

Приключения Робина Гуда

Соло-режим



Предисловие

«Приключения Робина Гуда» — это приключенческая игра, в которую лучше всего играть вдвоём, троём или четвером. Это, к сожалению, не всегда возможно из-за различных жизненных обстоятельств. Поэтому мы создали для вас особые правила, которые позволят вам погрузиться в мир Робина Гуда, даже если в данный момент вы не можете собраться с другими игроками.

Важно: здесь вы не найдёте спойлеры по приключениям из оригинальной игры, так что вы не упустите игровой опыт, рассчитанный на нескольких игроков.

С наилучшими пожеланиями,
Михаэль Менцель

Внимание: вы должны пройти 4-ю главу базовой игры и знать основные правила.

1. Подготовка к игре:

- Аккуратно соберите игровое поле из 8 частей и поместите его в центр стола.
- **Важно:** вначале все жетоны на игровом поле должны лежать так, чтобы не было видно ни одной звезды. Исключение: жетоны с 2! звездами.
- При необходимости переверните жетоны с 30 по 38 так, чтобы **были видны все деревянные мостки**.
- Ваш тайный лагерь (ячейка 60 или 70) должен лежать лицевой стороной вверх, а также символы тёмных событий должны быть изображены лицевой стороной вверх (жетон 60 или 70). Кроме этого уберите жетон **перед** вашим тайным лагерем (50 или 61) с игрового поля.
- Высыпьте содержимое мешка рядом с игровым полем.
- Если на игровом поле присутствуют деревянные компоненты с прошлых партий – они возвращаются в запас.
- Вы выбираете персонажа и получаете 5 его фигурок. При выборе персонажа учитывайте, что все они имеют особые способности (вы найдёте их в самом конце книги из базовой игры).
- Поместите 1 кубик вашего цвета (цвет персонажа) на изображение лука.
- Положите в мешок деревянный диск своего цвета. Кроме того, положите туда **1 красный, 1 белый, 2 серых и 2 фиолетовых диска**.

Информация: когда вы вытянули из мешка белый, серый или диск своего цвета наступает ваш ход.

- Возьмите **8 фиолетовых и 1 белый кубик** и положите их в мешок.
- Положите **7 фишек песочных часов** на плохую концовку.
- Поместите **фигурку брада на клетку 4** на знамени надежды.

Печати:

- Возьмите 4 печати с изображением льва, перемешайте их и положите лицом вниз по одной на каждую лужу и одну на травы (на игровом поле, все в лесу). Затем переверните их. Цвет печати укажет, на каком месте начнёт игру ваш герой. Затем поставьте стоящую фигурку вашего героя на это место.
- Положите все 8 печатей в мешок.
- Затем вытащите из него 1 печать и положите её в первую ячейку для печатей (таким образом, либо надежда снизится на 1, либо раскроются стражники, дворяне или повозки).
- Поставьте в тень возле врат замка стоящую фигурку Гая Гисборна.

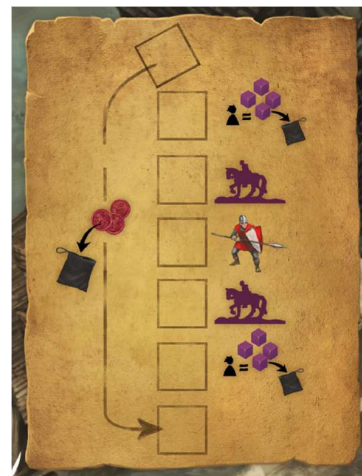
Приключения Робина Гуда

Соло-режим

2. Правила:

Розыск:

На последней странице соло-режима вы найдёте новый жетон розыска для соло-режима. Распечатайте его в цвете, вырежьте и положите на игровом поле, на место жетона 78 (справа от деревни).



Положите красный кубик на самую нижнюю клетку плаката о розыске. **Всякий раз, когда вы побеждаете противника**, после того, как вы получили свою награду, **вы должны переместить красный кубик на одну клетку вверх** и разыграть эффект соседнего символа. Когда красный кубик достигает верхней клетки, он сразу же переставляется обратно на самую нижнюю клетку, а все предыдущие печати (кроме тех, на которых изображены восьмиугольные символы повозок) кладутся обратно в мешок.

