

DIE ABENTEUER DES ROBIN HOOD

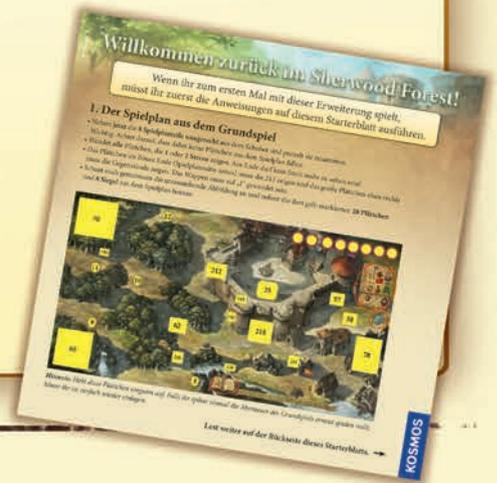
BRUDER TUCK IN GEFAHR

DAS BEGLEITHEFT

WICHTIG:

Dies ist **nicht die Anleitung**, sondern lediglich das Begleitheft. Ihr dürft es **nicht vor dem Spiel lesen!**

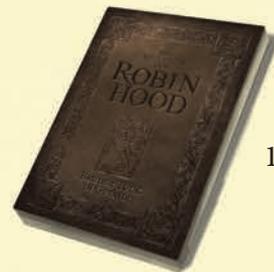
Wenn ihr diese Erweiterung **zum ersten Mal spielt**, lest das beiliegende **Starterblatt** vor und führt die Anweisungen darauf aus. Es führt euch **nach nur wenigen Minuten ins erste Abenteuer!**



Materialübersicht



2 Spielplanteile
im Schuber



1 Buch



1 Figur Bruder Tuck

Zum Einlegen in den
Spielplan des Grundspiels:

20 Plättchen
8 Siegel



2 Lesezeichen



3 Figuren Sheriff von Nottingham

1. Die Regeln des Grundspiels

Alle Regeln des Grundspiels bleiben erhalten. Ihr könnt sie im Begleitheft des Grundspiels nachlesen, wenn ihr sie nicht mehr parat habt.

2. Bruder Tuck

Bruder Tuck kommt im Laufe des ersten Abenteuers ins Spiel.

Ein Spieler, der die Figur von Bruder Tuck berührt, darf, wenn er sich weiterbewegt, am Ende seiner Bewegung, Bruder Tuck zu seiner Stand-Figur versetzen. So, als ob Bruder Tuck hinterherlaufen würde.

Wichtig: Dabei darf der Spieler die Position von Bruder Tuck frei bestimmen, so lange sie dessen Stand-Figur berührt.

Im Kampf (ohne Bogen!) darf ein Spieler, der Bruder Tuck bei sich hat, 2 **Würfel zusätzlich** aus dem Beutel ziehen.

Sonderfall 1: Bruder Tuck kann jederzeit von einem Spieler stehen gelassen werden.

Sonderfall 2: Ein Spieler kann Bruder Tuck auch im Vorbeigehen „mitnehmen“. D. h. nicht die Stand-Figur des Spielers muss Bruder Tuck berühren, es kann auch seine Bewegungs-Figur sein.

Ab Kapitel 10 kommt eine neue Regel für Bruder Tuck hinzu:

Beim Erkunden von **Personen** darf der Spieler, der Bruder Tuck bei sich hat, 2 Fragen stellen. D. h. nach der Beantwortung der ersten Frage wird das Wenden der gefragten Person ignoriert und der Spieler darf **noch in diesem Zug** eine zweite stellen.

Sonderfall: Manchmal werden Personen ohnehin nicht nach der ersten Frage gewendet und können erneut erkundet werden. Dafür benötigt der Spieler dann aber einen weiteren Zug. Mit Bruder Tuck an der Seite **gehen 2 Fragen in einem Zug!**

Bruder Tuck und Wachen/Nordmänner

- Wenn der Spieler, der Bruder Tuck bei sich hat, gefangen wird, wird auch Bruder Tuck auf die Wache / den Nordmann gelegt. Wenn sich der Spieler befreien will, hilft Bruder Tuck im Kampf gegen die Wache / den Nordmann mit.
- Wenn Bruder Tuck allein auf einer Lichtung steht, oder er nicht zur Gänze im Schatten steht, wird auch er bei den Dunklen Ereignissen von Wachen/Nordmännern gefangen genommen. Auch dafür verliert das Land bei den Dunklen Ereignissen 2 Hoffnung. Aus eigener Kraft kann sich Bruder Tuck nicht befreien.

