

DIE
ABENTEUER
DES
**ROBIN
HOOD**



DER FLUCH DES WALDES TEIL 4
Eine gemeine Falle?

Die Abenteuer des Robin Hood

Fan-Abenteuer
„Der Fluch des Waldes“ Teil 4
Eine gemeine Falle?

Abenteuer-Entwickler und Autor: Christoph Hasler

Zeichner: Christopher Garbe

Ich möchte mich bei Lorenz Hasler, Greta Braunhofer, Carsten Kühl und Steffi Hörnschemeyer, Matze und Cindy Wenzel, Christoph Hofmann, David Bachmann, Thorsten Otto und Christine Fluch und Marlies Bohner bedanken, ohne diese Personen wäre dieses Abenteuer nie zustande gekommen.

Wichtige Infos:

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

Die Geschichte des Abenteurers spielt genau nach dem 1. Teil „Der Fluch des Waldes – Der Anfang vom Ende“, dem 2. Teil „Die Suche nach der Wahrheit“ und dem 3. Teil „Die letzte Chance“, deswegen ist es sinnvoll, den 1., 2. und 3. 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.

Alle Geächteten verfügen bereits über ihre besonderen Fähigkeiten.

Die Funktionen neuer Gegenstände findet ihr auf der folgenden Seite.

Hinweis: Dieses Fan-Abenteuer besitzt **zwei unterschiedliche Varianten** (Variante I oder II). Beim ersten Mal spielen wird Variante I empfohlen.

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 ihrer Farbe auf die Abbildung des Bogens und 2 beliebige Spieler legen je 1 Würfel in ihrer 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 **folgende Sanduhren** auf das böse Ende. Nur wenn ihr das Abenteuer auf „leicht“ spielt, legt eine zusätzliche Sanduhr dazu.
2 Spieler: 5 3 Spieler: 4 4 Spieler: 4
- Stellt die Figur **Minnesänger** je nach Spielerzahl auf die folgende Zahl auf dem Hoffnungsbanner:
2 Spieler: 6 3 Spieler: 7 4 Spieler: 8
- Schneidet die vorbereiteten **6 Ereigniskarten** (siehe nächste Seite) aus und legt sie verdeckt und übereinander gelegt bereit. Hinweis: Lest sie euch nicht vorher durch.
- Legt einen **sechsseitigen Würfel** bereit.
- **Ignoriert** in diesem Abenteuer die **Kutschensymbole** auf den Siegeln.
- Gebt alle Siegel in den Beutel.
- Wichtig: Der Gegenstand **Seil** ist in diesem Abenteuer **nicht erhältlich** und kann auch nicht bei einem Händler erworben werden.

Einleitung:

Die Geächteten hatten es geschafft den Fluch aufzuhalten und den Magier Alatar ausfindig zu machen. Am Ende begleiteten sie den Magier Alatar zur Burg, denn dort, vermutlich im Kerker, sollte sich sein Freund, Walter Fitzgerald befinden. Doch nicht alle der Geächteten waren überzeugt von dieser Tat, den Magier in die Burg zu begleiten und blieben stattdessen außerhalb der Burgmauern.

Abenteuerziel: Sucht den Vater von Marian und angeblichen Freund von Alatar namens Walter Fitzgerald.

Startpositionen:

- Stellt eine **violette Stand-Figur** in den Schatten vor das Burgtor.
- Nehmt Plättchen 29 (im rechten Turm der Burg) aus dem Spielplan.
- Die Helden haben je nach Spielerzahl unterschiedliche Startfelder. Entscheidet selbst, wer wo startet und stellt die entsprechende Figur auf dem entsprechenden Ort auf dem Spielplan.
- **Bei 2 Spieler:** 1 Figur in die Vertiefung bei Plättchen 29; die andere Figur auf Plättchen 57
- **bei 3 Spieler:** 2 Figuren in die Vertiefung bei Plättchen 29; die andere Figur auf Plättchen 57
- **bei 4 Spieler:** 2 Figuren in die Vertiefung bei Plättchen 29; die anderen 2 Figuren auf Plättchen 57
- Legt das Plättchen 252 (unten links im Wald) vor einem von euch ab, der sich in der Burg befindet. Das Männchen sollte sichtbar sein. Es stellt wieder den dunklen Magier Alatar dar. Wichtig: Der Spieler, der Alatar vor sich liegen hat, darf beim Überwältigen einen gerade gezogenen, violetten Würfel in den Beutel zurückgeben und nochmals ziehen.
- 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 der **Höhle** (102), sodass das Fragezeichen zu sehen ist.
- Nehmt das Plättchen **111** (an der Burgmauer) aus dem Spielplan.
- Wendet die Plättchen **72, 115, 117, 119, 126, 165** und **212** (alle in der Burg) und **116** (bei Kirche), **206** (der Schmied) und **210** (Müller) unten rechts, dass das Fragezeichen zu sehen ist.
- Wendet außerdem das Plättchen **208** (Boot am Fluss), sodass das Sternchen zu sehen ist und wendet jetzt noch Plättchen **209** (Boot am Fluss im Dorf), sodass das Fragezeichen zu sehen ist.
- Wendet außerdem das Plättchen **149** (unten am Fluss), sodass das Fragezeichen zu sehen ist.
- Das Plättchen 79 mit den Zusatzgegenständen sollte offen liegen.