Исследование:

На последней странице соло-режима вы найдёте **новую памятку по исследованию**. Распечатайте её в цвете, вырежьте и положите на игровом поле, на место жетона 79 (снизу справа от деревни).

Когда вы исследуете **персонажа или предмет**, вы больше **не читаете**, что происходит в книге. Вместо этого вы должны вытащить из мешка 3 кубика. Если вы вытянули белый кубик, то немедленно перестаньте вытягивать кубики. В зависимости от того, какой набор кубиков вы вытянули, произойдет следующее:

1 белый кубик = + 2 надежды

1 фиолетовый и 1 белый кубик = получите **1 припасы**

2 фиолетовых и 1 белый кубик = получите **1 бочку** или **1 рог**

3 фиолетовых кубика = ход Гисборна



В любом случае, вы **должны** перевернуть исследованный жетон. Таким образом, вы не можете исследовать его во второй раз. **Запрещается** преждевременно завершать вытягивание кубиков во время «Исследования» (например, после двух вытянутых фиолетовых кубиков).

Примечание: это изменение правила касается только небольших предметов и персонажей. Оно не касается, например лодки (208/209), стены замка (111) или телеги с соломой (214). Когда вы совершаете исследование, вы читаете вслух то, что происходит в книге, как обычно.

Торговцы:

Если вы исследуете двух торговцев (100 и 120), вы не бросаете кубики или читаете книгу. Вместо этого вы можете переместить любое количество своих кубиков с **верхнего** свитка **предметов** на **нижний** свиток (никогда не наоборот!). После исследования жетоны торговцев **не** переворачиваются и могут быть исследованы позже.

Гай Гисборн:

В этом приключении Гай Гисборн преследует лишь вас. Если когда вытасчен фиолетовый диск вы не видны ему (например, вы замке, или находитесь на древесных мостках), то он движется в тайный лагерь. Как только он полностью зайдёт на жетон 60 или 70 (в зависимости от того где располагается ваш лагерь), то вы немедленно проигрываете.

Приключения Робина Гуда

Соло-режим

3. История:

Вы один! Несколько дней назад ваши спутники отправились на поиски Блэргардена, печально известной тюремной башни шерифа. Возможно, им удастся освободить её заключенных.

*Тем временем в Шервудском лесу остались **только вы**. Сможете ли вы вселить мужество в сердца жителей этого графства?*

4. Цель приключения:

Цель вашего приключения – достичь **клетки 18** на знамени надежды до того как последние песочные часы будут удалены с плохой концовки.

Особые задания:

Чтобы достичь 18-й клетки вам предстоит побеждать дворян и стражников. Кроме того, в этом вам поможет выполнение трёх особых заданий (см. на следующей странице). **Вы сами** выбираете, **какие задания** вы желаете выполнить и в каком порядке (сами этапы заданий стоит проходить по порядку).

Особый случай: если вы сумеете выполнить все 3 особые задания, вы немедленно побеждаете в игре (вне зависимости от показателя надежды).

Теперь вытащите диск из мешка.

Ваше приключение начинается!

Особое задание 1: лев на ветру

Уберите жетон сундука (190, в лесу) и жетон пещеры (149, у реки) с игрового поля. Также уберите с игрового поля знамя.



- **Браконьер:** одолеть браконьера (отверстие 190, в лесу). Для этого нужно за бой вытащить из мешка 2 белых кубика. **Награда:** положите жетон 190 обратно на игровое поле (так, чтобы знак вопроса не был виден). Получите **+4 надежды** и **1 припасы**.
- **Голодные:** прикоснитесь стоящей фигуркой к ячейке 149 (пещера у реки) и заплатите **2 припаса** или **2 мешочка с золотом**. **Награда:** положите жетон 149 обратно на игровое поле (так, чтобы знак вопроса не был виден). Получите **+4 надежды** и **1 знамя**.
- **Знамя льва:** коснитесь жетона 243 (над воротами замка) своей стоящей фигуркой и сбросьте **1 знамя**. **Награда:** переверните жетон 243, чтобы знамя было видно, и получите **+4 надежды**.

Поместите красный кубик на каждый из следующих жетонов/ячеек: 190, 149 и 243. Выполнив одно из заданий, поместите красный кубик на ячейку знамени.

Особое задание 2: украденный крест

Уберите жетон 58 (над церковью) с игрового поля. Также переверните жетон 46 (левая башня замка), чтобы был виден шериф, и жетон крыши церкви (251), чтобы не было видно креста. Также уберите знамя с игрового поля.



- **Ястреб:** победите Ястреба (ячейка 58). Для этого нужно за бой вытащить из мешка 2 белых кубика. **Награда:** положите жетон 58 обратно на игровое поле (так, чтобы знак вопроса не был виден). Получите **+4 надежды** и **1 золотой крест**.
- **Золотой крест:** коснитесь жетона 150 стоящей фигуркой (перед церковью – независимо от того, виден священник или нет) и заплатите 1 золотой крест. **Награда:** переверните жетон 251, чтобы крест снова был виден. Получите **+4 надежды**.
- **Шериф Ноттингема:** победите шерифа (жетон 46). Для этого нужно за бой вытащить из мешка 2 белых кубика. **Награда:** переверните жетон 46, чтобы шерифа не было видно, и получите **+4 надежды**.

Поместите красный кубик на каждый из следующих жетонов/ячеек: 58, 46 и 150. Выполнив одно из заданий, поместите красный кубик на ячейку знамени.

Особое задание 3: огонь и вода

Уберите жетон 250 (кузница в деревне) с игрового поля. Также переверните жетон 48 (стена замка) так, чтобы был виден шериф. Также уберите знамя с игрового поля.

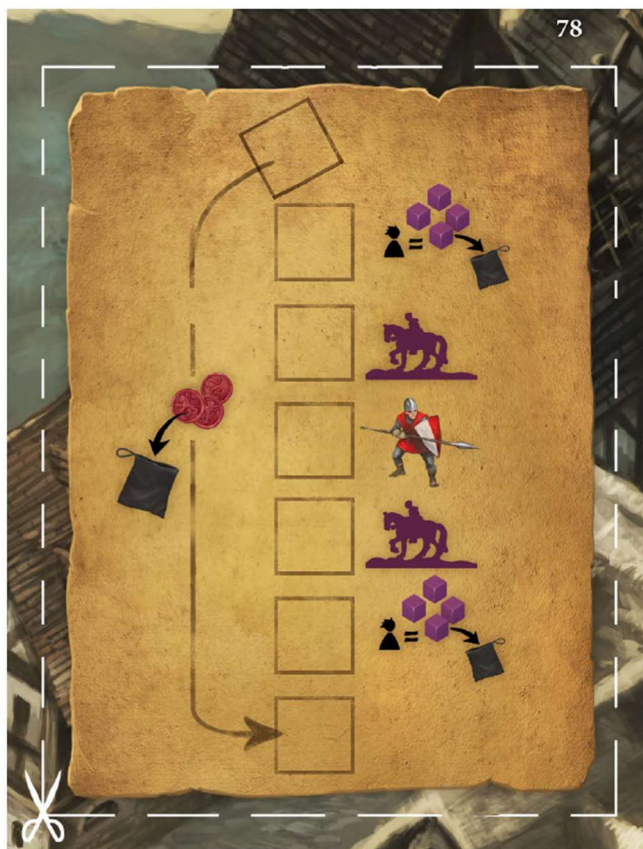


- **Тайный лагерь:** коснитесь ячейки тайного лагеря стоящей фигуркой и заплатите **2 припаса** или **2 мешочка золота**. **Награда:** получите **+4 надежды** и **2 бочки**.
- **Горящая кузница:** дотроньтесь стоящей фигуркой до ячейки 250 (кузница в деревне) и заплатите **2 бочки**. **Награда:** положите плитку 250 обратно на игровое поле (так, чтобы была видна крыша). Получите **+4 надежды** и **1 меч**.
- **Шериф Ноттингема:** победите шерифа (ячейка 48, стена замка). Для этого нужно за бой вытянуть из мешка 2 белых кубика. **Награда:** переверните жетон 48, чтобы шерифа не было видно. Получите **+4 надежды**.

Приключения Робина Гуда

Соло-режим

Жетон розыска
для соло-режима:



Памятка по
исследованию:

