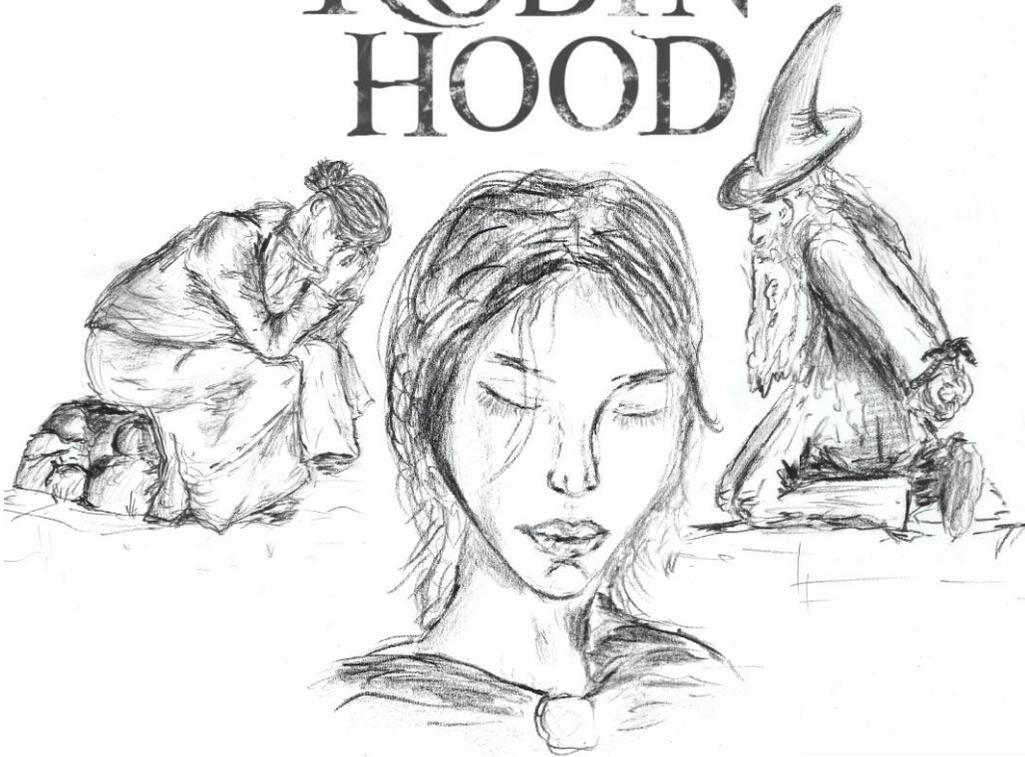


DIE ABENTEUER DES ROBIN HOOD



DER FLUCH DES WALDES TEIL 3 Die letzte Chance

Die Abenteuer des Robin Hood

Fan-Abenteuer „Der Fluch des Waldes“ Teil 3 Die letzte Chance

Abenteuer-Entwickler und Autor: Christoph Hasler

Zeichner: Christopher Garbe

Ich möchte mich bei Lorenz Hasler, Greta Braunhofer, Ulrich Rainer, Matze und Cindy Wenzel, Carsten Kühl und Steffi Hörschemeyer, Christoph Hofmann, Marlies Bohner, Bernhard, Sabine und Andreas Wiczorek, Frank Ziegelin, Thorsten Otto und Christine Fluch und Andy Franz bedanken, ohne diese Personen wäre dieses Abenteuer nie zustande gekommen.

Wichtige Infos:

Mit diesem Abenteuer-Heft könnt ihr ein weiteres spannendes Abenteuer von Robin Hood und seinen Gefährten erleben.

Die Geschichte des Abenteuers spielt genau nach dem 1. Teil „Der Fluch des Waldes – Der Anfang vom Ende“ und dem 2. Teil „Die Suche nach der Wahrheit“, deswegen ist es sinnvoll, den 1. und 2. Teil zuerst zu spielen. Da neue Elemente und Plättchen aus späteren Abenteuern eingebaut wurden, wird empfohlen, das Grundspiel und das Bonus-Abenteuer „Die Tochter des Ketzers“ bereits gespielt zu haben. Dieses Abenteuer ist der 3. Teil der Trilogie „Der Fluch des Waldes“ und daher etwas komplexer. Es wird empfohlen, die vorkommenden Pflicht-Aufgaben auf ein Notizblatt zu schreiben, um nichts zu vergessen.

Alle Geächteten verfügen bereits über ihre besonderen Fähigkeiten.

Die Funktionen neuer Gegenstände findet ihr auf der folgenden Seite.

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 des Bändchens könnte man die bestimmten Seiten an der oberen Ecke einknicken, sodass man die Seiten leichter wiederfindet.

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.



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.



Gold sack: 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.



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 den 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 eine graue, die rote, 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.
- Stellt die Figur **Minnesänger** je nach Spielerzahl auf die folgende Zahl auf dem Hoffnungsbanner:
2 Spieler: 6 3 Spieler: 7 4 Spieler: 8
- Schneidet jetzt die **9 kleinen Zettelchen (siehe nächste Seite „A“)** aus und legt einen Bleistift bereit.
- Schneidet außerdem noch **den Zettel** (siehe nächste Seite „B“) aus.
- Außerdem braucht ihr **noch die weiteren 7 kleinen Zettelchen** mit V und X (siehe nächste Seite „C“).
- Legt einen **sechsseitigen Spielwürfel** bereit.
- Markiert die **2. Siegelöffnung** mit einem roten Würfel. Wird ein Siegel in diese Siegelvertiefung in Runde 2 hineingelegt, lest nachdem ihr alle Schritte der roten Scheibe ausgeführt habt, auf **Seite 8** weiter. Schneidet den kleinen Zettel auf der nächsten Seite „2.Siegel Seite 8 lesen“ aus und legt ihn über das 2. Siegel als Erinnerung.

- Markiert die **4. Siegelöffnung** mit einem roten Würfel. Wird ein Siegel in diese Siegelvertiefung in Runde 4 hineingelegt, lest nachdem ihr alle Schritte der roten Scheibe ausgeführt habt, auf **Seite 10** weiter. Schneidet den kleinen Zettel „4.Siegel Seite 10 lesen“ aus und legt ihn über das 4. Siegel als Erinnerung.
- **Ignoriert** in diesem Abenteuer die **Kutschensymbole** auf den Siegeln.
- Wichtig: Der Gegenstand **Seil** ist in diesem Abenteuer **nicht erhältlich** und kann auch nicht bei einem Händler erworben werden.

Startpositionen:

- Stellt eine **violette Stand-Figur** auf Plättchen 57 (im Schatten der Burgmauer)
- Die Helden haben unterschiedliche Startfelder. Wählt dazu vorher nur die teilnehmenden, farbig-passenden Siegel aus (z.B. Robin Hood = grün,...).
- **Bei 2 Spieler:** farbig passende Siegel verdeckt und gemischt auf Baumbrücke des geheimen Lagers und Baumbrücke 33, **bei 3 Spieler:** + Baumbrücke 35, **bei 4 Spieler:** + Baumbrücke 32. Deckt sie auf und stellt die passende Figur dazu. Gebt anschließend die verwendeten wie auch alle anderen Siegel in den Beutel.
- Legt das Plättchen des **Hüters** (90) und Plättchen 200 (**Schmiedsfrau**) in euer geheimes Lager. Legt außerdem Plättchen **252** (unten im Wald) in euer Lager, sodass das Männchen zu sehen ist. Es stellt Alatar, den Magier dar.
- 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 das **Plättchen 150 und 57** (im Schatten der Burgmauer), sodass der Stern zu sehen ist.
- Wendet das Plättchen der **Höhle** (102), sodass das Fragezeichen zu sehen ist.
- Wendet das **Kreuz** auf der Kirche, sodass es **nicht** zu sehen ist.
- Nehmt das Plättchen **111** (an der Burgmauer) aus dem Spielplan.
- Wendet das Plättchen **116** (im Schatten der Kirchenmauer) und des **Müllers** (210) unten rechts, sodass die Fragezeichen zu sehen sind.
- Wendet außerdem das Plättchen **149** (unten am Fluss), Plättchen **119** (auf der Burgmauer), sodass die Fragezeichen zu sehen sind.
- Wendet das Plättchen **121** (in der Burg), sodass das Fragezeichen **nicht** zu sehen ist.
- Wendet nun die Plättchen **80** (Bauer mit Wagen), **110** (Bettler), **130** (Magd), **140** (Zimmermann), sodass die Fragezeichen **nicht** zu sehen sind.
- Das Plättchen 79 mit den Zusatzgegenständen sollte offen liegen.

Die Spielvorbereitungen sind nun abgeschlossen und die Geschichte geht auf S. 5 weiter.

A			<u>2. Siegel</u> Seite 8 lesen	<u>4. Siegel</u> Seite 10 lesen	B

C

V	X	X
X	X	X
X		

Im Lager herrschte große Aufruhr, denn das Dorf wurde von den Wachen des Sheriffs überfallen, die Schmiede brannte und Father Egbert war gefangen genommen worden. Robin, John und Will sprachen darüber, wie es nun weitergehen sollte. Entfernt nun Plättchen 250 (im Dorf) aus dem Spielplan und legt es zur Seite.

Doch Marian war noch immer in Gedanken vertieft und fest davon überzeugt den Namen Alatar schon einmal gehört zu haben. Dieser Mann hatte den Fluch erzeugt und dieses Unheil über sie gebracht. Dann sah sie die Schmiedsfrau, wie sie weinend auf dem Waldboden saß. Doch es gab weit Wichtigeres, als über Vergangenes nachzudenken. Marian war hin und hergerissen. Was sollte sie tun?

Lest euch nun die beiden Möglichkeiten (1 und 2) durch und entscheidet euch für eine!

- **Möglichkeit 1:** Du verwarfst den Gedanken den Magier anzusprechen und kniest dich zur Schmiedsfrau hin und willst sie trösten. Lies **links auf Seite 6** (nicht Quest-Zahl) weiter.
- **Möglichkeit 2:** Du willst den Magier dennoch ansprechen? Lies **rechts auf Seite 7** (nicht Quest-Zahl) weiter.

Nachdem ihr euch für eine der **beiden Möglichkeiten entschieden** habt, lest **unten** weiter.

Die Geächteten mussten sofort ins Dorf, den Menschen helfen und Father Egbert befreien. Entscheidet euch nun wer den gefährlichen Weg ins Dorf auf sich nimmt.

Der Hüter kam noch zu euch und überreichte euch einen kleinen Vogel, eine Taube. „Sie ist ein sicherer Bote, wenn ihr etwas herausgefunden habt, schreibt uns eine Nachricht, diese wird sie uns bringen. Ich spüre, dass uns bald etwas weit Schlimmeres erwartet! Passt auf euch auf!“

Pflicht-Aufgabe: Erreicht Father Egbert (57).

Wenn ihr den Pfarrer (der sich derzeit in der Gewalt der Handlanger des Sheriffs auf **Plättchen 57** befindet) erreicht, lest bei der **Quest-Zahl 57** weiter.

Die Schmiedsfrau war ganz ungeduldig und kam auf die Geächteten zu. „Ich werde mich im Dorf umsehen. Ich kann nicht nur zusehen und nichts tun.“ Bevor einer der Geächteten sie aufhalten konnte, war sie auch schon kaum mehr zu sehen.

Legt nun das Plättchen der Schmiedsfrau in ihre Position 200 (im Dorf) im Spielplan ein, sodass das Fragezeichen zu sehen ist.

Zieht nun **ein Siegel** aus dem Beutel, führt es aus und gebt es dann gleich **wieder in den Beutel** zurück.

Hinweis: Wird bei der nächsten roten Scheibe dieses Siegel gezogen, wird ein anderes gezogen.

Anschließend zieht **jetzt** die **erste Scheibe** aus dem Beutel.

Eure letzte Chance beginnt...



Möglichkeit 1 (Alatar nicht ansprechen):

Warum sollte sie diesen alten Mann kennen. Er hatte dem Sheriff geholfen. Er war verantwortlich für diesen schrecklichen Fluch im Wald. Ihn anzusprechen wäre ein Fehler. Er sollte weggesperrt werden. Die Dorfbewohner brauchen nun unsere Hilfe. Doch nanu! Plötzlich war der Magier verschwunden! Die Fesseln lagen auf dem kahlen Waldboden. Alatar war aber nirgends zu sehen. Er hatte sich befreit und war geflüchtet. Wir müssen ihn suchen, bevor er noch mehr Unheil über uns bringt.

Pflicht-Aufgabe A:

Alatar war geflüchtet und die Geächteten wussten, dass er ein Meister der Verkleidung war. Sucht den Magier Alatar, der sich unter einem Adligen-Plättchen befindet. Er kann sich bei entsprechender Spieleranzahl unter folgenden Adligen-Plättchen verstecken.

Liest nun unter folgendem Punkt weiter, wo sich euer Lager befindet.

• **Geheimes Lager links oben:**

2 Spieler: nur folgende fünf Adligen-Plättchen: 14, 16, 17, 18 oder 20

3-4 Spieler: nur folgende sieben Adligen-Plättchen 13, 14, 15, 16, 17, 18, oder 20 **(19 und 21 nicht!)**.

• **Geheimes Lager links unten:**

2 Spieler: nur folgende fünf Adligen-Plättchen: 14, 16, 17, 18 oder 21

3-4 Spieler: nur folgende sieben Adligen-Plättchen 13, 14, 16, 17, 18, 19 oder 21 **(15 und 20 nicht!)**.

Legt nun die **7 Zettel** neben dem Spielplan bereit.

Bei weniger als 4 Spielern entfernt die entsprechende Anzahl an X-Zettel:

bei 3-4 Spielern 2 X-Zettel weniger

bei 2 Spielern 4 X-Zettel weniger

Nachdem ihr einen **offenen (!)** Adligen **überwältigt** habt, zieht eines der Zettelchen mit X oder Haken. Zeigt das Zettelchen ein X so wurde Alatar nicht gefunden. Deckt ihr das Zettelchen mit Haken auf, so findet ihr Alatar.

Hinweis: Lasst die Zettelchen mit Haken und X neben den entsprechenden Adligen als Erinnerung liegen.

Hinweis 2: Adelige sind gottesfürchtige Bürger. Vielleicht kann Euch daher ein Gegenstand in der Kirche helfen, sie herbeizurufen.

Wurde Alatar gefunden, lest auf dieser Seite rechts weiter.

Lest nun **vorne auf S. 5** unter den beiden Möglichkeiten **weiter!**

Alatar sank zu Boden und weinte: „Lasst mich gehen. Ich habe von Walter Fitzgerald gehört. Er wurde geschnappt. Ich bin ein guter Freund von ihm. Ihr müsst mich zu ihm lassen. Er muss im Gefängnis von Nottingham sein. Als Zeichen meiner Loyalität überreiche ich euch dieses Geschenk.

Legt einen Würfel in eurer Farbe auf den Gegenstand Goldsack.

Pflicht-Aufgabe B: Ein Geächteter muss Alatar (Plättchen 252) zu Plättchen 57 begleiten. Hinweis: Ihr könnt das Spiel nur gewinnen, wenn ihr die **Pflicht-Aufgaben B** und **C** erfüllt habt.

Hinweis: Kennt ihr die Pflicht-Aufgabe C noch nicht, dann werdet ihr noch auf sie treffen.

Hinweis: Das Plättchen Alatar kann auch übergeben werden.

Zieht nun eine weitere Scheibe aus dem Beutel.



Möglichkeit 2 (Alatar ansprechen):

Ihr kam es wieder in den Sinn: Ihr Vater hatte einen Freund, namens Alatar, jedoch war dieser plötzlich verschwunden. Marian konnte sich nicht halten und fragte umgehend den Magier, ob er einen Mann namens Walter Fitzgerald kannte.

Alatar schaute kurz auf und lachte: „Natürlich kenne ich einen Walter Fitzgerald! Wir erlebten so einige Abenteuer gemeinsam. Ihr braucht also meine Hilfe?! Ja? Nun gut, ein alter Mann braucht auch was er braucht. Gebt mir Gold und ich werde euch zur Seite stehen.“

Pflicht-Aufgabe A: Überwältigt einen Adligen, bei dem man einen Goldsack bekommt und bringt den Goldsack ins geheime Lager zu Alatar.

Lest nur folgenden Punkt, wo sich euer Lager befindet:

- **Lager links unten:** Legt nun auf den Adligen 20 eine rote Sanduhr.
- **Lager links oben:** Legt nun auf den Adligen 13 eine rote Sanduhr.
Hinweis: Sollte der Adelige Nummer 13/20 (je nachdem wo das Lager sich befindet) aufgedeckt werden, wird nur die rote Sanduhr entfernt. Die Sanduhr wird nur entfernt, falls bei einem Siegel der Adelige 13/20 abgedruckt ist. Beim sonstigen Entfernen von Sanduhren wird sie nicht entfernt.

Hat **Alatar den Goldsack** erhalten, lest **rechts auf dieser Seite** weiter.

Lest nun **vorne auf S. 5** unter den beiden Möglichkeiten **weiter**.



Alatars Augen strahlten als er den Goldsack erblickte. Na dann, lasst uns die Wachen des Sheriffs jagen.

Ab jetzt darf ein Spieler, wenn seine **farbige Scheibe** gezogen wird und **3 violette Würfel** in den Beutel gibt, **eine** (!) der drei folgenden Fähigkeiten einsetzen. Lest euch nun unten die 3 Fähigkeiten von Alatar durch.

- **Eiszauber:** *Alatar rieb seine Hände und sprach einen Zauber. Einen Strahl aus Eis konnte er beherrschen und auf jemanden richten.*
Guy von Gisborne bewegt sich bei der nächsten violetten Scheibe nicht.
- **Illusionszauber:** *Alatar hob die Hände und schrie plötzlich auf. Ein Bild eines Gegenstandes war über ihm unklar zu sehen.*
Ein Geächteter darf nur für diese Runde einen Würfel in seiner Farbe auf einen Gegenstand des unteren Pergaments (nicht Plättchen 79! und Gegenstand Seil ist nicht möglich) legen und ihn benutzen. Nach dieser Runde muss er den Würfel wieder entfernen.
- **Lichtzauber:** *Alatar erzeugte einen mächtigen Lichtblitz und schoss diesen in eine bestimmte Richtung.*
Drehe irgendeine Wache um, sodass sie zu sehen ist oder nicht zu sehen ist.

Plötzlich kam es Alatar, dem Magier wieder in den Sinn: Walter Fitzgerald müsste sich in der Burg befinden. „Ihr müsst mich zu ihm bringen“, forderte Alatar die Geächteten auf.

Pflicht-Aufgabe B: Ein Geächteter muss Alatar (Plättchen 252) zu Plättchen 57 begleiten. Hinweis: Ihr könnt das Spiel nur gewinnen, wenn ihr die **Pflicht-Aufgaben B** und **C** erfüllt habt.

Hinweis: Kennt ihr die Pflicht-Aufgabe C noch nicht, dann werdet ihr noch auf sie treffen.

Hinweis: Das Plättchen Alatar kann auch übergeben werden.

Zieht nun eine weitere Scheibe aus dem Beutel.

Sobald ihr den **roten Würfel** in der **2. Siegelvertiefung** entfernt habt und nachdem ihr die rote Scheibe vollständig abgehandelt habt, lest unten weiter.

Plötzlich hörte man Schreie im Wald. Ein Geächteter kam zum Hüter ins Lager gelaufen. „Es ist fürchterlich. Kopfgeldjäger sind der Schmiedsfrau gefolgt und haben unser Versteck entdeckt. Wir müssen sie aufhalten.“ Nun kam die Frage auf, ob Menschen, in der Nähe des Waldes, in Sicherheit gebracht werden müssten.

- **Wendet** nun die Plättchen 74 (**Bote**), 80 (**Bauer mit Wagen**), 110 (**Bettler**), 130 (**Magd**), 140 (**Zimmermann**) und 206 (**Schmied**), sodass die Fragezeichen zu sehen sind.

Aufgabe (optional, nicht Pflicht!):

Wenn ihr eines dieser Plättchen erkundet, habt ihr zwei Möglichkeiten.

1. **Rettet** die entsprechende Person (74, 80, 110, 130, 140, 206) und bringt sie ins geheime Lager oder auf eine der neun Baumbrücken.

Wichtig: Das jeweilige Plättchen kann dort nicht mehr erkundet werden, kann aber von anderen Geächteten auf Baumbrücken wieder mitgenommen werden. Wird ein Geächteter von einer Wache angegriffen oder von Guy von Gisborne berührt, so wird das Personen-Plättchen aus dem Spiel entfernt.

Hinweis: Das Retten von Personen kann euch am Ende des Abenteuers definitiv helfen.

2. **Fragt nach Unterstützung** und ihr erhält zumeist einen Gegenstand.

Hinweis: Der Gegenstand hingegen hilft euch sofort.

Der Waldboden war heute besonders fruchtbar.

Wende jetzt das **Plättchen der Pilze** (160), sodass das Fragezeichen zu sehen ist. Ist dies bereits zu sehen, passiert nichts.

Zieht nun eine weitere Scheibe aus dem Beutel.



Wald zerstören

Der Hüter tappte im Dunkeln. Die Nachricht war unverständlich. Was meinte der Geächtete mit diesen Worten. Sollten wir den Wald zerstören?! Das ergab doch keinen Sinn.

Werft nun je nach Spieleranzahl violette Würfel in den Beutel.

Lest dann unten bei „Brennendes Ungeheuer“ weiter.

Keine Chance

Der Hüter tappte im Dunkeln. Die Nachricht war unverständlich. Was meinte der Geächtete mit diesen Worten. Sollten sie sich verstecken oder ihm zu Hilfe eilen?!

Werft nun je nach Spieleranzahl violette Würfel in den Beutel.

Lest dann unten bei „Brennendes Ungeheuer“ weiter.

Brennendes Ungeheuer

Als die Geächteten zum Hüter kamen, um die gesendete Nachricht zu lesen, war der Hüter sehr besorgt. Der Sheriff hatte es geschafft, eine Waffe zu erschaffen, die sehr großen Schaden anrichten konnte. Es gab nur eine Möglichkeit dieses brennende Ungeheuer rechtzeitig aufzuhalten. „Wir brauchen Energie! Und zwar böse Energiequellen!“ „Wo finden wir diese?“, waren die Geächteten sogleich bereit zu handeln. „Die Wachen des Sheriffs müsstest genug an böser Energie besitzen!“ „Na dann los, wir dürfen keine Zeit verlieren!“ Der Hüter reichte euch noch schwarzfunkelnde Steine. „Mit diesen könnt ihr die böse Energie einsammeln! Nachdem ihr eine Wache überwältigt habt, haltet die Steine hoch und ruft Energiebündelung! Passt auf euch auf, diese Steine besitzen große Macht.“



Deckt nun alle Wachen auf, sodass sie zu sehen sind und legt auf alle **12 (!)** Wachen einen **weißen Würfel**, diese stellen die böse Energie dar. Auf das Plättchen **119** des Sheriffs (auf der Burgmauer) legt ihr **3 weiße** Würfel.

Lest auf dieser Seite rechts weiter.

Wichtig: Von nun bleiben alle Wachen immer offen liegen, bis sie überwältigt wurden.

Wurde eine Wache überwältigt, erhöht die Hoffnung um 1, legt den weißen Würfel ins geheime Lager zum Hüter und verdeckt diese Wache. Sie wird nachher im Spielverlauf **nicht** mehr gewendet.

Aufgabe: Überwältigt die Wachen und sammelt so die böse Energie, um die Feuerschleuder am Ende zu besiegen.

Pflicht-Aufgabe C: Besiegt die Feuerschleuder auf der Burgmauer.

Hinweis: Um das Abenteuer zu gewinnen, müssen die Pflicht-Aufgaben A + B erfüllt sein.

Hinweis: Wenn ihr glaubt ihr seid bereit und habt genug Energie gesammelt, lest auf **Seite 11** weiter.

Hinweis: Von jeder Wache kann man nur einmalig 1 weißen Würfel bekommen!

Der Hüter hakte noch nach: „Wir müssen ja genug Energie sammeln, sonst war alles umsonst! Ich denke beim Sheriff finden wir auch was wir suchen, und das nicht wenig!“ Doch, wie in die Burg kommen? Das Tor ist verschlossen und die Mauern sind besetzt. Der Hüter hatte auch dieses Mal eine einfallreiche Idee. „Bringt mir frische **Kräuter** und eine besonders **weiße Feder!** Ich werde euch zum Fliegen bringen!“ Die Geächteten schauten den Hüter mit großen Augen an. Doch sie glaubten ihm und machten sich sofort auf den Weg. Ich werde im Wald auf euch warten. Die Kräuter waren klar, doch wo sollte man eine Feder auffinden? Den Geächteten kam ein Einfall... Vögel gab es am...

Legt jetzt das Plättchen des Hüters in seine ursprüngliche Position (90) mitten im Wald zurück, sodass das Fragezeichen zu sehen ist.

Optionale Aufgabe (keine Pflicht!): Markiert die Kräuter im Wald mit einem roten Würfel. Berührt ein Spieler diesen Würfel, kann er die Kräuter einsammeln und dem Hüter bringen. Sucht auf dem Spielplan nach Vögeln und sucht sie auf. Sprecht mit der entsprechenden Person, die mehr darüber wissen könnte. Erwähnt diese Person die Feder, dürft ihr einen roten Würfel zu euch nehmen. Dieser symbolisiert die Feder. Auch wenn man vorher schon weiß, wo es die Federn gibt, muss man mit der entsprechenden Person eventuell auch nochmals (wenn man zuvor bereits mit ihr gesprochen hat) sprechen.

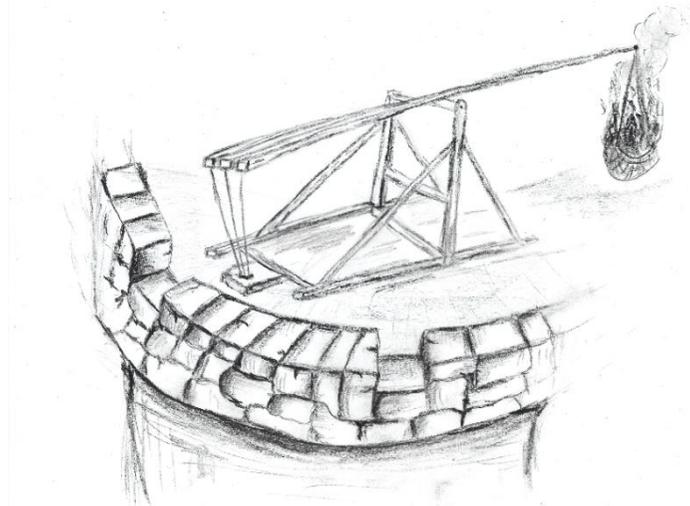
Hinweis: Durch das Überwältigen der Wachen und des Sheriffs könnt ihr mehr Energie sammeln und habt eine größere Wahrscheinlichkeit das brennende Ungeheuer am Ende zu besiegen.

Besitzt der Hüter Kräuter und Federn, dann lest unten im Kasten weiter.

Der Hüter nahm die Kräuter und die Feder, gab sie in einen Kessel mit Wasser, rührte das Wasser und sprach magische Worte. Er rief: „Der Zauber wird nicht lange halten!“ Entscheidet euch nun welcher Geächtete sich in die Burg begibt. Stellt diese Figur in den Schatten auf Feld 25.

Lies hier weiter, wenn ein Siegel in **der 4. Runde** in diese Siegelvertiefung gegeben wurde, **alle Schritte der roten Scheibe** ausgeführt wurden und du den **roten Würfel** auf dem **4. Siegel entfernt** hast.

Plötzlich fegte ein großer Feuerball von der Burgmauer Richtung Sherwood Forest. Die Feuerschleuder wurde aktiviert und schoss brennendes Material auf die Baumbrücken. Die Geächteten mussten sich in Sicherheit bringen. Das geheime Versteck wurde entdeckt und nun wurden die hölzernen Brücken angegriffen. Die Menschen im Wald waren nicht mehr sicher.



Nehmt jetzt die kleinen 9 Zettel (A) und nummeriert sie mit den Zahlen 30 bis 38, die den Zahlen der Baumbrücken entsprechen. Legt sie anschließend verdeckt neben den Spielplan. Zieht jetzt den ersten Zettel. Entfernt jetzt das entsprechende Plättchen aus dem Spielplan. Jedes Mal, wenn ab der 5. Runde **eine violette Scheibe** gezogen wird, wird ein Zettel gezogen und das entsprechende Plättchen der Baumbrücke aus dem Spielplan genommen. Diese Baumbrücke ist nicht mehr begehbar. Sind alle brennenden Baumbrücken zu sehen, so ist das **Abenteuer verloren**. Befindet sich ein geretteter Mensch darauf, wird dieser aus dem Spiel genommen. Ein Spieler verliert eine seiner Bewegungsfiguren.

Wichtig: Erst ab der nächsten Runde (Runde 5), wird dies bei der ersten violetten Scheibe ausgeführt und bei jeder weiteren.

Hinweis: Legt das Plättchen 250 als Erinnerung, so auf die violetten Ereignisse, dass das Feuer zu sehen ist.

Lest auf der rechten Seite weiter.

Wenn ihr glaubt, ihr habt genug weiße Würfel gesammelt und ihr seid bereit das brennende Ungeheuer auf der Burgmauer anzugreifen, lest auf Seite 11 weiter. Entscheidet euch gut, denn ihr habt nur eine Chance. Die letzte Chance!

Pilze sprossen aus dem Waldboden.

Wende jetzt das Plättchen der Pilze (160), sodass das Fragezeichen zu sehen ist. Ist dies bereits zu sehen, passiert nichts.



Ihr seid also bereit und habt genug Energie gesammelt. Die schwarzfunkelnden Steine habt ihr dem Hüter übergeben. Der Hüter legte diese auf den Boden und sprach einen mächtigen Zauber. Eine große Energiekugel entstand und der Hüter hob sie mit seinen Händen in die Luft. Es blitzte und ein Sturm zog auf. Die Kugel wurde größer und schwebte nun oberhalb des Hüters. Er nahm all seine Kraft und feuerte diese nun fürchterlich riesige Energiekugel in Richtung der Feuerschleuder auf der Burgmauer.

Legt nun für jeden geretteten Menschen auf einer Baumbrücke oder im geheimen Lager einen zusätzlichen weißen Würfel in euer geheimes Lager.

Nehmt jetzt die gesammelten weißen Würfel vom geheimen Lager und gebt sie in den Beutel.

Zieht nun **nacheinander 10 Würfel** aus dem Beutel. Wurden 5 weiße Würfel gezogen habt ihr die **Feuerschleuder besiegt** und die **Pflicht-Aufgaben B (!) und C (!)** erfüllt, so habt ihr das Spiel gewonnen und dürft unten weiterlesen. Habt ihr weniger als 5 weiße Würfel gezogen lest rechts bei „**Spiel verloren**“ weiter.

Spiel gewonnen

Mit voller Wucht traf die Energiekugel des Hüters die Feuerschleuder. Anschließend hörte man einen großen Knall. Die Feuerschleuder war zerstört. Gemeinsam konnten sie das brennende Ungeheuer auf der Burgmauer ausschalten. Der Hüter sank erleichtert und kraftlos zu Boden. Sie hatten es geschafft.

Der Magier Alatar hatte sich Nahe der Burgmauer verkrochen und kam nun aus seinem Versteck heraus. Sogleich rief er die Geächteten zu sich, zum Hintereingang der Burg wo er auf sie wartete. Robin und seine Freunde überlegten nicht lange und folgten der Stimme. Sobald die Geächteten ankamen, murmelte der alte Magier einen geheimnisvollen Zauber und plötzlich öffnete sich die schwere Eisentür. Vorsichtig schritt er ins Innere des Turms, schaute sich um und winkte den Geächteten, dass sie ihm folgen sollten: „Kommt! Walter Fitzgerald, mein Freund muss in der Burg sein!“ Zögerlich schauten sich die Geächteten um, denn etwas mulmig war ihnen schon zumute. War es vielleicht eine Falle? Hatte Walter Fitzgerald, der Vater von Marian, wirklich einen Freund, namens Alatar?

Hatten sie doch den Fluch des Waldes bezwungen und den Magier Alatar, der diesen Fluch erzeugt hatte, gefunden und nun sollte alles in der Burg enden? Zudem wurde das geheime Lager entdeckt. Würden die Kopfgeldjäger, das Versteck je erreichen?

Nicht alle Geächteten fühlten sich wohl dabei, den Eingang zum Inneren des Turms zu betreten und entschieden sich deshalb, an der geöffneten Eisentür zu warten, um Wache zu halten. Die anderen folgten Alatar, die dunkle Treppe hinauf, in die Burg.

Was die Geächteten in der Burg erwartet, erfahrt ihr, in einem weiteren Abenteuer, der Abenteuer von Robin Hood.

Spiel verloren:

Der Zauber war zu schwach und die Energiekugel zeigte nicht die erhoffte Wirkung. Der Sherwood Forest war verloren.

Probiert das Abenteuer erneut und rettet Robin und seine Freunde vor dem brennenden Ungeheuer.

Nur wenn ihr das Kreuz oder den Zauberspruch (Gegenstand Brief) besitzt, **lest unten** weiter. Hat **keiner** von euch diesen Gegenstand habt ihr **das Spiel verloren**.

Plötzlich zog einer der Geächteten etwas hervor, dass das Blatt noch wenden könnte...

Entfernt jetzt den Würfel auf dem Kreuz oder dem Brief, nun dürft ihr einen gezogenen violetten Würfel in einen weißen Würfel tauschen. Habt ihr nun 5 weiße Würfel vor euch liegen, habt ihr das Spiel gewonnen und dürft ihr links im Kasten (Spiel gewonnen) weiterlesen, wenn nicht habt ihr das Spiel verloren.

Hinweis: Wenn ihr beide Gegenstände besitzt, dürft ihr zwei weiße Würfel vertauschen.



Ihr hattet es noch rechtzeitig geschafft, sie wollten gerade Father Egbert in die Burg bringen. Die Handlanger des Sheriffs hielten Father Egbert fest. „Verswinde, halte dich da raus!“, schrie einer der Handlanger des Sheriffs.

Legt nun 5 (!) weitere Sanduhren auf das böse Ende.

Pflicht-Aufgabe: Überwältigt die Handlanger des Sheriffs! Zieht dabei nacheinander 3 Würfel aus dem Beutel. Gelingt es euch einmal 1 weißen Würfel zu ziehen, wurden sie überwältigt. Wurden sie überwältigt, lest unten weiter. Zieht nun 3 Würfel!

Wenn ihr die Handlanger des Sheriffs überwältigt habt, lest hier unten weiter.

Die Handlanger lagen erledigt am Boden. Ein Geächteter fesselte sie. „Ich schulde euch großen Dank“, verbeugte sich Father Egbert. „Ich fürchte, etwas Schlimmes wird passieren. Ich werde in der Kirche für euch beten!“

Wendet nun Plättchen 57, sodass kein Fragezeichen zu sehen ist und wendet außerdem Plättchen 150, sodass das Fragezeichen sichtbar ist.

Jetzt liest nur jener Geächtete, der auf Plättchen 57 steht, allein, nur für sich leise unten im Kasten weiter.

Ein großer Lärm war auf der Mauer des Nottingham Castle zu hören. „Hehe“, lachte einer der Handlanger, der überwältigt am Boden lag. „Dieses Mal werdet ihr keine Chance haben! Ein brennendes Ungeheuer wird bald auf der Mauer stehen und euren Wald zerstören!“ Der Geächtete erschrak: *Was hatte das nur zu bedeuten?! Ein brennendes Ungeheuer? Der Hüter hatte es geahnt! Der Überfall im Dorf sollte nur Ablenkung sein! In der Burg wurde etwas vorbereitet.*

Schreibe nun schnell eine Nachricht!

Für welche Nachricht entscheidest du dich? Wähle einen Buchstaben aus und schreibe die entsprechenden Wörter auf deinen Zettel und zeige diesen deinen Mitspielern.

- A Keine Chance
- B Brennendes Ungeheuer
- C Wald zerstören

Je nachdem, welche Wörter nun auf dem Zettel geschrieben stehen, lest auf folgender Seite und beim entsprechenden Titel weiter.

- A Keine Chance -> Seite 9 (links)
- B Brennendes Ungeheuer -> Seite 9 (links)
- C Wald zerstören -> Seite 9 (links)

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

Du darfst jetzt **zwei** weiße Würfel in den Beutel werfen.

Achtung: Nur wenn du den Gegenstand **Axt** besitzt, darfst du **hier** weiterlesen. Sonst endet dein Zug hier, **wende** das Plättchen 64 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.

Wende anschließend das Plättchen.

Ziehst du einen weißen Würfel, ist der Baum gefällt und du musst sofort aufhören zu ziehen. Dann wird Plättchen 64 gewendet, sodass es den Baum zeigt.

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

74

Der Bote gibt gerade seinem Gaul etwas zum Fressen, da erblickt er dich und grüßt dich. „Die Menschen erzählen es wird etwas Schlimmes passieren“
Willst du **a)** den Bote retten oder **b)** nach Unterstützung fragen?

Antwort zu a): Du darfst nun das Plättchen des Boten auf eine Baumbrücke oder in das geheime Lager mitnehmen.

Dies kann dir am Ende des Abenteuers helfen, das Spiel zu gewinnen.

Antwort zu b): *Ich werde schauen, dass ich Land gewinne und mich nun verabschieden. Hier nimm mein Schild.* Lege nun einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Schild. Wende jetzt das Plättchen des Boten.

80

Der Bauer erkennt dich und grüßt dich mit einem Nicken.
Willst du **a)** den Bauer retten oder **b)** nach Unterstützung fragen?

Antwort zu a): Du darfst nun das Plättchen des Bauern auf eine Baumbrücke oder in das geheime Lager mitnehmen.

Dies kann dir am Ende des Abenteuers helfen, das Spiel zu gewinnen.

Antwort zu b): Viel hab ich nicht, aber ich kann dich ein Stück mitnehmen. Du darfst nun deine Spielfigur auf eine der drei Pfützen im Wald stellen. Wende jetzt das Plättchen des Bauern.

Ich habe heute kein gutes Gefühl. Bleibt auf der Hut. Ich habe da etwas für euch. Nehmt dieses Fernrohr. Es wird euch helfen.
 Legt nun einen Würfel in eurer Farbe auf den Gegenstand Fernrohr.



Der Händler müht sich mit seinem Wagen. Schwitzend hält er an. Ich muss dieses Fass einem Händler im Westen bringen. Aber ich schaffe es nicht. Ich muss heute noch ins Dorf. Könntest du dies für mich übernehmen? Hier, nimm das Fass.“ Leg jetzt einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Fass.

Aufgabe (nicht Pflicht): Wenn ein Spieler dieses Fass beim Händler (120) abgibt, dürft ihr 1 zusätzliche Sanduhr auf das Böse Ende legen und die Hoffnung im Land steigt um 2.

Markiert den Händler (120), zur Erinnerung, mit einem roten Würfel.

Hinweis: Das Fass kann auch wie sonst eingesetzt werden. Diese Aufgabe ist nur einmalig möglich.

„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!). Auf Plättchen 79 **und** auf den Gegenstand Seil darf, beim Tauschen, kein Würfel gelegt werden.

Wende **nicht** das Plättchen des Händlers.

Du willst den Höhleneingang betreten, doch du siehst sofort, dass er verschüttet ist. Hier geht es nicht weiter. Auf dem Boden findest du aber ein rotes Banner, mit einem gelben Löwen darauf.

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Banner.

Aufgabe (optional, keine Pflicht!): Bringe den Gegenstand Banner zur Kirche, im Dorf, und lege es dort vor der Kirchentür ab. Dadurch steigt die Hoffnung um 2!

Du gehst auf den Bettler zu und er ist erfreut dich zu sehen. „Ich bin beunruhigt in der Burg geht etwas vor. Wie kann ich euch helfen?“

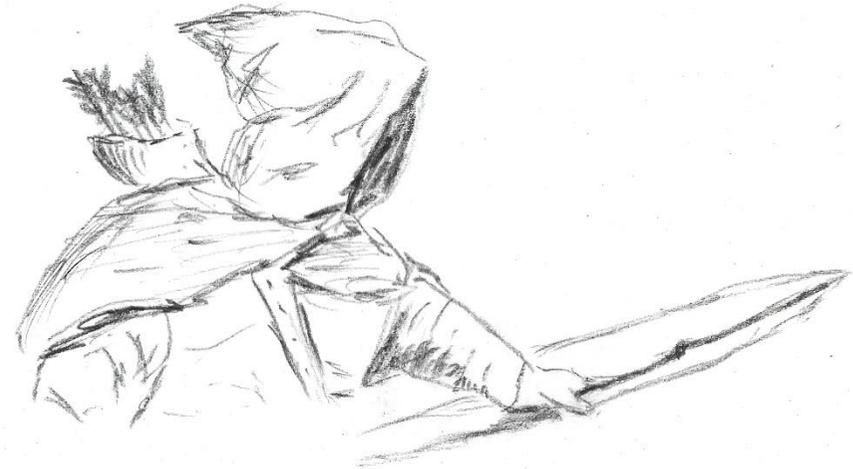
Willst du **a)** den Bettler retten oder **b)** fragst du nach Unterstützung?

Antwort zu a): Du darfst nun das Plättchen des Bettlers auf eine Baumbrücke oder in das geheime Lager mitnehmen.

Dies kann dir am Ende des Abenteuers helfen, das Spiel zu gewinnen.

Antwort zu b): „Hier nimm diesen Schlüssel. Ich fand ihn hier an der Burgmauer. Ich sah erst eine Kutsche mit Truhen hier vorbeifahren.“

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Schlüssel. Wende **jetzt** das Plättchen des Bettlers.



116

Die Tür ist offen und dahinter findest du ein Seil, das bis zur Glocke reicht. Du könntest die Glocke läuten! An der Kirchenmauer hängt ein Zettel, mit der Aufschrift: Heute Messe mit Erzbischof. Alle Adelligen des Landes sind dazu eingeladen.

Du kannst nun die Glocke läuten und alle Adelligen aufdecken.

Das Gebälk der Kirche war jedoch spröde und stürzte plötzlich ein.

Wende nun das Plättchen 116, sodass das Fragezeichen nicht mehr zu sehen ist.

119

Der Sheriff stellte sich vor euch auf und rief: „Was willst du hier? Nun gut, du wirst es noch büßen, hier aufgetaucht zu sein“ und zog sein Schwert.

Du kannst nun den Sheriff überwältigen, indem du **einen** (!) weißen Würfel aus dem Beutel ziehst.

Wurde der Sheriff überwältigt, könnt ihr die 3 weißen Würfel auf ihm ins geheime Lager legen.

Der Händler wirkt sehr gestresst, denn sein Zugtier will nicht weiter. „Ach, immer dasselbe! Ich muss noch dieses Horn bei einem Händler abgeben. Könntest du mir helfen? Hier nimm dieses Horn!“

Leg jetzt einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Horn.

Aufgabe (nicht Pflicht): Wenn ein Spieler dieses Horn bei dem Händler (100) abgibt, dürft ihr 1 zusätzliche Sanduhr auf das Böse Ende legen und die Hoffnung im Land steigt um 2. Markiert den Händler (100), zur Erinnerung, mit einem roten Würfel.

Hinweis: Das Horn kann auch wie sonst eingesetzt werden. Diese Aufgabe kann nur einmal ausgeführt werden.

„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 und auf den Gegenstand Seil darf, beim Tauschen, kein Würfel gelegt werden.

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

Wende **nicht** das Plättchen des Händlers.

Du siehst die Magd wie sie hastig den Korb befüllt. Sie zuckt zusammen, als sie dich bemerkt. „Mein Gott, wie hast du mich erschreckt. Weißt du was hier vor sich geht?“

Willst du **a)** die Magd retten oder **b)** fragst du nach Unterstützung?

Antwort zu a): Du darfst nun das Plättchen der Magd auf eine Baumbrücke oder in das geheime Lager mitnehmen.

Dies kann dir am Ende des Abenteuers helfen, das Spiel zu gewinnen.

Antwort zu b): „Viel ist mir nicht geblieben. Aber ich will es mit dir teilen. Nimm ein bisschen Brot.“

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Proviant. Wende **jetzt** das Plättchen der Magd.

138

Du kommst zu einem mysteriösen Ort und unaufhaltsame Gedanken schießen dir durch den Kopf: „Warum wurde Father Egbert gefangen genommen?“

Du schöpft neue Kraft und Mut.

Gib jetzt einen weißen Würfel in den Beutel.



140

*Der Zimmermann schaut dich besorgt an: „In der Burg wird etwas vorbereitet!“ Willst du **a)** den Zimmermann retten oder **b)** fragst du nach Unterstützung?*

Antwort zu a): Du darfst nun das Plättchen des Holzfällers auf eine Baumbrücke oder in das geheime Lager mitnehmen.

Dies kann dir am Ende des Abenteuers helfen, das Spiel zu gewinnen.

Antwort zu b): *Hier nimm meine Axt. Ich glaube sie kann dir mehr helfen als mir.* Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Axt. Wende **jetzt** das Plättchen des Zimmermann.

149

Du schaust dich kurz um und hörst, hinter den Sträuchern, Stimmen. Eine Familie, mit ihren Kindern, versteckt sich hier. „Oh, wir kennen euch. Ihr müsst uns helfen. Bringt uns in Sicherheit“, flehen sie.

Lege das Plättchen nun als Erinnerung zu dir. Sobald du im geheimen Lager bist, kannst du eine zusätzliche Sanduhr auf das böse Ende legen.

150

Der Pfarrer ist erfreut dich zu sehen. „Ich verdanke dir mein Leben.“
Willst du **a)** den Pfarrer retten oder **b)** nach Unterstützung fragen?

Antwort zu a): Du darfst nun das Plättchen des Pfarrers auf eine Baumbrücke oder in das geheime Lager mitnehmen.

Dies kann dir am Ende des Abenteuers helfen, das Spiel zu gewinnen.

Antwort zu b): Ich habe etwas Gold zur Seite gelegt. Nimm es! Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Goldsack. Wende jetzt das Plättchen des Pfarrers.

160

Du findest ein paar Pilze. Du...

Würfle nun mit dem sechsseitigen Würfel (oder ein anderer nennt eine Zahl von 1-6) und lese bei der gewürfelten Zahl weiter.

1: *...findest leckere Pilze!*

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf das Feld Proviant.

Wende **jetzt** das Plättchen der Pilze.

2: *...probierst sofort einen und es tritt eine seltsame Wirkung ein!*

Ziehe jetzt 3 (!) Würfel. Du darfst entscheiden, ob du sie alle draußen lässt oder wieder in den Beutel gibst.

Wende **jetzt** das Plättchen der Pilze.

3: *...hast Hunger und verschlingst sofort einen, jedoch war genau dieser, nicht genießbar.*

Lege deine beiden kurzen Bewegungsfiguren zur Seite. In deinem nächsten Zug, darfst du diese, nicht verwenden.

Wende **jetzt** das Plättchen der Pilze.

4: *...erkennst diese sogleich; es sind Leuchtpilze. Sie leuchten, wenn man sie schüttelt. Du darfst sie in einem deiner Spielzüge einsetzen, um eine Wache zu wenden. Deine Spielfigur muss in der gleichen Lichtung stehen, wie die ausgewählte Wache (nur einmal und jederzeit, z.B. beim Abhandeln der roten Scheibe, um einer Gefangennahme zu entgehen, einsetzbar).*

Leg als Erinnerung einen roten Würfel auf die Pilze.

Wende **jetzt** das Plättchen der Pilze.

5: *...nimmst sofort von einem, einen großen Biss. Plötzlich wird alles schwarz und du siehst Silhouetten einer Person.*

Du darfst jetzt einen Gegenstand, einem beliebigen Mitspieler übergeben, egal wo sich dieser befindet.

Wende **jetzt** das Plättchen der Pilze.

6: *...verspeist sofort den großen, gelbschimmernden Pilz und urplötzlich fühlst du dich besonders stark. Bloß nur Einbildung?*

Bei der nächsten Überwältigung von Wachen, oder Adligen, darfst du 5 Würfel statt 3 Würfel ziehen. Lege, als Erinnerung, einen roten Würfel zu deinen Bewegungsfiguren.

Wende **jetzt** das Plättchen der Pilze.

164

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.



170

Im Schilf, neben dem Fluss, liegt eine alte Rüstung. Diese ist aber nutzlos. Darunter findest du ein nützliches Horn und ein zusammengerolltes Papier. Du öffnest es. Es könnte ein Zauberspruch sein. Du verschließt es wieder und steckst es ein. Vielleicht können wir den Spruch am Ende noch gebrauchen.

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Horn und Brief. Der Brief kann nicht beim Händler getauscht werden.

Wende **jetzt** das Plättchen der Rüstung.

180

Am Wegesrand findest du ein schweres Wagenrad. Darunter findest du ein Fass und ein glänzendes, funkelndes Kreuz. „Ich werde es behalten. Vielleicht bringt es mir ja Glück.“

Lege nun einen Würfel in deiner Farbe auf die Gegenstände Fass und Kreuz.

Das Fass kannst du wie sonst einsetzen. Das Kreuz kann nicht beim Händler getauscht werden.

Wende **jetzt** das Plättchen des Wagenrads.

190

Du findest eine Truhe hier am Waldesrand. Du versuchst, diese hochzuheben, schaffst es aber nicht. Du hörst Goldmünzen darin klirren. Sofort versuchst du, die Truhe zu öffnen, doch sie ist verschlossen. Besitzt du einen Schlüssel, lies unten weiter.

*Du gibst den Schlüssel ins Schlüsselloch und versuchst ihn zu drehen. Es klappt! Du öffnest die Truhe und findest darin 2 (!) Goldsäcke. Lege nun 2 Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Goldsack. Wende **jetzt** das Plättchen der Truhe.*

200

Du sprichst die Schmiedsfrau an und sie antwortet: „Ich bin so dankbar, dass ihr hier seid und uns helft. Hier nimm dieses Horn!“
Legt einen Würfel in eurer Farbe auf den Gegenstand Horn.
Wende **jetzt** das Plättchen der Schmiedsfrau.

206

Alex, der Schmied sitzt weinend vor seiner Schmiede. „Ich bin ruiniert. Ihr müsst sie aufhalten.“

Willst du **a)** den Schmied retten oder **b)** fragst du nach Unterstützung?

Antwort zu a): Du darfst nun das Plättchen des Schmieds auf eine Baumbrücke oder in das geheime Lager mitnehmen.

Dies kann dir am Ende des Abenteuers helfen, das Spiel zu gewinnen.

Antwort zu b): „Ich habe eine besondere Waffe geschmiedet. Hier, nimm sie! Mögen der Sheriff und seine Wachen dadurch, ihre gerechte Strafe erhalten.“
Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Zweihänder. Wende **jetzt** das Plättchen des Schmieds.

208/209

Lies nur bei der entsprechenden Zahl weiter, bei der deine Figur gerade steht.

208: Du steigst ins Boot am Flussufer ein. Etwas fühlt sich komisch an; irgendwas stimmt hier nicht. Das Boot hat ein Leck und ein Sturm kommt auf.

Ziehe jetzt 3 Würfel.

Die gezogenen Würfel werden nicht mehr zurück in den Beutel gegeben.

Keinen weißen Würfel gezogen:

Hast du keinen weißen Würfel gezogen, bringt dich das Boot jetzt nur zur anderen, gegenüberliegenden, Seite. Platziere deine Figur im Schilf, neben Plättchen 170 (Rüstung). Gib jetzt zwei violette Würfel in den Beutel. Wende Plättchen 208 **nicht!**

Weißer Würfel gezogen:

Hast du einen weißen Würfel gezogen, darfst du das Boot, wie sonst, benutzen -> wende Plättchen 208, wende Plättchen 209 und stelle deine Figur darauf. Vergiss nicht, noch zwei violette Würfel in den Beutel zu geben.

209: Du siehst das Boot am Flussufer. Alles scheint ruhig.

Verwende das Boot wie sonst!

Gib 2 violette Würfel hinein und versetze deine Figur auf Plättchen 208.

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

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

Hinweis: Das Boot kann maximal 2 Personen tragen.

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

210

Der Müller sitzt am Fluss und spricht zu dir. „Ich brauche eine Pause. Die Arbeit macht mich noch kaputt. Das Rauschen des Wassers beruhigt. Siehst du diese schönen Federn am Flussrand? Möwen nisten hier.“

214

(Das Plättchen hat die gleiche Funktion, wie in den vorherigen Abenteuern.)

1. Du kannst dich darin verstecken.

Du darfst deine Stand-Figur auf den Strohwagen **legen**. Solange diese dort liegt, kannst du von Guy von Gisbourne und den Wachen, nicht gesehen werden. Wenn du wieder am Zug bist, kannst du deine Figur einfach wieder aufstellen (sie muss aber 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!

215

Der Wagen ist mit frischem Stroh beladen.

Du kannst den Wagen (wie sonst auch immer) auf 2 verschiedene Weisen nutzen.

1. Du kannst dich darin verstecken.

ODER

2. Ein Spieler kann von der Burgmauer auf den Strohwagen springen.
(**Wichtig:** Das geht **nicht** umgekehrt – es ist also kein Weg in die Burg!)