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

6 Ereigniskarten

<p><i>Guy von Gisborne hatte eine neue Spur. Führt jetzt (nur) die Bewegung von Guy von Gisborne aus.</i></p>	<p><i>Etwas weit Schlimmeres wird bald passieren. Gebt jetzt 3 violette Würfel in den Beutel</i></p>	<p><i>Ein Gegenstand war plötzlich nicht mehr auffindbar. Entfernt jetzt einen eurer Würfel eines beliebigen Gegenstandes vom Gegenstands-Pergament.</i></p>
<p><i>Die Bevölkerung glaubte nicht mehr an den Erfolg. Verringert jetzt die Hoffnung um 2.</i></p>	<p><i>Der Sheriff erteilte neue Befehle. Wendet jetzt alle Wachen mit ungerader Zahl.</i></p>	<p><i>Die Wachen waren heute besonders wachsam. Wendet jetzt alle Wachen mit gerader Zahl.</i></p>



Mit einem mysteriösen Zauber konnte der Magier Alatar die schwere Eisentür am Rande der Burg öffnen.

Hinweis: Nun können die Figuren der Geächteten nicht mehr getauscht werden.

Plötzlich fiel die schwere Eisentür zu. Die Geächteten waren von nun an getrennt und hofften, dass dies die richtige Entscheidung war.

Die Geächteten in der Burg fanden einen leeren Kerker vor und sahen den Kerkermeister, der vor der Gittertür Wache hielt. Plötzlich stolperte der alte Magier Alatar über eine schwere Kette des Kerkers....Die Gittertür sprang auf und der Kerkermeister stand wie ein Hüne vor ihnen.

Pflicht-Aufgabe: Der/die Geächteten in der Burg, die sich in der Vertiefung des Plättchens 29 befinden, müssen, wenn sie am Zug sind, den Kerkermeister 115 überwältigen. Dazu musst du in einem Zug 1 weißen Würfel aus dem Beutel ziehen. Sollte es nicht klappen, kannst du, oder ein anderer Spieler, es später erneut versuchen. Sie können diese Aktion in der Vertiefung des Plättchens 29 durchführen und müssen sich nicht bewegen. Wurde der Kerkermeister überwältigt, dann liest bei **Quest-Zahl 115** weiter.

Die Geächteten fühlten sich bereit, denn sie traten schon weit größeren Herausforderungen entgegen.

Jeder Geächtete nimmt sich jetzt **2 weiße Würfel vom Vorrat und legt sie vor sich ab**. Diese Würfel stellen die Lebenspunkte der einzelnen Geächteten dar. Jeder Geächtete startet mit 2 Lebenspunkten.

Ein Geächteter verliert ein Leben, wenn er von einer Wache angegriffen wird. Dann wird ein weißer Würfel zurück in den Vorrat gegeben.

Dennoch spürten sie eine Verbindung zwischen ihnen, auch wenn sie nicht gerade am selben Ort waren.

Besitzt ein Geächteter kein Leben mehr, kann ein anderer Geächteter einen seiner weißen Würfel abgeben. Kann kein Geächteter einen weißen Würfel abgeben, so scheidet er aus dem Spiel aus.

Den Geächteten außerhalb der Burgmauern erreichte die schreckliche Kunde, dass das geheime Lager von Kopfgeldjägern entdeckt wurde. Den Geächteten blieb keine Zeit, sie mussten zurück, um sie aufzuhalten.

Lest nun **rechts** weiter.

Kopfgeldjäger

Deckt nun die zwei Plättchen 75 und 73 mitten im Wald auf. Sie stellen die Kopfgeldjäger dar. Sie bewegen sich immer, wenn eine **violette Scheibe** gezogen wird. Nehmt dann die **violette Bewegungsfigur von Guy von Gisborne** und legt sie an das Plättchen des Kopfgeldjägers an und bewegt ihn so Richtung geheimes Lager.

Lest nun dort weiter, wo sich euer **geheimes Lager** befindet:

• Lager links unten:

Plättchen 75 wird auf Plättchen 62 gelegt und beginnt seine Bewegung dort und bewegt sich auf dem unteren Weg Richtung geheimes Lager.

Plättchen 73 wird rechts neben die Wache Nr. 10 gelegt und beginnt seine Bewegung dort und bewegt sich auf dem oberen Weg Richtung geheimes Lager.

• Lager links oben:

Plättchen 75 wird auf Plättchen 64 gelegt und beginnt seine Bewegung dort und bewegt sich zwischen den Baumbrücken 35 und 36 hindurch Richtung geheimes Lager.

Plättchen 73 startet oberhalb am Rande von Plättchen 73 und läuft am oberen Spielfeldrand Richtung geheimes Lager.

