

Spielregel

- Kooperatives und Solospiel -

SOLOSPIEL

Das Solospiel kann nicht mit den Modulen 'Die Schergen des Sheriffs', 'Goldener Pfeil' oder 'Bruder Tuck' kombiniert werden.

SPIELMATERIAL

20 Solo-Schurkenkarten

1 Solo-Spieltableau

SPIELZIEL

Spiele 5 Runden und erreiche das Ziel des Szenarios ohne zu verlieren. Die Bedingungen für das Verlieren sind dieselben wie im halbkooperativen Spiel.

Das Spiel endet sofort und der Spieler verliert wenn eine der folgende Bedingungen eintritt:

- Auf einer der Straßen befinden sich keine Silbergroshen mehr
- Die Wächterleiste ist komplett mit Wächtern gefüllt

SPIELAUFBAU

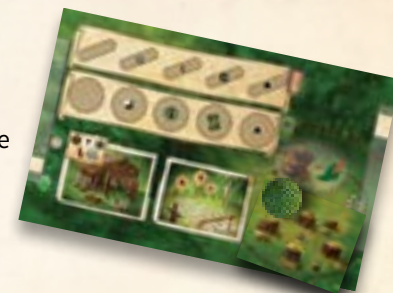
Der Aufbau entspricht dem des halbkooperativen Spiels mit folgenden Ausnahmen:

- Mische die Solo-Schurkenkarten und platziere sie neben dem Spielplan. Die normalen Schurkenkarten werden nicht verwendet.
- Mische die Gefährtenkarten und ziehe 6 Karten. Platziere den Rest der Karten neben dem Spielplan.
- Verwende die Königlichen Auftragskarten nur in Szenario 1 und 5.



SPIELERBEREICH

- Nimm ein Spielertableau und lege das Solo-Spieltableau über den Unterschlupfbereich. Verdecke einen Unterschlupf mit einem Gebüschmarker.
- Lege 5 Heldenkarten und die zugehörigen Figuren neben dein Spielertableau.
- Verwende das grüne Spielmaterial
 - a. 10 Gefährtenfiguren. Stelle 5 in deine Gefährtenunterschlüpfe und 5 auf den Übungsplatz.
 - c. 5 Barrikaden. Stelle 1 auf jedes Barrikadenfeld.
 - d. 5 Fallen. Stelle 1 auf jedes Fallenfeld.
 - e. Der Ansehensmarker wird nur in Szenario 1 verwendet.
 - f. Der Siegpunktmarker wird nur in Szenario 1 verwendet.



Die Regeln entsprechen den Regeln des halbkooperativen Spiels bis auf die folgenden Ausnahmen:

GEFÄHRTENPHASE

Verwende 5 Gefährtenfiguren (6 falls du den sechsten Unterschlupf auf dem Spielertableau freigeschaltet hast).

HELDENPHASE

1. Statt 2 Waffenwürfel zu wählen, erhältst du 4 Waffenwürfel Deiner Wahl aus dem Waffenlager. Du kannst nicht mehr als 6 Waffenwürfel gleichzeitig haben.
2. Ziehe eine Solo-Schurkenkarte und befolge die Anweisungen auf der Karte.
3. Wähle 2 Helden und führe mit jedem 2 Bewegungen aus.

Befolge die Anweisungen für das Rundenende bis auf folgende Ausnahmen:

- Wirf eine beliebige Anzahl von Gefährtenkarten ab und ziehe auf 6 auf (7 falls du die entsprechende Fähigkeit auf dem Spielertableau freigeschaltet hast).
- Stelle die Helden, die in der vorigen Runde verwendet wurden, wieder auf, um anzuzeigen, dass sie wieder benutzt werden können.
- Platziere die Helden, die du diese Runde verwendet hast, auf ihre Heldenkarte. Lege sie dann auf die Seite. Du kannst diese in dieser Runde nicht erneut aktivieren.

Szenario 1 — Die Aufgaben des Königs

König Richard ist ins heilige Land aufgebrochen und Prinz John hat die Gelegenheit beim Schopfe gepackt. Er hat den Sheriff angewiesen, die Steuern für alle zu erhöhen, die ihm nicht wohlgesonnen sind. Robin Hood und seine Gefährten müssen ihm Einhalt gebieten, bevor Nottingham ins Chaos gestürzt wird.

Zusätzlicher Spielbau

- Mische die königlichen Auftragskarten und lege 3 aufgedeckt neben den Spielplan.

Ziel

- Überstehe 5 Runden ohne das Spiel zu verlieren.
- Beende das Spiel mit mindestens 130 SP.

Szenario 2 — Der Prinz und sein Gefolge

Prinz John ist es Leid, dass seine Steuerkutschen wieder und wieder ausgeraubt werden. Er sendet nun ganze Kolonnen von Kutschen in die Dörfer, um die Steuern einzutreiben. Robin und seine Gefährten werden Ihr gesamtes Geschick benötigen, um zu verhindern, dass die Kutschen zum Schloss zurückkehren.

Zusätzlicher Spielbau

- Stelle 2 Barrikaden (beliebige Farbe außer Grün) auf jede Straße.
- Stelle eine Kutsche aus dem Kutschenbeutel hinter jede Barrikade.

Ziel

- Überstehe 5 Runden ohne das Spiel zu verlieren.

Szenario 3 — Die Wächter des Sheriffs

Nachdem sein Plan, Robin Hood gefangen zu nehmen, jedes Mal gescheitert ist, hat der Sheriff nun zusätzliche Wächter zu jeder Sammelstätte geschickt. Da ihre Verstecke nun noch stärker unter Beobachtung stehen, müssen Robin und die Gefährten besser als je zuvor zusammenarbeiten, um zu bestehen. Kannst Du die üblen Machenschaften des Sheriffs vereiteln?

Zusätzlicher Spielbau

- Stelle 3 Wächter auf jede Sammelstätte, jeweils auf den zweiten, dritten und vierten Unterschlupf.

Ziel

- Überstehe 5 Runden ohne das Spiel zu verlieren.

Szenario 4 — Die Flucht

Robin und seine Gefährten mussten eine Niederlage hinnehmen. Glücklicherweise konnten die Helden in den Wald fliehen und sich dort sammeln. Vieler ihrer Gefährten warten aber nach wie vor im Kerker auf ihre Hinrichtung. Falls Robin und die übrigen Gefährten sie nicht vorher aus dem Kerker befreien können, sind sie verloren.

Zusätzlicher Spielbau

Stelle 6 Gefährten (beliebige Farbe außer Grün) in den Kerker.

- 3 auf Ebene 1 des Kerkers
- 2 auf Ebene 2 des Kerkers
- 1 auf Ebene 3 des Kerkers

Ziel

- Überstehe 5 Runden ohne das Spiel zu verlieren.
- Beende das Spiel mit weniger als 5 Häftlingen, die sich im Kerker befinden oder hingerichtet wurden.

Szenario 5 — König Richards Geheimauftrag

König Richard hat von den schrecklichen Zuständen in seiner Heimat erfahren. Sein Bruder, der böse Prinz John, regiert mit harter Hand und die Bewohner von Nottingham haben die Hoffnung fast aufgegeben. König Richard hat Robin eine Nachricht mit drei wichtigen Aufgaben zukommen lassen, um Nottingham zu retten. Die Zeit läuft, daher ist Eile geboten.

Zusätzlicher Spielbau

- Mische die königlichen Auftragskarten und lege 3 aufgedeckt neben den Spielplan.
- Stelle 3 auf jede Sammelstätte. Jeweils ein auf den zweiten, dritten und vierten Unterschlupf.

Ziel

- Überstehe 5 Runden ohne das Spiel zu verlieren.
- Beende das Spiel mit mindestens 22 SP aus königlichen Auftragskarten.

KOOP-SPIEL

Das kooperative Spiel kann nicht mit den Modulen 'Die Schergen des Sheriffs', 'Goldener Pfeil' oder 'Bruder Tuck' kombiniert werden.

SPIELZIEL

Überstehe 4 Runden ohne das Spiel zu verlieren.

Ansehens- oder Siegpunkte werden in dieser Variante nicht gezählt.

Die Spieler verlieren das Spiel, falls sich am Spielende noch Häftlinge im Gefängnis befinden.

Die Spieler verlieren außerdem **sofort**, falls eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Auf einer der Straßen befinden sich keine Silber Groschen mehr.
- Die Wächterleiste ist komplett mit Wächtern gefüllt.
- Ein Häftling wird hingerichtet.

MODUL 'GESETZLOSER' (NORMALE SCHWIERIGKEIT)

Der Aufbau gleicht dem des halbkooperativen Spiels bis auf folgende Änderungen:

Lege einen Stapel Silber Groschen auf die entsprechenden Felder neben jeder Straße.

- Zwei Spieler: jeweils 6 Silber Groschen
- Drei Spieler: jeweils 7 Silber Groschen
- Vier Spieler: jeweils 8 Silber Groschen
- Fünf Spieler: jeweils 9 Silber Groschen

Lösegeldplättchen werden nicht verwendet.

Lege die königlichen Auftragskarten neben den Spielplan. Teile davon keine Karten an die Spieler aus.

Spielervorbereitung: Ansehens- oder Siegpunktmarker werden nicht verwendet.

Nach dem normalen Spielaufbau...

Mische die **Solo**-Schurkenkarten, ziehe 1 vom Stapel und führe dann die folgenden Punkte aus:

1. Stelle zusätzliche Wächter auf die auf der Karte abgebildeten Sammelstätten.
2. Lege den oder die Schurken auf die auf der Karte abgebildeten Orte.
3. Aktiviere die auf der Karte abgebildeten Straßen.
 - Stelle die 2 Kutschen, die das Schloss erreicht haben, von oben nach unten auf die entsprechenden Kutschenfelder der Spalte, die sich (je nach Spieleranzahl) am weitesten rechts befindet.
 - Entferne die auf den Kutschenfeldern angegebene Menge an Silber Groschen von der Straße, auf der die Kutschen **gereist** sind.

Lege die Solo-Schurkenkarte wieder in den Stapel zurück. Der Stapel wird nun nicht mehr benötigt.

ANMERKUNG: Die Solo-Schurkenkarte wird nur beim Aufbau verwendet. Während des Spiels verwendest du die Schurkenkarten des halbkooperativen Modus. Kutschen werden wie gehabt von oben nach unten auf die entsprechenden Felder gesetzt, beginnend mit der **linken** Spalte.

MODUL 'LEGENDE' (HOHE SCHWIERIGKEIT)

Aufbau

Der Aufbau gleicht dem des halbkooperativen Spiels bis auf folgende Änderungen:

- Stelle Wächter in die Sammelstätten.
 - Zwei Spieler: 2 Wächter (jeweils auf den dritten und vierten Unterschlupf jeder Sammelstätte)
 - Drei Spieler: 1 Wächter auf den vierten Unterschlupf jeder Sammelstätte
 - Vier und Fünf Spieler: 0 Wächter
- Lege einen Stapel Silber Groschen auf die entsprechenden Felder neben jeder Straße.

Zwei Spieler: jeweils 6 Silber Groschen

Drei Spieler: jeweils 8 Silber Groschen

Vier Spieler: jeweils 10 Silber Groschen

Fünf Spieler: jeweils 12 Silber Groschen

- Lösegeldplättchen werden nicht verwendet.
- Verwende die Schurkenkarten des Solospiels statt der Schurkenkarten des halbkooperativen Spiels.
- Lege die königlichen Auftragskarten neben den Spielplan. Teile davon keine Karten an die Spieler aus.

Spielervorbereitung: Ansehens- und Siegpunktemarker werden nicht verwendet.

REGELÄNDERUNGEN (MODULE 'GESETZLOSER' UND 'LEGENDE')

Einen Boten entsenden

Wenn Du einen Boten entsendest, erhältst du 1 königliche Auftragskarte.

Während der Heldenphase, kannst du eine königliche Auftragskarte abwerfen, um 1 Aktion einer Schurkenkarte zu verhindern. Du kannst dies auch außerhalb deines eigenen Zuges tun.

Im kooperativen Spiel zählen königliche Auftragskarten am Spielende keine Siegpunkte.

Ende der Runde

Spieler dürfen Geiseln gegen Belohnungen eintauschen.

- Tausche Geiseln, um verhaftete Gefährten vor dem Gefängnis zu bewahren (1 Geisel pro Gefährte).
- Tausche Geiseln, um Häftlinge zu befreien.
 - 1 Geisel pro Häftling in der ersten Ebene des Kerkers
 - 2 Geiseln pro Häftling in der zweiten Ebene des Kerkers
 - 3 Geiseln pro Häftling in der dritten Ebene des Kerkers

Spieler können gemeinsam Geiseln beisteuern, um Häftlinge aus den unteren Ebenen zu befreien.

Beispiel: Will steuert 1 und Sara steuert 2 Geiseln bei (insgesamt 3) um einen Häftling aus der dritten Ebene des Kerkers zu befreien.