Bruder Tuck und Guy von Gisbourne

Sollte **Guy von Gisbourne** Bruder Tuck oder den Spieler berühren, der Bruder Tuck bei sich hat, hat das keine Auswirkung auf Bruder Tuck. *Gisbourne wagt es nicht, Hand an einen Kirchenmann zu legen.*

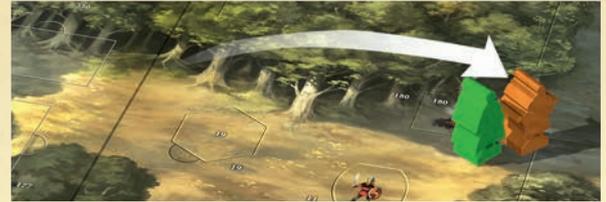
Bruder Tuck und das Seil, das Boot und das Pferd

Ein Spieler, der Bruder Tuck bei sich hat, kann über das Seil in die Burg gelangen. Er kann auch das Boot oder Pferd nutzen. Beim Pferd und Boot kann dann aber kein anderer Spieler mehr mitreiten, da beide auf 2 „Personen“ begrenzt sind.

Bruder Tuck und der Strohwagen, Hut und Umhang und Bärenfellumhang mit Nordmannhelm

Ein Spieler, der Bruder Tuck bei sich hat, kann sich mit Bruder Tuck im Strohwagen verstecken.

Ein Spieler, der Bruder Tuck bei sich hat, kann sich nicht mit Hut und Umhang und auch nicht mit dem Bärenfellumhang mit Nordmannhelm tarnen. Nur wenn er Bruder Tuck stehen lässt, funktioniert die Tarnung.



Sonderfall 2: Bruder Tuck im Vorbeigehen mitnehmen.

3. Der Sheriff von Nottingham

Ab Kapitel 9 verfolgt der Sheriff von Nottingham Bruder Tuck bzw. den Spieler, der Bruder Tuck bei sich hat. Ebenfalls ab Kapitel 9 werden rote Würfel in den Beutel geworfen (aufgrund der Dunklen Ereignisse). Wenn ihr im weiteren Verlauf des Spiels 1 roten Würfel aus dem Beutel zieht, müsst ihr **euren Zug sofort unterbrechen** und den **Sheriff bewegen**, und zwar (auf kürzestem Weg) in Richtung von **Bruder Tuck!!!**
Hinweis: Der gezogene rote Würfel zählt für das Überwältigen wie ein violetter Würfel.



Der **Sheriff bewegt sich** dabei auf die gleiche Weise wie Gisbourne. D. h. seine Bewegungs-Figur wird an die Stand-Figur gelegt und am Ende muss seine zweite Stand-Figur stehen. Auch der Sheriff kann nicht über Bäume, Felsen, Häuser, die Burg, den Fluss, den Wasserfall, Gegenstände, Kutschen, Tiere oder Personen laufen.

Berührt der Sheriff die Figur von Bruder Tuck oder des Spielers, der ihn aktuell mitbewegt, **ist das Abenteuer sofort verloren.**

Sonderfall 1:

Berührt der Sheriff die Figur eines Spielers, der nicht Bruder Tuck bei sich hat, verliert dieser Spieler eine seiner 3 Bewegungs-Figuren für den Rest des Abenteuers – also wie bei Guy von Gisbourne.

Sonderfall 2:

Wenn der Sheriff Bruder Tuck aktuell nicht sieht (weil er z. B. in der Burg ist), bleibt der Sheriff stehen. Nur in Kapitel 11 gibt es eine andere Regelung, die dort erklärt wird.

Sonderfall 3:

Wenn ein Spieler den Dolch einsetzt, zählen die gezogenen roten Würfel als weiße. Unabhängig davon wird der Sheriff dennoch bewegt.

