über.

Aufgabe: Du kannst jetzt versuchen, den Kämpfer zu überwältigen, um mehr zu erfahren. 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: Wenn das gelingt, dürft ihr bei **Questzahl 204** lesen, was geschieht. Legt das Lesezeichen **jetzt** hier zwischen die Seiten 9 und 10.

Der ungewöhnlich große Mann in der Rüstung strafft seinen Körper, als du dich ihm näherst. Langsam setzt er seinen Helm ab. Darunter kommt ein rotfleckiger Schädel zum Vorschein.

„Hau ab, Gesetzloser“, ruft er in gebrochenem Englisch. „Hau ab, dann stirbst du vielleicht an einem anderen Tag!“

„Was habt ihr hier verloren, Söldner?“ fragst du. „Wo sind eure Männer geblieben? Untersteht ihr dem Prinzen?“

„Dem Prinzen?“ Der Mann spuckt aus. „Ihr wisst einfach gar nichts!“ Ein heftiger Hustenanfall durchschauert den Riesen, dann setzt er den Helm auf und zieht sein Schwert.

Aufgabe: Du kannst jetzt versuchen, den Kämpfer zu überwältigen, um mehr zu erfahren. 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: Wenn das gleingt, dürft ihr bei **Questzahl 204** lesen, was geschieht. Legt das Lesezeichen **jetzt** hier zwischen die Seiten 9 und 10.

I

Kaum hast du dich neben den Bauer Alrich gesetzt, flüstert er: „Bist du hier, um deine Sünden zu beichten?“

Willst du **a)** nach dem fremden Trupp fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Keine Ahnung, was du meinst. Aber ich habe etwas anderes gesehen, das damit zusammenhängen mag. Ein Ritter, groß und in voller Rüstung, lungerte im Wald herum. Als ich vorbeifuhr, hat der mich angesehen, als wäre ich der Beelzebub persönlich. Und meinen Gruß hat er auch nicht erwidert.“

Wende jetzt Plättchen 73 (oben im Schatten am Waldrand), sodass das Fragezeichen sichtbar ist.

Father Egbert murmelt eine letzte Litanei und beendet dann den Gottesdienst.

Wende jetzt Plättchen 116, sodass es **nicht** mehr das Fragezeichen zeigt und lege das Lesezeichen hier zwischen die Seiten 11 und 12.

Antwort zu b): „Hier. Ich habe etwas von meiner Wegzehrung übrig.“

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

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

Plättchen 116 wird **nicht** gewendet. Du oder ein anderer Spieler könnt es später erneut erkunden und eine andere der anwesenden Personen ansprechen. Der Bauer kann nun aber **nicht** noch einmal erkundet werden.

II

„Was? Wie? Oh, du bist's.“ Der Bauer Alrich räuspert sich. „Bin wohl kurz eingenickt. Was willst du?“

Willst du **a)** nach dem fremden Trupp fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Tut mir leid, ich habe nichts auf dem Weg hierher gesehen.“

Plättchen 116 wird **nicht** gewendet. Du oder ein anderer Spieler könnt es später erneut erkunden und eine andere der anwesenden Personen ansprechen. Der Bauer kann nun aber **nicht** noch einmal erkundet werden.

Antwort zu b): „Nein, ich habe nichts bei mir. Aber auf dem Weg heute morgen sah ich ein Schwert am Fluss. Vielleicht ist es noch immer dort – oder hat es einer von euch schon gefunden?“

Plättchen 116 wird nicht gewendet. Du oder ein anderer Spieler könnt es später erneut erkunden und eine andere der anwesenden Personen ansprechen. Der Bauer kann nun aber **nicht** noch einmal erkundet werden.

I

Der Hüter kneift die Augen zusammen, als er dich erkennt. „Das Feuer des Widerstands lodert noch immer in dir. Du bist ein wahrer Beschützer dieses Waldes.“

Willst du **a)** nach dem fremden Trupp fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Ja, in der Schwärze der Nacht bewegten sich unheilvolle Schatten. Sie redeten leise und in einer Sprache, die ich schon einmal vor langer Zeit gehört habe. Es war deutsch, aber mit einem anderen Zungenschlag, als ich es kenne. Mögen dich die guten Geister des Waldes begleiten.“

Du darfst jetzt 2 weiße Würfel in den Beutel werfen.

Wende **jetzt** das Plättchen des Hüters.

Antwort zu b): „In der Nacht kamen hier fremde Krieger entlang. Einer von ihnen verlor dies hier.“

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

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

Wende **jetzt** das Plättchen des Hüters.

II

Der Hüter wirkt erschöpft. „Die Jahre zehren an mir, wie ein Rudel hungriger Wölfe. Und ich hatte eine Nacht ohne Ruhe.“

Willst du **a)** nach dem fremden Trupp fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Ja, dunkle Gestalten durchstreiften den Sherwood. Einer von ihnen sprach in einer fremden Sprache. Doch ich verstand die Worte „Zeichen“ und „Angriff“. Hilft euch das weiter?“

Wende **jetzt** das Plättchen des Hüters.

Antwort zu a): „Wenig mehr als mein altes Signalthorn besitze ich. Doch dies überlasse ich euch gerne.“

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

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

I

Der Händler hält inne, als er dich bemerkt. „Was willst du?“

Willst du **a)** nach dem fremden Trupp fragen oder **b)** etwas tauschen?

Antwort zu a): „Ich habe keine Ahnung wovon ihr sprecht. Ich dachte, ihr wolltet vielleicht etwas tauschen.“

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

Antwort zu b): „Rasch, wenn du etwas tauschen willst, gib an, was dein Begehrt ist.“

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. Du oder ein anderer Spieler könnt ihn später erneut erkunden.

II

Der Händler grüßt dich, sieht sich aber sogleich nach allen Seiten um. „Was willst du?“

Willst du **a)** nach dem fremden Trupp fragen oder **b)** etwas tauschen?

Antwort zu a): „Ja, allerdings. Ich sah einen Trupp Fremder heute in der Früh. Ich habe kein Wort von dem verstanden, was sie geredet haben. Als sie mich bemerkten, gingen sie davon. Jeder in eine andere Richtung. Als wollten sie sich aufteilen.“

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

Antwort zu b): „Ja. Was hast du für mich?“

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. Du oder ein anderer Spieler könnt ihn später erneut erkunden.

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**.

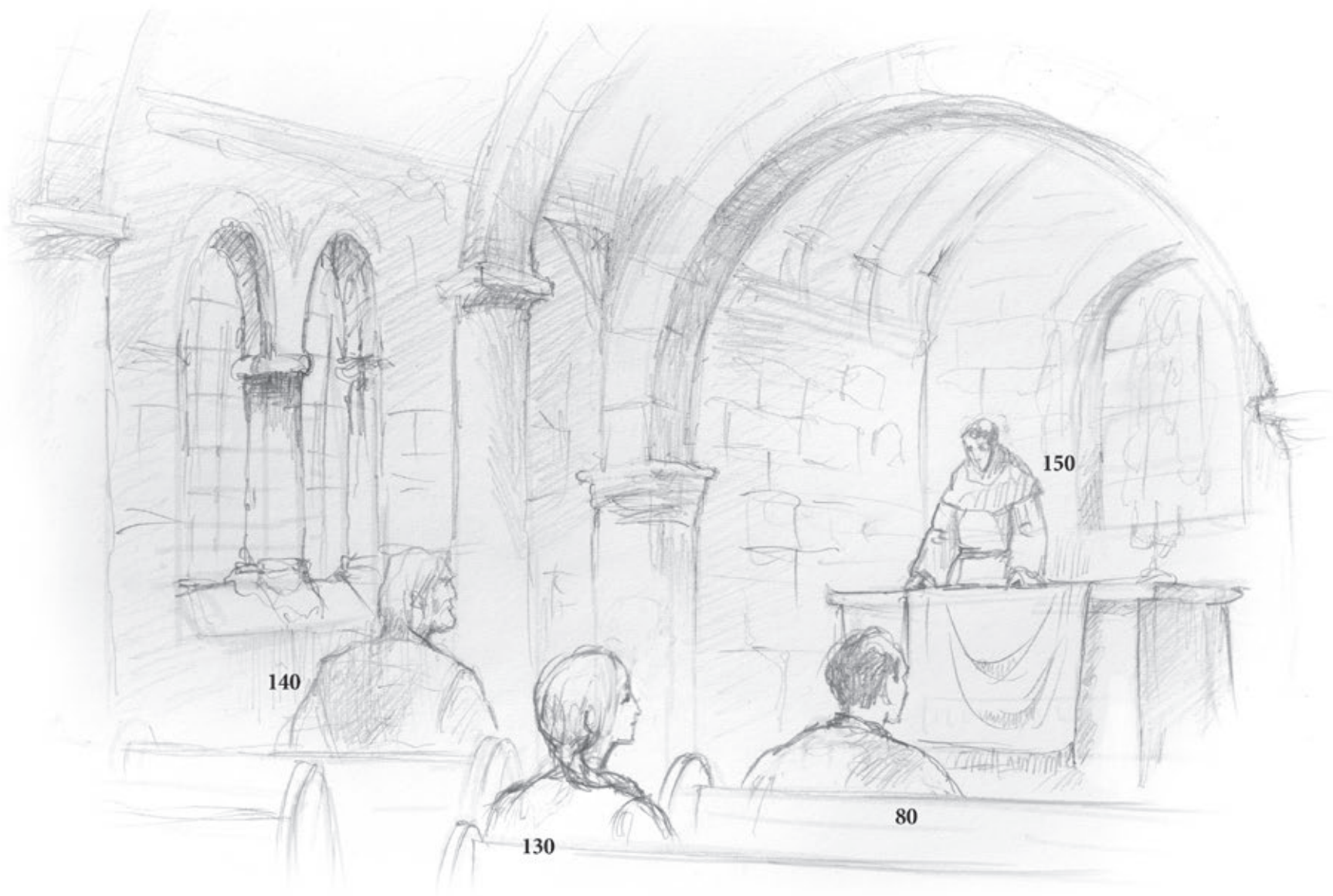
Hinweis: Zeig deinen Mitspielern die nebenstehende Abbildung.

Natürlich können auch andere Spieler das Seil nutzen.

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



Der Geruch von Weihrauch erfüllt die kühle Luft der kleinen Kirche. Sonnenstrahlen brechen sich in den Buntglasscheiben und werfen feurige Muster auf die kahlen Wände. Die kleine Gemeinde ist tief im Gebet versunken. Du kannst jetzt eine der anwesenden Personen erkunden.



I

Der fahrende Händler hält abrupt an.

Willst du **a)** nach dem fremden Trupp fragen oder **b)** etwas tauschen?

Antwort zu a): „Es tut mir leid, ich habe nichts davon mitbekommen. Aber ich höre von fern die Kirchenglocken. Vielleicht kann euch einer der Dorfbewohner weiterhelfen? Sind bestimmt alle gerade in der Kirche.“

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

Antwort zu b): „Wenn du etwas zum Tauschen hast, nur her damit!“

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. Du oder ein anderer Spieler könnt ihn später erneut erkunden.

II

Der Händler grüßt dich vorsichtig. „Ich hoffe, ihr wollt mir nichts zuleide tun? Ich bin ein ehrenwerter Händler aus Salisbury.“

Willst du **a)** nach dem fremden Trupp fragen oder **b)** etwas tauschen?

Antwort zu a): „Tut mir leid. Ich würde niemals des Nachts den Sherwood durchqueren. Aber es mag andere Händler geben, die mutiger sind als ich.“

Wende **jetzt** das Plättchen des Händlers.

Antwort zu b): „Ja. Was habt ihr für mich?“

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.

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 zuckt zusammen, als du ihr vorsichtig auf die Schulter tippst. „Um Himmels Willen! Was treibst du denn hier?“

Willst du **a)** nach dem fremden Trupp fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Mir ist davon nichts bekannt. Doch sah ich heute morgen auf dem Weg hierher einen düsteren Gesellen. Ein Mann in voller Rüstung. Wortlos starrte er mich an, sodass mir ganz mulmig zumute war. Ich begann zu rennen und sah mich nicht mehr um. Ich habe Angst, er könnte noch immer dort sein, wenn ich nach Hause gehe.“

Wende jetzt Plättchen 75 (links unten im Wald), sodass das Fragezeichen sichtbar ist.

Father Egbert murmelt eine letzte Litanei und beendet dann den Gottesdienst.

Wende jetzt außerdem Plättchen 116, sodass es **nicht** mehr das Fragezeichen zeigt und lege das Lesezeichen hier zwischen die Seiten 19 und 20.

Antwort zu b): „Ich habe etwas Proviant bei mir. Ich teile es gerne mit euch.“

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

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

Plättchen 116 wird **nicht** gewendet. Du oder ein anderer Spieler könnt es später erneut erkunden und eine andere der anwesenden Personen ansprechen.

Rowena kann nun aber **nicht** noch einmal erkundet werden.

II

Rowena bewegt lautlos die Lippen, während ihr Blick starr auf das hölzerne Kreuz gerichtet ist. Erst als du sie an der Schulter berührst, sieht sie dich fragend an.

Willst du **a)** nach dem fremden Trupp fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Davon weiß ich nichts. Aber ich hörte Father Egbert heute morgen über Fremde im Dorf sprechen. Vielleicht weiß er mehr?“

Plättchen 116 wird **nicht** gewendet. Du oder ein anderer Spieler könnt es später erneut erkunden und eine andere der anwesenden Personen ansprechen.

Rowena kann nun aber **nicht** noch einmal erkundet werden.

Antwort zu b): „Ich kann für dich beten.“

Du darfst jetzt 2 weiße Würfel in den Beutel werfen.

Plättchen 116 wird **nicht** gewendet. Du oder ein anderer Spieler könnt es später erneut erkunden und eine andere der anwesenden Personen ansprechen.

Rowena kann nun aber **nicht** noch einmal erkundet werden.

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 blickt auf. Er scheint tief in Gedanken zu sein. Ohne Begrüßung sagt er: „Ich habe ein langes, doch nicht immer ehrbares Leben geführt. Ich suche noch immer nach Vergebung. Aber dies ist eine andere Geschichte. Was willst du?“

Willst du **a)** nach dem fremden Trupp fragen oder **b)** nach Unterstützung?

Antwort zu a): „Davon weiß ich nichts. Aber ich erinnere mich, gestern Nacht seltsame Geräusche gehört zu haben. Ein Stimmengewirr und vielleicht auch ein Handgemenge. Aber als ich vor mein Haus trat, war da nur eine Wache, die mir wortlos bedeutete, wieder reinzugehen.“

Plättchen 116 wird **nicht** gewendet. Du oder ein anderer Spieler könnt es später erneut erkunden und eine andere der anwesenden Personen ansprechen.

Colin kann nun aber **nicht** noch einmal erkundet werden.

Antwort zu b): „Ich kann dir eine meiner Äxte überlassen. Du kannst sie dir aus meiner Hütte nehmen.“

Lege jetzt einen weißen Würfel auf das Plättchen 140 (Hütte, rechts neben dem Burgtor). Wenn einer der Spieler Plättchen 140 mit seiner Figur berührt, kommt der weiße Würfel zurück in den Vorrat und der Spieler darf einen Würfel in seiner Farbe auf die Abbildung der Axt legen.

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

Plättchen 116 wird **nicht** gewendet. Du oder ein anderer Spieler könnt es später erneut erkunden und eine andere der anwesenden Personen ansprechen.

Colin kann nun aber **nicht** noch einmal erkundet werden.

II

Colin hebt eine Augenbraue. Dann flüstert er: „Wir sind hier im Haus Gottes. Sprich mit dem Pfarrer, wenn du etwas auf dem Herzen hast, doch störe meinen Frieden nicht!“

Plättchen 116 wird **nicht** gewendet. Du oder ein anderer Spieler könnt es später erneut erkunden und eine andere der anwesenden Personen ansprechen.

Colin kann nun aber **nicht** noch einmal erkundet werden.