Überwältigen der Kopfgeldjäger und Ereigniskarten

Die Spieler können die **Kopfgeldjäger überwältigen**, indem sie nacheinander drei Würfel ziehen und dabei einen weißen Würfel ziehen. Wurde ein Kopfgeldjäger überwältigt, wird das jeweilige Plättchen wieder **zurück zur Startposition** gelegt und **startet wieder**, sobald eine **violette Scheibe** gezogen wurde. Erreicht ein Kopfgeldjäger den **Rand des Lagers**, wird eine **Ereigniskarte** aufgedeckt und sofort ausgeführt. Der Kopfgeldjäger wird wieder zurück zur Startposition gelegt und startet wieder von neuem. Die gezogene Ereigniskarte wird zur Seite gelegt und sobald alle Ereigniskarten abgelegt wurden, werden alle gemischt und zu einem neuen Stapel geformt.

Legt nun zur Erinnerung einen violetten Würfel auf die dunklen Ereignisse „Violett“.

Hinweis: Die Kopfgeldjäger können **nicht** mit Bogen überwältigt werden. Die Kopfgeldjäger ignorieren die Geächteten und es passiert nichts, wenn sie diese berühren.

Hinweis: Das Aufhalten der Kopfgeldjäger ist keine Pflicht-Aufgabe. Es passiert zumeist nichts Gutes, wenn die Kopfgeldjäger das geheime Lager erreichen.

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

Hinweis: Wird dieses Siegel bei der ersten roten Scheibe gezogen, so zieht ein anderes! Anschließend zieht **jetzt** die **erste Scheibe** aus dem Beutel.

25

Die Burg war vollends erkundet und von Walter Fitzgerald gab es keine Spur in der Burg. Er musste außerhalb der Burg sein, aber wie kommen wir hier bloß wieder hinaus. Und da entdeckte der Geächtete eine große Schleuder. Wenn man diese richtig bedient, würde man die Burg sicher verlassen können. Die Idee stand, doch dies war ziemlich gefährlich.

Stellt nun die Schleuder, wie unten auf dem Bild abgebildet, auf Plättchen 121 auf und stellt dann nacheinander eine eurer Standfiguren auf die Pfeilspitze.



Katapultiert jetzt nacheinander all eure Figuren, die sich in der Burg befinden aus der Burg hinaus, indem ihr schnell auf das Pfeilende drückt.

Fällt eure Figur auf ein Feld mit Wiese, Steinen, Gebäude verliert man einen Lebenspunkt (einen weißen Würfel) und stellt dann anschließend die Figur auf, wo sie liegen, geblieben ist.

Verlässt eure Figur den Spielplan **oder** eure Figur bleibt in der Burg liegen, dürft ihr es nochmal versuchen.

Hinweis: Auch wenn man von einer Wache angegriffen wird, verliert man einen Lebenspunkt.

Lest jetzt auf der rechten Seite weiter.

Fällt eure Figur auf ein Feld mit Wald, auf einen Menschen oder in eine Pfütze oder in den Fluss verliert man keinen Lebenspunkt (einen weißen Würfel) und stellt dann die Figur wieder dort auf, wo sie liegen geblieben ist.

Pflicht-Aufgabe 3: Alle Geächteten müssen sich in einem beliebigen Schatten außerhalb der Burgmauern treffen. Sind alle beisammen würfelt mit dem sechsseitigen Spielwürfel und lest je nach Augenzahl auf folgender Quest-Zahl weiter.

Legt jetzt außerdem **2 weitere Sanduhren** auf das Böse Ende.

Augenzahl 1: Quest-Zahl: 65

Augenzahl 2: Quest-Zahl: 65

Augenzahl 3: Quest-Zahl: 66

Augenzahl 4: Quest-Zahl: 66

Augenzahl 5: Quest-Zahl: 67

Augenzahl 6: Quest-Zahl: 68

Wichtiger Hinweis: Vergesst eure **weitere Pflicht-Aufgabe 2 nicht**, die ihr unter einem Plättchen in der Burg erhalten habt.

Hinweis: Pflicht-Aufgabe 1 war alle Plättchen in der Burg zu erkunden.

64

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

Du darfst jetzt **einen** weißen 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 **nicht** 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.

Ein Mann kam zu den Geächteten gelaufen und berichtete von einem Gefangenentransport.

Nehmt nun das Plättchen 24 aus dem Spielplan, sodass der Gefangenentransport zu sehen ist.

Pflicht-Aufgabe 4: Überwältigt den Gefangenentransport, indem ihr 2 weiße Würfel aus dem Beutel zieht.

Habt ihr den Gefangenentransport überwältigt, lest bei **Quest-Zahl 75** weiter.

66

Ein Mann kam zu den Geächteten gelaufen und berichtete von einem Gefangenentransport.

Nehmt nun das Plättchen 62 aus dem Spielplan, sodass der Gefangenentransport zu sehen ist.

Pflicht-Aufgabe 4: Überwältigt den Gefangenentransport, indem ihr 2 weiße Würfel aus dem Beutel zieht.

Habt ihr den Gefangenentransport überwältigt, lest bei **Quest-Zahl 75** weiter.

67

Ein Mann kam zu den Geächteten gelaufen und berichtete von einem Gefangenentransport.

Nehmt nun das Plättchen 22 aus dem Spielplan, sodass der Gefangenentransport zu sehen ist.

Pflicht-Aufgabe 4: Überwältigt den Gefangenentransport, indem ihr 2 weiße Würfel aus dem Beutel zieht.

Habt ihr den Gefangenentransport überwältigt, lest bei **Quest-Zahl 75** weiter.

68

Ein Mann kam zu den Geächteten gelaufen und berichtete von einem Gefangenentransport.

Nehmt nun das Plättchen 193 aus dem Spielplan, sodass der Gefangenentransport zu sehen ist.

Pflicht-Aufgabe 4: Überwältigt den Gefangenentransport, indem ihr 2 weiße Würfel aus dem Beutel zieht.

Habt ihr den Gefangentransport überwältigt, lest bei **Quest-Zahl 75** weiter.

72

Die schwere Eisentür der Schatzkammer war natürlich verschlossen.

Hast du den Gegenstand Schlüssel, kannst du unten im Kasten weiterlesen.

Du nimmst den Schlüssel und steckst ihn ins Schlüsselloch. Du hörst ein Klicken und du drückst die Tür hinein. Voller Erstaunen siehst du...nichts! Die Schatzkammer war leer! Doch...hinter der Tür lagen zwei kleine Goldsäcke. Du nimmst sie und verschwindest wieder.

Lege 2 deiner Würfel auf den Gegenstand Goldsack.

Wende nun das Plättchen der Schatzkammer (72).

Spiel gewonnen.

Die Geächteten hatten es geschafft Walter Fitzgerald aus den Händen des Sheriffs zu befreien. Robin und seine Freunde konnten es noch immer nicht fassen, sie haben im hohen Bogen die Burg verlassen und es überlebt. Alatar sprach also die Wahrheit. Marian nahm ihren Vater in den Arm und war sichtlich erleichtert ihren Vater frei und wohl aufzusehen. Die Kopfgeldjäger konnten verscheucht werden und das Lager war nun zwar entdeckt, doch es dauerte nicht lange und die Geächteten fanden ein neues Plätzchen, wo sie versteckt und in Frieden leben konnten. Alles schien nun in bester Ordnung. Alles?

Schon bald hatten Robin und seine Freunde einen fürchterlichen Albtraum, den alle nicht so schnell vergessen konnten und sie mehr oder weniger in ihrem Tun beeinflusste.

Von diesen Ereignissen erfährt ihr in einem weiteren Abenteuer von Robin Hood.



Der Geächtete beobachtete den Bauer, der auf dem Boden sitzt und seinen Kopf schüttelt. Denn er steckt mit seinem Wagen fest. Das hintere Wagenrad war eingeklemmt.

Willst du **a)** du schaust dich vorsichtig um, sodass dich der Bauer nicht bemerkt oder **b)** dem Bauer helfen, den Wagen herauszubringen?

Antwort zu a): Der Geächtete schleicht vorsichtig rechts am Wagen vorbei, sodass der Bauer ihn nicht bemerkt. Er sieht einige Fässer auf dem Wagen und schnappt sich eines. Sogleich verlässt er den Bauer wieder.

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Fass.

Wende **jetzt** das Plättchen des Bauern.

Antwort zu b): Zu zweit schafft ihr es den Wagen zu bewegen. „Ich danke dir für deine Hilfe! Ich muss schnell weiter. Nochmals großen Dank.“

Du darfst einen weißen Würfel in den Beutel geben.

Wende **jetzt** das Plättchen des Bauern.

Ihr seht den Hüter, wie er unruhig auf und ab geht. Er bemerkt euch und kommt auf euch zu! „Zum Glück Ihr seid es. Kopfgeldjäger sind in den Wald eingedrungen und wissen wo das geheime Lager ist. Bleibt auf der Hut. Hier nehmt dieses Fernrohr. Vielleicht kann es 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 dem Müller bringen. Aber ich schaffe es nicht. Ich muss heute noch in den Wald. Könntest du es für mich übernehmen? Hier nimm dieses Fass. Leg jetzt einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Fass.

Aufgabe (nicht Pflicht): Wenn ein Spieler dieses Fass beim Müller (210) abgibt, dürft ihr 1 zusätzliche Sanduhr auf das Böse Ende legen und die Hoffnung im Land steigt um 2.

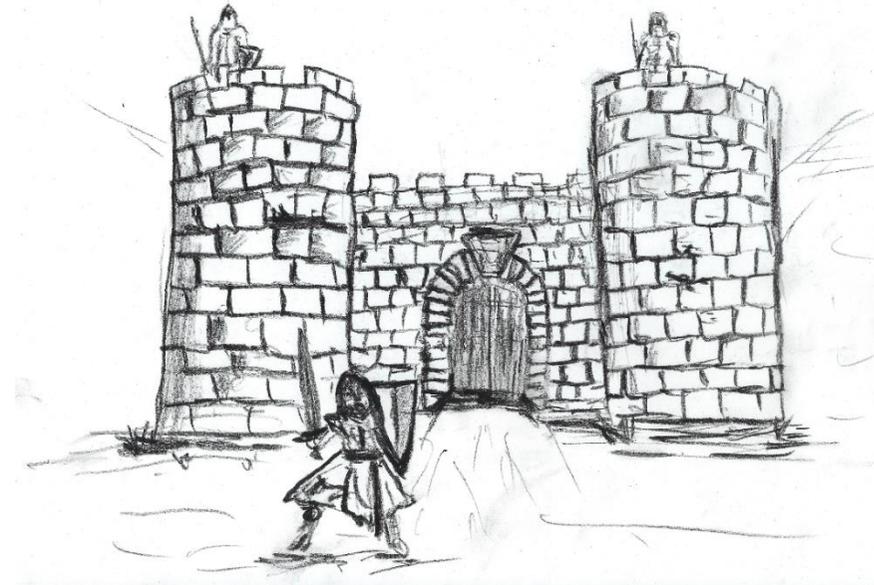
Markiert den Müller, zur Erinnerung, mit einem roten Würfel.

