

# DIE ABENTEUER DES ROBIN HOOD

## Die Solo-Variante



### Vorwort

„Die Abenteuer des Robin Hood“ ist ein Erlebnis-Spiel. Am besten spielt ihr es zu zweit, zu dritt oder zu viert. Weil das aufgrund der aktuellen Pandemie-Situation leider nicht immer möglich ist, stellen wir euch hier eine Solo-Variante zur Verfügung. Auf diese Weise könnt ihr, auch wenn ihr aktuell keine Mitspieler treffen könnt, in die Welt von Robin Hood eintauchen.

Wichtig: Es werden dabei **keine Abenteuer** aus dem eigentlichen Spiel **gespoilert**, sodass ihr euch **nicht** um das gemeinsame Spielerlebnis bringt.

Alles Gute

Michael Menzel

**Wichtige Info:** Ihr solltet bereits **Kapitel 4** gespielt haben und die grundlegenden Regeln kennen.

## 1. Spielvorbereitungen:

- Puzzel den 8-teiligen Spielplan vorsichtig zusammen und lege 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.
- Wende gegebenenfalls die Plättchen 30 bis 38, sodass **alle Baumbrücken sichtbar** sind.
- Dein geheimes Lager (Vertiefung 60 oder 70) muss offenliegen und die Dunklen Ereignisse müssen als Symbole offenliegen (Plättchen 60 oder 70). Nimm außerdem das Plättchen **vor** deinem geheimen Lager (50 bzw. 61) aus dem Spielplan heraus.
- Leere den Beutel neben dem Spielplan.
- Sollten noch Holzteile aus einer vorhergehenden Partie auf dem Spielplan liegen, werden auch diese jetzt zurück in den Vorrat gelegt.
- Du wählst einen Geächteten und erhältst dessen 5 Figuren. Alle Geächteten verfügen bereits über ihre besonderen Fähigkeiten (nachzulesen ganz, ganz hinten im Buch).
- Leg 1 Würfel in deiner Farbe auf die Abbildung des Bogens.
- Wirf die Holzscheibe in deiner Farbe in den Beutel. Außerdem werden die rote, **beide** grauen, **beide** violetten und die weiße Scheibe in den Beutel geworfen.

**Info:** Du bist am Zug, wenn du die Scheibe in deiner Farbe, die weiße oder eine graue aus dem Beutel ziehst.

- Nimm **8 violette und 1 weißen Würfel** und wirf sie anschließend in den Beutel.
- Stapel **7 Sanduhren** auf dem Bösen Ende.
- Stell die Figur **Minnesänger auf die Zahl 4** des Hoffnungsbanners.

### Siegel:

- Nimm die 4 Siegel, die den Löwen zeigen, misch sie und leg sie verdeckt auf die 3 Pfützen und eines auf die Kräuter (alle im Wald). Deck sie dann auf. Die Farbe auf dem Siegel gibt an, auf welcher Position dein Geächteter startet. Stell dann eine deiner Stand-Figuren auf die entsprechende Position.
- Wirf alle 8 Siegel in den Beutel.
- Zieh anschließend 1 Siegel aus dem Beutel, leg es in die erste Siegel-Vertiefung und führe es aus (also gegebenenfalls Hoffnung -1 und Wachen, Adlige und Kutschen aufdecken).
- Stell eine von Gisbournes Stand-Figuren in den Schatten vor dem Burgtor.

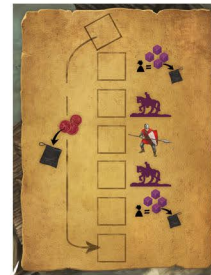
# DIE ABENTEUER DES ROBIN HOOD

## Die Solo-Variante

### 2. Anleitung:

#### Überwältigen:

Schneide den Solo-Steckbrief (auf der letzten Seite des PDF) aus, nimm Plättchen 78 (rechts im Dorf) aus dem Spielplan und leg dafür diesen **Solo-Steckbrief** ein.



Leg einen roten Würfel auf das unterste Kästchen des Steckbriefs.

**Immer wenn du einen Gegner überwältigst**, musst du, **nachdem** du deine Belohnung bekommen hast, den roten Würfel ein Kästchen hochschieben und das nebenstehende Symbol ausführen.

Erreicht der rote Würfel das oberste Kästchen, wird er sofort wieder auf das unterste versetzt und alle bisherigen Siegel (außer denjenigen, die die 8-eckigen Zeichen der Kutschen zeigen) werden wieder in den Beutel geworfen.

#### Erkunden:

Schneide die **Erkunden-Übersicht** (auf der letzten Seite des PDF) aus, nimm Plättchen 79 (rechts unten im Dorf) aus dem Spielplan und leg dafür diese Erkunden-Übersicht ein.



Wenn du eine **Person oder einen Gegenstand erkundest**, liest du nun **nicht mehr im Buch**, was geschieht. Stattdessen musst du bis zu 3 Würfel aus dem Beutel ziehen. Ziehst du einen weißen, musst du sofort aufhören zu ziehen. Je nachdem, welche Konstellation du gezogen hast, passiert Folgendes:

- 1 weißer Würfel = +2 Hoffnung
- 1 violetter und 1 weißer Würfel = 1 Proviant
- 2 violette und 1 weißer Würfel = 1 Fässchen oder 1 Horn
- 3 violette Würfel = Gisbourne bewegt sich

**In jedem Fall** musst du anschließend das **Plättchen wenden**. Du kannst es also nicht ein zweites Mal erkunden. Es ist bei Erkunden nicht erlaubt das Ziehen vorzeitig zu beenden (z.B. nach 2 violetten Würfeln).

*Hinweis: Diese Regeländerung gilt nur für kleine Gegenstände und Personen. Nicht z. B. für das Boot (208/209), die Burgmauer (111) oder den Strohwagen (214). Da liest du beim Erkunden ganz normal im Buch vor, was geschieht.*

#### Die Händler:

Wenn du einen der beiden Händler (100 und 120) erkundest, ziehst du keine Würfel und liest auch nicht im Buch nach. Stattdessen darfst du beliebig viele Würfel in deiner Farbe vom oberen Gegenstände-Pergament auf Gegenstände des unteren Pergaments legen (nie umgekehrt!). Die Händler werden nach dem Erkunden **nicht gewendet** und können später erneut erkundet werden.

#### Guy von Gisbourne:

Gisbourne verfolgt in diesem Abenteuer nur dich. Solltest du für ihn nicht sichtbar sein, wenn die violette Scheibe gezogen wird (weil du in der Burg bist oder auf einer Baumbrücke stehst), dann bewegt er sich in Richtung des geheimen Lagers. Wenn er die Vertiefung 60 oder 70 (je nachdem, wo sich dein geheimes Lager befindet) berührt, hast du sofort verloren.

DIE ABENTEUER DES  
**ROBIN HOOD**  
Die Solo-Variante

### 3. Geschichte:

*Du bist allein! Deine Gefährten sind bereits vor Tagen aufgebrochen. Sie machen sich auf die Suche nach Blackgarden, dem berüchtigten Gefängnisturm des Sheriffs. Vielleicht wird es ihnen gelingen, die Gefangenen dort zu befreien. Indes bist **nur du** im Sherwood Forest zurückgeblieben. Wird es dir gelingen, den Menschen der Grafschaft neuen Mut zu geben?*

### 4. Abenteuerziel:

Dein Abenteuerziel ist es, **18 Hoffnung** zu erreichen, ehe die letzte Sanduhr vom Bösen Ende entfernt wurde.

#### **Besondere Aufgaben:**

Um 18 Hoffnung zu erreichen, kannst du Adlige und Wachen überwältigen. Darüber hinaus kannst du dir eines von drei Sets von „Besonderen Aufgaben“ aussuchen (siehe folgende Seite). **Welche** der Aufgaben und in **welcher Reihenfolge** du sie erfüllst, entscheidest du selbst.

**Sonderfall:** Sollte es dir gelingen, 3 „Besondere Aufgaben“ zu erfüllen, hast du ebenfalls sofort gewonnen (unabhängig von der Hoffnung).

Zieh nun die erste Scheibe aus dem Beutel.

**Dein Abenteuer beginnt!**

### Besondere Aufgaben Set 1: Der Löwe im Wind

Nimm das Plättchen der Truhe (190, ganz oben links im Wald) und das Plättchen der Höhle (149, am Fluss) aus dem Spielplan. Nimm außerdem das Wappen aus dem Spielplan.



- **Der Wilderer:** Überwältige den Wilderer (Vertiefung 190, oben im Wald). Dazu musst du in einem Zug 2 weiße Würfel aus dem Beutel ziehen.

**Belohnung:** Leg Plättchen 190 wieder in den Spielplan ein (sodass das Fragezeichen nicht zu sehen ist). **Hoffnung +4** und **1 Proviant**.



- **Die Hungernden:** Berühr mit deiner Stand-Figur Vertiefung 149 (Höhle am Fluss) und gib 2 Proviant oder 2 Goldsäckchen ab. **Belohnung:** Leg Plättchen 149 wieder in den Spielplan ein (sodass das Fragezeichen nicht zu sehen ist). **Hoffnung +4** und **1 Banner**.



- **Das Löwenbanner:** Berühr mit deiner Stand-Figur Plättchen 243 (über dem Burgtor) und gib 1 Banner ab. **Belohnung:** Wende Plättchen 243, sodass das Banner sichtbar ist und **Hoffnung +4**.

Leg je einen roten Würfel auf die Plättchen/Vertiefungen 190, 149 und 243. Wenn du eine der Aufgaben erfüllt hast, leg den roten Würfel auf die Vertiefung des Wappens.

### Besondere Aufgaben Set 2: Das gestohlene Kreuz

Nimm das Plättchen 58 (oberhalb der Kirche) aus dem Spielplan. Wende außerdem das Plättchen 46 (linker Turm der Burg), sodass der Sheriff zu sehen ist, und das Plättchen des Kirchendachs (251), sodass das Kreuz nicht zu sehen ist. Nimm außerdem das Wappen aus dem Spielplan.



- **Der Habicht:** Überwältige den Habicht (Vertiefung 58). Dazu musst du in einem Zug 2 weiße Würfel aus dem Beutel ziehen.

**Belohnung:** Leg Plättchen 58 wieder in den Spielplan ein (sodass das Fragezeichen nicht zu sehen ist). **Hoffnung +4** und **1 goldenes Kreuz**.



- **Das goldene Kreuz:** Berühr mit deiner Stand-Figur Plättchen 150 (vor der Kirche - unabhängig davon, ob der Pfarrer zu sehen ist oder nicht) und gib 1 goldenes Kreuz ab.

**Belohnung:** Wende Plättchen 251, sodass das Kreuz wieder zu sehen ist. **Hoffnung + 4**.



- **Der Sheriff von Nottingham:** Überwältige den Sheriff von Nottingham (Plättchen 46). Dazu musst du in einem Zug 2 weiße Würfel aus dem Beutel ziehen.

**Belohnung:** Wende Plättchen 46 wieder, sodass der Sheriff nicht zu sehen ist und **Hoffnung +4**.

Leg je einen roten Würfel auf die Plättchen/Vertiefungen 58, 46 und 150. Wenn du eine der Aufgaben erfüllt hast, lege den roten Würfel auf die Vertiefung des Wappens.

### Besondere Aufgaben Set 3: Feuer und Wasser

Nimm das Plättchen 250 (Schmiede im Dorf) aus dem Spielplan. Wende außerdem das Plättchen 48 (Burgmauer), sodass der Sheriff zu sehen ist. Nimm außerdem das Wappen aus dem Spielplan.



- **Das geheime Lager:** Berühr mit deiner Stand-Figur Vertiefung des geheimen Lagers und gib 2 Proviant oder 2 Goldsäckchen ab. **Belohnung:** **Hoffnung +4** und **2 Fässchen**.



- **Brennende Schmiede:** Berühr mit deiner Stand-Figur Vertiefung 250 (Schmiede im Dorf) und gib 2 Fässchen ab. **Belohnung:** Leg Plättchen 250 wieder in den Spielplan ein (sodass das Dach zu sehen ist). **Hoffnung +4** und **1 Schwert**.

- **Der Sheriff von Nottingham:** Überwältige den Sheriff (Plättchen 48, Burgmauer). Dazu musst du in einem Zug 2 weiße Würfel aus dem Beutel ziehen. **Belohnung:** Wende Plättchen 48 wieder, sodass der Sheriff nicht zu sehen ist. **Hoffnung +4**.

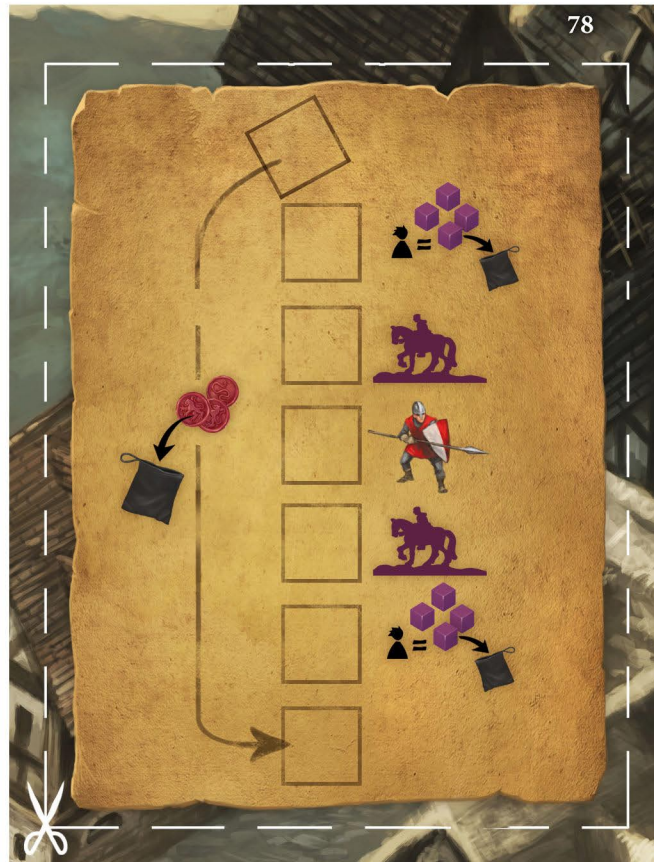


Leg je einen roten Würfel auf die Plättchen/Vertiefungen 48, 60/70 und 250. Wenn du eine der Aufgaben erfüllt hast, lege den roten Würfel auf die Vertiefung des Wappens.

# DIE ABENTEUER DES ROBIN HOOD

Die Solo-Variante

## Solo-Steckbrief



## Erkunden-Übersicht