I

Father Egbert hält inne und sieht dich mit weit aufgerissenen Augen an. „Was fällt dir ein, mich in der Predigt zu stören!? Verschwinde!“

Plättchen 116 wird **nicht** gewendet. Du oder ein anderer Spieler könnt es später erneut erkunden und eine andere der anwesenden Personen ansprechen. Der Pfarrer kann nun aber **nicht** noch einmal erkundet werden.

II

Der Pfarrer verstummt, als du in sein Blickfeld trittst. „Die ganze Grafschaft sucht nach dir. Du bringst uns alle in Gefahr! Was willst du?“

Du fragst nach dem fremden Trupp.

Father Egbert senkt die Stimme: „So hast auch du davon Wind bekommen? Es ist wahr. Einige Kerle trieben sich hier herum. Sie sprechen eine fremde Zunge, doch verstand ich so einiges. Sie warten auf den Befehl ihres Anführers, der sich wohl am nördlichen Waldrand versteckt hält. Das ist alles, was ich verstanden habe.“

Wende jetzt Plättchen 73 (oben im Schatten am Waldrand), sodass das Fragezeichen sichtbar ist.

Father Egbert murmelt eine letzte Litanei und beendet dann den Gottesdienst.

Wende außerdem Plättchen 116, sodass es **nicht** mehr das Fragezeichen zeigt und lege das Lesezeichen hier zwischen die Seiten 21 und 22.

I

Du findest ein paar Pilze am Wegesrand. Während deine Finger nach weiteren Pilzen tasten, stößt du an etwas Metallisches. Es ist ein Schwert. Auf dem Heft ist ein unbekanntes Wappen geprägt. Ob dies von den Söldnern stammt?

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

Wende **jetzt** das Plättchen der Pilze.

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

II

Glück gehabt! Du findest einige essbare Pilze!

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

Wende **jetzt** das Plättchen der Pilze.

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 ein schimmerndes Schwert.

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

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

Wende **jetzt** das Plättchen der Rüstung.

I

Endlich hast du die Stelle erreicht, an der der Wagen des fremden Trupps zurückgeblieben ist. Auch das Zaumzeug der Pferde haben die Männer zurückgelassen. Es besteht aus feinem Leder, wie es sich nur reiche Adlige leisten können. Ungewöhnlich für Söldner. Nur einige Schritte entfernt liegt eine Axt. Als du sie aufhebst, fällt dir ihr reichverziertes Blatt auf.

Du darfst jetzt einen Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung der Axt legen.

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

Wende **jetzt** das Plättchen des Wagenrads.

II

Auf der Ladefläche des Wagens hat der Trupp einiges liegen lassen. Sie brachen wohl in aller Eile auf oder wollten sich nicht mit Unnötigem belasten. Du findest ein kleines Fässchen Wein, einen seidenen Hut und ein blankes Schwert.

Du darfst jetzt je 1 Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Huts, des Schwerts und des Fässchen legen.

Du gönnst dir einen Schluck Wein. Er schmeckt ungewöhnlich, als wären die Trauben weit im Süden gereift.

Wende **jetzt** das Plättchen des Wagenrads.

I

Tief im Wald findest du eine alte Truhe. Das Holz ist morsch und grün. Im Inneren liegt ein Fässchen Wein. Ob der noch trinkbar ist?

Du darfst jetzt 1 Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Fässchens legen.
Hinweis: Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände **ganz, ganz vorne im Heft** nachlesen.

Wende **jetzt** das Plättchen der Truhe.

II

Du findest eine mit Eisen beschlagene Kiste. Es wird einiges an Kraft kosten, sie zu öffnen. Willst du das?

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.

In der Truhe liegen zwei schimmernde Schwerter.
 Du darfst jetzt 2 Würfel in deiner Farbe auf die Abbildungen des Schwerter legen.
 Wende **jetzt** das Plättchen der Truhe.
Hinweis: Ihr könnt die Funktionen aller Gegenstände **ganz, ganz vorne im Heft** nachlesen.

Endlich ist der Attentäter überwältigt und die Intrige vereitelt! Ihr habt es geschafft!

Ihr habt gewonnen!

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

Als die Freunde wenig später zusammenkamen, war die Freude groß. Neugierig wurde derjenige befragt, der den riesenhaften Anführer überwältigt hatte.

„Wer steckte denn nun hinter dieser ganzen Intrige?“

„Herzog Leopold V. von Österreich.“

Die Freunde sahen sich mit großen Augen an. „Ein alter Widersacher Richards. Als er erfuhr, dass Prinz John gegen seinen älteren Bruder aufbegehrte, entwarfer diesen finsternen Plan. Wäre er geglückt, hätte jeder angenommen, dass der Prinz den Mord an seinem Bruder befohlen hätte. Prinz John hätte alle Unterstützung verloren und England wäre an **einem Tag** gleich **zwei seiner Oberhäupter** beraubt worden! Doch dieses Unglück haben wir noch rechtzeitig abgewendet.“

Robin sah seine Freunde glücklich an. Niemand würde je erfahren, in welcher großer Gefahr der König geschwebt hatte. Niemand würde je von ihrem Verdienst erfahren. Doch dies war den Freunden nicht wichtig. Hauptsache, ihr König war dieser Gefahr entgangen!

Und noch etwas Gutes hatte all dies: Jetzt, da die Feinde so nah waren, konnte der König selbst auch nicht mehr fern sein ...

Ende

Es ist dir gelungen den riesenhaften Kämpfer zu überwäligen.

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

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

Lege das Lesezeichen **jetzt** hier zwischen die Seiten 29 und 30 und lies jetzt, je nachdem, ob ihr „I“ oder „II“ spielt, im entsprechenden Kasten weiter.



Angst steht dem Kämpfer ins Gesicht geschrieben. Dann bricht er plötzlich in ein heiseres Lachen aus. „Zu spät. Es ist längst zu spät. Ihr werdet nicht aufhalten, was wir in Gang gesetzt haben.“

„Was soll das heißen?“, rufst du.

„Ich habe meine Männer längst dort postiert, wo sie sein sollen.“ Erneut gerät der Kerl ins Husten. „Die Wachen des Sheriffs. Meine Leute haben sie überwäligt und ihre Plätze eingenommen. Sie tragen die Uniformen des Sheriffs. Und sobald euer feiner König hier eintrifft, wird einer meiner Männer in seine Nähe kommen. Und wenn ihm das gelingt ...“

Den Rest kannst du dir denken. Diese Schurken haben einen Anschlag auf den König geplant.

„Ich verschone dein Leben, wenn du mir sagst, wer dich geschickt hat!“

Die Antwort darauf ist erschreckend, doch auch kaum verwunderlich.

Wende jetzt das Plättchen des Kämpfers, sodass er nicht mehr zu sehen ist.

Abenteurer-Ziel: Ihr müsst alle Wachen, bei denen ein roter Würfel liegt, überwäligen, ehe die letzte Sanduhr vom Bösen Ende entfernt wurde. Ist das gelungen, dürft ihr bei Quest-Zahl 195 lesen, was geschieht.



Du fragst den Besiegten nach seinem Auftrag.

„Es ist zu spät. Alles ist schon vorbereitet.“ Erneut gerät der Kerl ins Husten. „Meine Leute haben die Plätze der Wachen des Sheriffs eingenommen. Und mein bester Mann ist bereit. Sobald euer feiner König hier eintrifft, wird er ihn ...“

Das war es also! Sie hatten einen Anschlag auf den König geplant.

„Ich verschone dein Leben, wenn du mir sagst, wer dich geschickt hat!“

Die Antwort darauf ist erschreckend, doch auch kaum verwunderlich.

Wende jetzt das Plättchen des Kämpfers, sodass er nicht mehr zu sehen ist.

Sollten noch rote Würfel auf den Dunklen Ereignissen liegen, werden sie jetzt in den Vorrat gelegt.

Abenteurer-Ziel: Ein Spieler muss die Wache überwäligen, bei der die meisten roten Würfel liegen, ehe die letzte Sanduhr vom Bösen Ende entfernt wurde. Bei Gleichstand ist es die Wache mit der kleineren Nummer. Ist das gelungen, dürft ihr bei Quest-Zahl 195 lesen, was geschieht.

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 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.

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 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.



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“.

Herbst 2021