Hinweis: Das Fass kann auch wie sonst eingesetzt 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!). Auf Plättchen 79 **und** auf den Gegenstand Seil darf, beim Tauschen, kein Würfel gelegt werden.

Wende **jetzt** das Plättchen des Händlers.



102

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 gelben Löwen.

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Banner.

Aufgabe (optional, keine Pflicht!): Bringe den Gegenstand Banner zur Kirche im Dorf und lege sie dort vor der Kirchentür ab. Dadurch steigt die Hoffnung um 5! Hinweis: Sobald das Banner aufgenommen wurde, kann niemand anderes das Banner in der Höhle (102) aufnehmen.



110

Der Geächtete beobachtete den Bettler, der auf dem Boden sitzt und seinen Kopf schüttelt.

*Willst du **a)** du schaust dich vorsichtig um, sodass dich der Bettler nicht bemerkt oder **b)** dem Bettler versuchen zu helfen?*

Antwort zu a): *Du entdeckst einen weißen, glänzenden Stein und steckst ihn ein. Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Kristall. Wende **jetzt** das Plättchen des Bettlers.*

Antwort zu b):

Du sprichst den Bettler an und dieser klagt er hätte großen Hunger. Sogleich gibst du ihm ein Stück Brot, das du noch in deiner Tasche hast. Der Bettler bedankt sich und du spürst etwas Hoffnung.

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

115

Der Kerkermeister fiel ohnmächtig zu Boden. Die Geächteten nahmen sein Seil und knebelten ihn. Sie mussten auf der Hut sein. Nun gab es kein zurück. Sie waren bereit sich in der Burg umzusehen.

Wendet nun das Plättchen 115 (Kerkermeister), sodass er nicht mehr zu sehen ist.

Pflicht-Aufgabe 1:

Erkundet alle Plättchen mit Fragezeichen in der Burg. Habt ihr **alle Plättchen** in der Burg **erkundet (nicht überwältigt!)**, lest bei **Quest-Zahl 25** weiter.

Legt zur Erinnerung auf alle Plättchen mit Fragezeichen in der Burg (**72, 117, 119, 126, 165** und **212**) einen violetten Würfel (insgesamt 6 violette Würfel). Sobald ihr ein Plättchen in der Burg erkundet habt, entfernt den violetten Würfel.

Stellt nun alle in der Burg stehende Figuren in den Schatten neben Plättchen 115.

116

Die Hintertür der Kirche war offen. Du traust dich hinein und denkst dir, dass dies ein gutes Versteck sein könnte. Im Dunkeln findest du ein silbernes Schwert. Wer das hier in der Kirche verloren hat?

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Schwert.

Du nimmst das Schwert und verschwindest wieder. Hinter dir fällt die Tür zu.

Wende jetzt das Plättchen 116.

117

Der Henker zerrt einen unschuldigen Mann Richtung Galgen.

Ihr könnt nun versuchen den Henker zu überwältigen. Dazu musst du in einem Zug 1 weißen Würfel aus dem Beutel ziehen. Sollte es nicht klappen, kannst du, oder ein anderer Spieler, es später erneut versuchen.

Wurde der Henker überwältigt, lest unten im Kasten weiter.

Wende jetzt das Plättchen des Henkers (117).

Der Henker war besiegt. Ihr befreit den Gefangenen und findet neben dem Henker eine Axt von besonderer Art.

Ihr erhaltet nun den Gegenstand Wurfaxt. Dieser Gegenstand kann einmalig eingesetzt werden, um eine Wache beim Überwältigen (mit Bogen) automatisch, ohne Würfel zu ziehen, zu überwältigen. Der Gegenstand Wurfaxt kann wie jeder andere Gegenstand auch weitergegeben werden.

Lege als Erinnerung (für die Wurfaxt) einen Würfel in deiner Farbe vor dir ab.

Lege außerdem jetzt einen weißen Würfel bei deinen Lebenspunkten hinzu. (Du kannst nun auch 3 weiße Würfel haben!)

119

„Was willst du hier? Nun gut, du wirst es noch bereuen hier aufgetaucht zu sein!“, sagte der Sheriff und zog sein Schwert.

Du kannst nun den Sheriff überwältigen, indem du zwei weiße Würfel ziehst.

Hast du den Sheriff überwältigt, darfst du jetzt einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Schlüssel legen.

„Wo könnte dieser Schlüssel passen?“, fragst du dich. „Etwas Wichtiges muss verschlossen sein!“

Wendet nun das Plättchen 119.



Der Händler wirkt sehr gestresst, aber sein Zugtier will nicht weiter. „Ach, immer das gleiche! 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 **jetzt** das Plättchen des Händlers **nicht**.

Es war unheimlich hier. Du wolltest gerade das Seil lösen, als plötzlich eine dunkle Stimme schreit: „Jetzt haben wir dich! Ergib dich!“ Zahlreiche Scharfschützen stehen oben auf der Burgmauer, die ihren Pfeilbogen auf den Geächteten richten.

Legt nun 8 violette Würfel entlang der Burgmauer, wie unten auf dem Bild angegeben. Zieht nun einen Würfel aus dem Beutel.

Hast du einen weißen Würfel gezogen, dann wird ein violetter Würfel von der Burgmauer in den Vorrat zurückgelegt. Der gezogene, weiße Würfel wird zurück in den Beutel gegeben.

Hast du aber einen violetten Würfel aus dem Beutel gezogen, so wird der gerade gezogene aus dem Beutel und ein violetter Würfel auf der Burgmauer in den Beutel gegeben.

Zieht so lange einen Würfel aus dem Beutel bis keine violetten Würfel mehr auf der Burgmauer liegen.



Variante I: *Der Henker stellt sich breit vor dir auf und lacht: „Was willst du hier?“*

Optionale Aufgabe (nicht Pflicht!): Überwältige den Henker, indem du 2 weiße Würfel ziehst.

Hinweis: Habt ihr alle Plättchen in der Burg erkundigt, so lest bei Quest-Zahl 25 weiter.

Hast du den Henker überwältigt lies unten im Kasten weiter.

Du schnappst dir die Wurfaxt des Henkers und verschwindest.

Lege einen Würfel in deiner Farbe vor dir ab. Sie stellt die Wurfaxt dar. Du kannst sie einmalig gegen eine Wache einsetzen, um diese mit dem Pfeil (wie mit Bogen) zu überwältigen. Du kannst dabei 1 Würfel mehr ziehen aus dem Beutel.

Variante II: *Sobald der Henker dich sieht, verschwindet er hinter einer Tür.*

Wendet nun das Plättchen des Henkers.

Du entdeckst am Rande ein auffälliges großes Fass, das mit einem großen A gekennzeichnet ist. Ohne zu überlegen, nimmst du es mit, um einem Menschen außerhalb der Burg eine Freude zu bereiten.

Pflicht-Aufgabe 2: Bring dieses Fass der entsprechenden Person vorbei. Sobald ihr das Plättchen berührt, lest unten im Kasten weiter.

Hinweis: Wurde das Plättchen bereits verdeckt, genügt es das verdeckte Plättchen zu berühren.

Hinweis: Pflicht-Aufgabe 1 ist das Erkundigen aller möglichen Plättchen in der Burg.

Hinweis: Habt ihr alle Plättchen in der Burg erkundigt, so lest bei Quest-Zahl 25 weiter.

Wenn ihr das Plättchen des Bauern (80) berührt und es verdeckt ist, wird es nun aufgedeckt. Berührt ihr das Plättchen so wurde die Pflicht-Aufgabe 2 erfüllt, wenn nicht lest erst weiter, wenn ihr das Plättchen berührt.

Sobald der Bauer euch sieht mit dem Fass stand ihm die Freude im Gesicht geschrieben. Er winkte euch zu und pfiff auf. Dieses Fass bedeutete ihm alles. Denn dies sicherte ihm die nächsten Monate, um nicht zu hungern.

Du beobachtest wie Rowena Äste am Waldrand aufnimmt und müde und traurig wirkt.

Willst du a) der Magd helfen, weitere Äste aufzunehmen oder b) du schaust dich vorsichtig um, sodass dich die Magd nicht bemerkt?

Antwort zu a): *Zu zweit schafft ihr alle Äste aufzunehmen. „Ich danke dir für deine Hilfe! So war ich viel schneller. Nochmals großen Dank. Hier nimm!“*

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Goldsack.

Wende **jetzt** das Plättchen der Magd.

Antwort zu b): *Der Geächtete versteckt sich hinter einem Baum und schöpft neuen Mut.*

Du darfst einen weißen Würfel in den Beutel geben.

Wende **jetzt** das Plättchen der Magd.



Du kommst zu einem mysteriösen Ort und unaufhaltsame Gedanken schießen dir durch den Kopf: „War es schon eine gute Idee die Burg zu betreten?“

Du schöpft neue Kraft und Mut.

Gebt jetzt einen weißen Würfel in den Beutel.



Du beobachtest den Zimmermann wie er versucht einen schweren Holzstamm aufzuheben. Er schafft es aber nicht.

*Willst du **a)** du schaust dich vorsichtig um, sodass dich der Zimmermann nicht bemerkt oder **b)** dem Zimmermann unter die Arme greifen?*

Antwort zu a): *Du versteckst dich hinter der Holzhütte des Zimmermanns und spürst die Kraft deiner Freunde.*

Du darfst jetzt einen weißen Würfel in den Beutel geben.

Wende **jetzt** das Plättchen des Zimmermanns.

Antwort zu b): *Zu zweit schafft ihr es den Baumstamm aufzuheben und anders hinzulegen. „Ich danke dir für deine Hilfe! Ohne dich hätte ich es nicht geschafft. Nochmals großen Dank. Hier nimm!“*

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Axt.

Wende **jetzt** das Plättchen des Zimmermanns.

149

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

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

Du beobachtest, wie Father Egbert vor dem Kirchentor kniet und versucht dieses wieder einzuhebeln. Das Kirchentor hängt schief und Father Egbert wirkt verzweifelt.

*Willst du **a)** dem Pfarrer helfen oder **b)** du schaust dich vorsichtig um, sodass dich der Pfarrer nicht bemerkt?*

Antwort zu a): *Zu zweit schafft ihr es das Kirchentor wieder richtig einzuhängen. „Ich danke dir für deine Hilfe! Ohne dich hätte ich es nicht geschafft. Nochmals großen Dank.“*

Du darfst einen weißen Würfel in den Beutel geben.

Wende **jetzt** das Plättchen des Pfarrers.

Antwort zu b): *Du versteckst dich hinter der Kirchenmauer und siehst daneben ein kleines Fass. Du überlegst nicht lange und nimmst es mit.*

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Fass.

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 Proviant.

Wende **jetzt** das Plättchen der Pilze.

2: *...probierst sofort einen und es tritt eine komische 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 sie 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 einen großen Biss von einem. 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 Adelligen darfst du 5 Würfel statt 3 Würfel ziehen. Legt als Erinnerung einen roten Würfel zu euren 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.

Die Tür ist offen. Vorsichtig gehst du hinein und hinten im Eck...

Würfle nun mit dem **sechseitigen Spielwürfel**.

Lies dann bei der entsprechenden Augenzahl weiter:

Augenzahl 1-2: *...findest du mehrere Kisten voll frischgegossener weißer Kerzen.*

Wer die wohl hier stehen ließ? Wem könnten diese gehören?

Optionale Aufgabe (Nicht-Pflicht!): Bring sie der entsprechenden Person vorbei und sie wird dich belohnen. Lege dafür einen weißen Würfel aus dem Vorrat zur Erinnerung vor dir ab. Wenn ihr glaubt bei der richtigen Person zu sein, lest bei Quest-Zahl 166 bei „Augenzahl 1-2“ weiter.

Hinweis: Auch wenn das Plättchen bereits verdeckt ist, kann es dort abgegeben werden.

Augenzahl 3-4: *...findest du mehrere Getreidebündel. Wer die wohl hingbracht hat? Wem könnten diese gehören?*

Optionale Aufgabe (Nicht-Pflicht!): Bring sie der entsprechenden Person vorbei und sie wird dich belohnen. Lege dafür einen weißen Würfel aus dem Vorrat zur Erinnerung vor dir ab. Wenn ihr glaubt bei der richtigen Person zu sein, lest bei Quest-Zahl 166 bei „Augenzahl 3-4“ weiter.

Hinweis: Auch wenn das Plättchen bereits verdeckt ist, kann es dort abgegeben werden.

Augenzahl 5-6: *...findest du mehrere Kisten Hufeisen. Wer die wohl hier stehen ließ? Wem könnten diese gehören?*

Optionale Aufgabe (Nicht-Pflicht!): Bring sie der entsprechenden Person vorbei und sie wird dich belohnen. Lege dafür einen weißen Würfel aus dem Vorrat zur Erinnerung vor dir ab. Wenn ihr glaubt bei der richtigen Person zu sein, lest bei Quest-Zahl 166 bei „Augenzahl 5-6“ weiter.

Hinweis: Auch wenn das Plättchen bereits verdeckt ist, kann es dort abgegeben werden.

Augenzahl 1-2: ...wenn du die Kirche berührst und die Kerzen bei dir hast. Lies unten im Kasten weiter.

Der Pfarrer bedankte sich und war froh die verlorenen Kerzen wiederzuhaben.
Belohnung: Legt eine Sanduhr auf das böse Ende und die Hoffnung steigt um 4!

Augenzahl 3-4: ...wenn du das Plättchen des Müllers (210) berührst und die Getreidebündel bei dir hast. Lies unten im Kasten weiter.

Der Müller bedankte sich und war froh die verlorenen Getreidebündel wiederzuhaben.
Belohnung: Legt eine Sanduhr auf das böse Ende und die Hoffnung steigt um 4!

Augenzahl 5-6: ...wenn du das Plättchen des Schmieds (206) berührst und die Hufeisen bei dir hast. Lies unten im Kasten weiter.

Der Schmied bedankte sich und war froh die verlorenen Hufeisen wiederzuhaben.
Belohnung: Legt eine Sanduhr auf das böse Ende und die Hoffnung steigt um 4!

170

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

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

Wende **jetzt** das Plättchen 170.

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

180

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

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

Wende dann nach dieser Aktion das Plättchen 180.



190

Du findest eine Truhe hier am Waldesrand. Du versuchst sie zu öffnen, sie klemmt, und dann geht sie auf. Du findest 1 Goldsack.

Lege einen Würfel auf den Gegenstand Goldsack.

Wende **jetzt** das Plättchen der Truhe.

200

In der Nähe des Schmieds kannst du seine Frau beobachten, die gerade schwere Eisenstangen schleppt.

*Willst du **a)** du schaust dich vorsichtig um, sodass dich die Schmiedsfrau nicht bemerkt oder **b)** der Schmiedsfrau helfen, die Eisenstangen zu tragen?*

Antwort zu a): *Du schleichst an der Schmiedsfrau vorbei und du siehst ein Schwert am Schmiedshaus stehen. „Ich leih mir es nur aus!“, flüsterst du.*

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Schwert.

Wende **jetzt** das Plättchen der Schmiedsfrau.

Antwort zu b): *Du gehst zur Schmiedsfrau hin und hilfst ihr die schweren Eisenstangen zu tragen. „Ich dank dir! Ohne dich hätte ich es nicht geschafft!“ Du darfst einen weißen Würfel in den Beutel geben.*

Wende **jetzt** das Plättchen der Schmiedsfrau.

In der Nähe der Schmiede kannst du den Schmied beobachten, der gerade schwere Eisenstangen schleppt.

Willst du **a)** dem Schmied helfen, die Eisenstangen zu tragen oder **b)** du schaust dich vorsichtig um, sodass dich der Schmied nicht bemerkt?

Antwort zu a): Du gehst zum Schmied hin und hilfst ihm die schweren Eisenstangen zu tragen. „Ich dank dir! Ohne dich hätte ich es nicht geschafft! Hier nimm dies!“

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Schild.

Wende **jetzt** das Plättchen des Schmieds.

Antwort zu b): Du schleichst am Schmied vorbei und hörst Gespräche von Wachen an der Burgmauer mit.

Du darfst einen weißen Würfel in den Beutel geben.

Wende **jetzt** das Plättchen des Schmieds.

(Gleiche Funktion wie sonst! Zur Wiederholung wurde der Text angeführt)

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

Am Fluss findest du 2 Plättchen: 208 und 209

Wenn du jetzt **2 violette Würfel** in den Beutel wirfst, darfst du das Plättchen, bei dem du aktuell stehst wenden, sodass das Boot nicht mehr zu sehen ist.

Danach darfst du das andere Plättchen am Fluss wenden, sodass das Boot dort zu sehen ist. Stelle dann deine Figur auf dieses Plättchen.

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

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

Hinweis: Das Boot kann maximal 2 Personen tragen.

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



In der Nähe der Mühle beobachtest du den Müller, der gerade schwere Säcke in die Mühle schleppt.

Willst du **a)** dem Müller helfen, die schweren Säcke zu tragen oder **b)** du schaust dich vorsichtig um, sodass dich der Müller nicht bemerkt?

Antwort zu a): Du gehst zum Müller hin und hilfst ihm die schweren Säcke zu tragen. „Ich dank dir! Ohne dich hätte ich es nicht geschafft!“

Du darfst einen weißen Würfel in den Beutel geben.

Wende **jetzt** das Plättchen des Müllers.

Antwort zu b): Du schleichst am Müller vorbei und du siehst ein Horn an der Mühle stehen. „Ich leih mir es nur aus!“, flüsterst du.

Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Horn.

Wende **jetzt** das Plättchen des Müllers.



Variante I: Du öffnest vorsichtig die Tür und erblickst in der Ecke einen weinenden Jungen. Ganz verängstigt schaut er dich an. „Hab keine Angst!“, versicherst du ihm. Er beginnt zu weinen und verlangt nach seiner Mutter. Dir fällt auf, dass er auffallendes rötliches Haar besitzt. Doch wer könnte seine Mutter sein. Du beschließt den Jungen mitzunehmen und die Mutter aufzusuchen.

Pflicht-Aufgabe 2: Bringt den Jungen zu seiner Mutter und lest unten im Kasten weiter.

Hinweis 1: Wurde das Plättchen bereits verdeckt (wo ihr glaubt, dass sich die Mutter befindet), genügt es das verdeckte Plättchen zu berühren.

Hinweis 2: Pflicht-Aufgabe 1 ist das Erkunden aller möglichen Plättchen in der Burg.

Hinweis 3: Habt ihr alle Plättchen in der Burg erkundet, so lest bei Quest-Zahl 25 weiter.

Wenn ihr das Plättchen der Magd (130) berührt und es verdeckt ist, wird es nun aufgedeckt. Berührt ihr das Plättchen so wurde die Pflicht-Aufgabe 2 erfüllt, wenn nicht lest erst weiter, wenn ihr das Plättchen berührt.
Sobald die Magd ihren Sohn sah, rannte sie auf euch zu und nahm ihn in ihre Arme. Sie küsste ihn auf den Kopf und drückte ihn. Die Freude stand ihr im Gesicht geschrieben und sie strahlte.

Variante II: Du drückst die Tür auf und eine Wache hält sein Schwert gegen dich.

Optionale Aufgabe (nicht Pflicht!): Überwältige die Wache, indem du 2 weiße Würfel ziehst.

Hast du die Wache überwältigt lies unten im Kasten weiter.

Du schnappst dir das Schwert der Wache und verschwindest.
Lege einen Würfel in deiner Farbe auf den Gegenstand Schwert.

Hinweis: Habt ihr alle Plättchen in der Burg erkundigt, so lest bei Quest-Zahl 25 weiter.

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 sie dort liegt, können Guy von Gisbourne und die Wachen dich nicht sehen. Wenn du wieder am Zug bist, kannst du deine Figur einfach wieder aufstellen (sie muss aber 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!)