4. Nordmänner

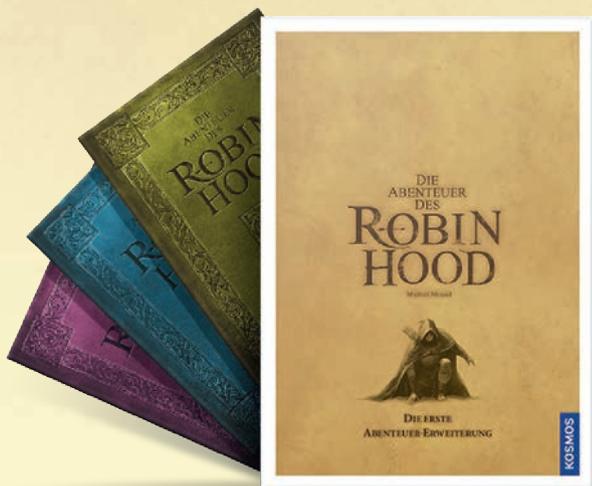
- Auf manchen Siegeln sind 2, 3 oder 4 Pünktchen abgebildet. Diese werden so lange ignoriert, bis sie in einem Kapitel eine Bedeutung bekommen.
- Die ovalen Plättchen der Nordmänner funktionieren genau so, wie die der Wachen. Nur müsst ihr zum Überwältigen eines Nordmanns 2 statt nur 1 weißen Würfel aus dem Beutel ziehen.
- In Kapitel 11 tauchen mehrere Nordmänner im oberen Bereich der neuen Spielplanteile auf. Auch diese Nordmänner nehmen Spieler bzw. Bruder Tuck bei den Dunklen Ereignissen gefangen. Ein Spieler bzw. Bruder Tuck wird dann von dem Nordmann gefangen, der am nächsten zu ihm offen liegt.
- Nur ovale Plättchen können mit dem Bogen überwältigt werden.
- In Kapitel 11 kann die Anzahl von offen liegenden Nordmännern zum vorzeitigen Scheitern führen.

Wichtig: Diese Zählung der Nordmänner passiert in dem Moment, in dem die violette Scheibe gezogen wird, nicht schon beim Aufdecken zusätzlicher Nordmänner. D. h. es ist durchaus möglich, nach dem Aufdecken und vor der Zählung, Nordmänner zu überwältigen und ihre Anzahl dadurch zu verringern.



Tipps

- Die Nordmänner im Wald sind sehr stark. Es ist daher noch wichtiger als bei den Wachen, unentdeckt und im Schatten zu bleiben.
- Wenn der Sheriff von Nottingham in der Nähe von Bruder Tuck ist, müsst ihr vorsichtig sein beim Überwältigen. Mit jedem Würfel, den ihr dabei zieht, kommt der Sheriff näher. Es kann daher sinnvoll sein, den Kampf abzubrechen.
- Das Pferd ist ein hilfreiches neues Element im Spiel. Es ist durchaus sinnvoll, am Ende eines Abenteuers zu überlegen, wo man das Pferd hinschicken möchte. Da es 2 Sterne hat, bleibt es im nächsten Abenteuer an dieser neuen Position.



Die Abenteuer des Robin Hood sind noch nicht vorbei.

Erlebt mit der „Abenteuer-Erweiterung“ 3 neue, spannende Geschichten mit Robin Hood und seinen Gefährten.

**Mehr Informationen und spannendes Zusatzmaterial gibt es auf:
die-abenteuer-des-robin-hood.de**



Danksagung

Der Autor und der Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellesen und der Entstehung des Spiels beteiligt waren.



Autor und Illustrator: Michael Menzel wurde 1975 geboren und lebt mit seiner Familie am Niederrhein. Seine große Leidenschaft für das Zeichnen begleitet ihn seit frühester Kindheit. Der Einstieg in die Spiele-Illustration glückte ihm im Jahr 2004 mit einem Spiel für den Kosmos Verlag. Seither gestaltet er für verschiedene Verlage sowohl Kinder- als auch Familienspiele. Sein weltweit erfolgreiches Erstlingswerk als Autor „Die Legenden von Andor“ wurde 2013 u. a. als „Kennerspiel des Jahres“ ausgezeichnet. Mit „Die Abenteuer des Robin Hood“ hat er erneut ein besonderes kooperatives Spielerlebnis erschaffen, das 2021 zum „Spiel des Jahres“ nominiert wurde.

Redaktion: Wolfgang Lüttke
Grafik: Fiore GmbH
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Herstellung: Alicia Kaufmann

© 2022 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7
70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr: 683146

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA