

ПРИКЛЮЧЕНИЯ РОБИНА ГУДА

СОПРОВОДИТЕЛЬНЫЙ БУКЛЕТ

ВНИМАНИЕ:

Это не полноценные правила игры, а просто сопроводительный буклет. Не читайте его до того, как сядете играть!

Если вы играете в игру впервые, прочтите **вводные правила** и следуйте их инструкциям. С ними вы начнёте ваше первое приключение за считанные минуты!



СОСТАВ ИГРЫ



5 фигурок Робина Гуда



5 фигурок Девы Мэриан



5 фигурок Малыша Джона



5 фигурок Уилла Скарлета



3 фигурки Гая Гисборна



1 ворон



1 особая фигурка



1 игровое поле
(8 частей
в суперобложке)



1 книга приключений



1 тканевый мешок



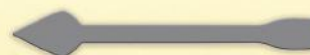
12 фишек песочных часов



1 фигурка барда



10 деревянных дисков



1 стрела



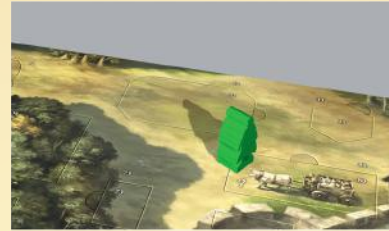
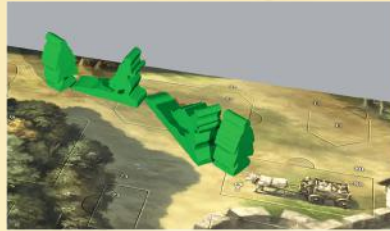
40 60 6 6 6 6 6
130 деревянных кубиков

Перемещение и игровое поле

Фигурки

У каждого игрока для перемещения по игровому полю есть 5 фигурок: 2 стоящие (вид в анфас) и 3 движущиеся (вид в профиль) – 2 идущих и 1 бегущая фигурка.

Игрок может перемещаться, **выстраивая свои фигурки в одну линию**. Ему не обязательно использовать все свои фигурки разом, но вторая стоящая фигурка всегда должна быть выставлена в конце линии.

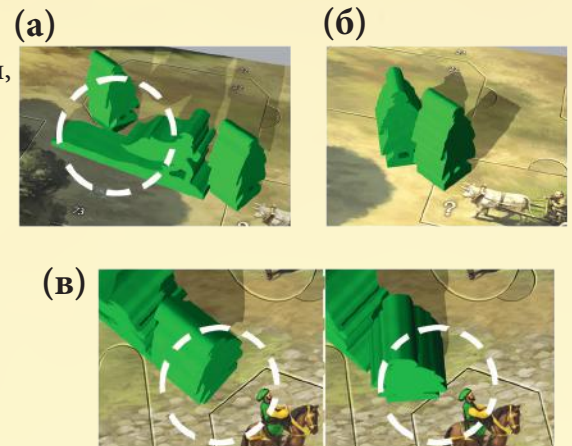


Примечание: Не проблема, если фигурки немного сдвигаются при размещении – вы не играете друг против друга, и вымерять путь линейкой не обязательно. Решайте сами, насколько точно вы хотите выстроить своё движение.

(а) Вам разрешено выставить фигурки с небольшим смещением, если в противном случае игрок переместился бы слишком далеко от нужной точки. Главное – чтобы ваши фигурки соприкасались.

(б) Если вы хотите переместиться на очень короткое расстояние, можно не использовать движущиеся фигурки – просто поместите вторую стоящую фигурку рядом с первой.

(в) Вы можете поставить вторую стоящую фигурку диагонально, чтобы она дотянулась немного дальше для соприкосновения с жетоном.



Нельзя идти напрямик по деревьям, скалам, домам, замку, по реке, водопаду, предметам, повозкам, животным и людям.



Примечание: Это также относится к деревьям или домам, в отношении которых можно утверждать, что, с учётом перспективы, вы путешествуете позади них. Кроны деревьев или крыши домов считаются границей объектов!



Особый случай 1: В ходе игры вы можете срубить дерево. Вам разрешено перепрыгивать через этот древесный ствол (и он также **не будет помехой** для Гая Гисборна).

Особый случай 2: Лужи в лесу тоже **не помеха**.



Открытая местность

Пример открытой местности – на рисунке. **Важно:** «Открытой местностью» также являются незатенённые области в замке или в деревне.

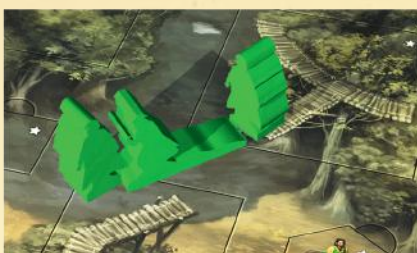


Прыжки (по навесным мосткам на деревьях)

В ходе приключения на игровом поле появляются деревянные мостки в лесных кронах. Игроки могут: (а) **перепрыгнуть** с одного мостка на другой или (б) **спрыгнуть** с мостка в подлесок или (в) **запрыгнуть** из подлеска на мосток.



(а)



(б)

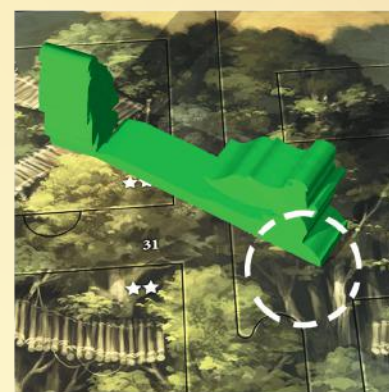


(в)

(г) Этот прыжок возможен, поскольку движущаяся фигурка соприкасается с поверхностями, по которым можно ходить (деревянный мосток и земля в подлеске). Таким образом, игрок может продолжить движение по другому мостку или по подлеску своей следующей фигуркой.



(г)



(д)

(д) Этот прыжок невозможен, поскольку фигурка не касается никакой опоры.

Примечание: Если игрок стоит на мостке в древесной кроне, его не могут увидеть ни стража, ни Гай Гисборн.

Печати

Печати используются несколькими способами, каждый из которых описан в конкретных приключениях.

Пример (а): Надежда уменьшается на 1. Жетоны стражи (1 и 12) и дворян (14, 18, 20) переворачиваются, если на них нет песочных часов. **Примечание:** при перевороте стража и дворяне могут появляться или исчезать.



Пример (б): Жетоны стражи (10 и 4), дворян (17, 20) и повозки (22) переворачиваются.

Особый случай «В мешке больше нет печатей»: Изредка случается, что игроки должны вытянуть из мешка печать после того, как все 8 уже были вытянуты ранее. В таком случае все печати снова сбрасываются обратно в мешок – за исключением двух печатей с изображением повозки (восьмиугольник с цифрой 22 или 24). После этого из мешка берётся и разыгрывается 1 печать.



Знамя надежды и плохая концовка

В начале каждого приключения на книге внизу игрового поля размещаются песочные часы, отсчитывающие время до наступления плохой концовки (количество деревянных фишек часов указывается при подготовке к каждому приключению). Также на знамени надежды в ячейке с указанным номером размещается фигурка барда. Если бард достигает отметки «0» в момент, когда на шаге VI разыгрывается тёмное событие с красной меткой, с книги убирается дополнительная фишка часов.

Примечание: Надежда никогда не может опуститься ниже нуля. Даже если земли Ноттингема опять потеряют надежду, движение барда будет игнорироваться.

Если на плохой концовке нет ни одной фишки часов, игроки сразу проигрывают и должны прочитать, чем закончилась история на **стр. 213**.

Важно: поскольку на стр. 213 также объясняется, как продолжить и с чего начать новую партию, игрокам в любом случае после проигрыша придётся прочитать эту страницу.



С чего начинаются приключения Робина Гуда?

В «Приключениях Робина Гуда» игроки проживают непрерывную историю, прямо по ходу которой постепенно узнают новые правила. Поэтому важно играть приключения в изначальном порядке. Самую первую партию игроки начинают с прочтения вводных правил – они отправят их на первые подвиги. В конце каждого приключения игрокам всегда сообщается, с какой страницы они продолжают игру в следующий раз. Эти страницы затем помечаются двумя ленточками-закладками книги приключений.



Ход и действия игрока

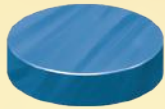
В каждом раунде игроки поочерёдно вытаскивают из мешка все диски – один за другим. Они складываются стопкой на мельничном колесе (в правом нижнем углу игрового поля). Цвет вытянутого диска указывает, чей сейчас ход.



Это ход
Робина Гуда



Это ход Девы
Мэриан



Это ход
Малыша Джона



Это ход
Уилла
Скарлета



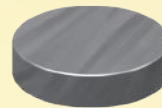
Все игроки могут сделать по 1 ходу.
В каком порядке – решайте сами.



Тёмные события:
красная метка



Тёмные события: лиловая метка
*Примечание: второй лиловый диск
вступает в игру только когда это
оговаривается в книге.*



Один игрок может сделать ход. Кто это
будет – решайте все вместе.

*Примечание: второй серый диск вступает
в игру только когда это оговаривается
в книге.*

Ход игрока всегда выглядит так:

I. Перемещение

Для продвижения по полю игрок выстраивает свои фигурки в линию.

Особые случаи: Игрок может решить, что пропускает свой ход, и остаться на месте. Игрок **не может** двигаться, если он схвачен стражником.



II. Сбереечь силы

Если игрок решает в этом ходу не пользоваться бегущей фигуркой, он может положить в мешок 1 белый кубик.

Особый случай: Даже если игрок не использует бегущую фигурку потому, что решил пропустить свой ход или попал в плен – он всё равно тем самым бережёт силы и поэтому может положить в мешок 1 белый кубик.



III. Выполнение одного (!) из трёх действий

Исследование, бой или передача предметов.

Какое из 3 действий может выполнить игрок, зависит от того, где стоит его фигурка.

- Он может исследовать жетон со знаком вопроса (если его фигурка касается жетона).
- Он может провести бой с противником (если его фигурка касается жетона противника).
- Он может передать товарищу предметы (если фигурки обоих игроков соприкасаются).

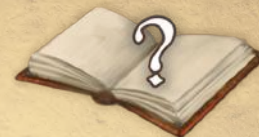


Особый случай 1: Даже если фигурка стоит так, что касается двух жетонов со знаком вопроса, игрок может в свой ход выполнить только одно действие, т.е. исследовать только **один жетон** из двух.

Особый случай 2: Даже если фигурка стоит так, что касается жетона со знаком вопроса и одновременно может победить стражника с помощью стрелы – игрок может выполнить только одно действие в свой ход: **либо** провести бой, **либо** исследовать жетон.

1. Исследование

Если стоящая фигурка игрока на игровом поле касается жетона (или выемки) со знаком вопроса, игрок может исследовать их. На таких жетонах есть число: это номер страницы в книге приключений. Один из **товарищей по команде** читает на указанной странице, что происходит, когда игрок исследует этот жетон.



Важно: жетоны без «?» нельзя исследовать! Для выполнения исследования игрокам важно помнить, в какое приключение они сейчас играют, поскольку их перенаправят на страницу, актуальную именно для этого приключения.

Примечание: После исследования жетон часто (но не всегда) переворачивают. Перевернув жетон, поместите свою стоящую фигурку на прежнее место и сориентируйте её так же, как и раньше (как можно точнее).

2. Бой

Чтобы провести бой, игрок должен касаться жетона противника своей стоящей фигуркой (исключение: если противник – это страж, а у игрока есть стрела); затем игрок вытягивает из мешка до 3 кубиков, один за другим. Если вы вытянули только лиловые кубики, победить противника не удалось. Больше ничего не происходит; игрок может попытаться удачу в свой следующий ход. Если был извлечён белый кубик – противник побеждён, и игрок немедленно прекращает тянуть кубики. Жетон побеждённого противника переворачивается; на поле под жетонами стражи и дворян вы можете найти свою награду.



Вытянутые кубики НИКОГДА (!) не кладут обратно в мешок, их всегда возвращают в общий запас к остальным деревянным компонентам.

Важно: если жетон стражника или дворянина на игровом поле снова перевернут лицом вниз, на него кладут 1 деревянные песочные часы из запаса – чтобы побеждённый противник не вернулся в игру слишком быстро! Игрок помещает свою фигурку обратно на поле так, чтобы она касалась жетона противника точно как прежде.

Бой с особым противником

Есть противники, для победы над которыми игрок за один ход должен вытащить из мешка больше 1 белого кубика. Награда за победу над каждым таким противником указана в конкретном приключении.

Особый случай: Во время действия «Бой» в отношении особого противника игрок может досрочно прервать вытягивание кубиков, если считает, что не сможет достать из мешка необходимое количество белых кубиков.

Бой с использованием стрелы

Если игрок владеет предметом «стрела», он может приложить деревянную стрелу к своей стоящей фигурке (а). Если остриё стрелы касается жетона противника, игрок может поразить его на расстоянии. Это касается только стражи! Стрелой можно воспользоваться, даже если стоящая фигурка игрока находится довольно близко к стражнику, но ещё не может коснуться его жетона (б).

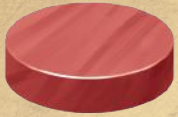


Особый случай: У Робина есть особый навык: если он схвачен стражником, но у него есть стрела, он может использовать её, чтобы победить стражника.

3. Передача предметов

Если стоящая фигурка игрока касается фигурки другого игрока, они оба могут передать друг другу любое количество предметов. Для этого один игрок убирает с изображения предмета кубик своего цвета, а другой игрок, наоборот, размещает на изображении свой кубик. Это полноценное действие, то есть, выбрав передачу предметов, игрок уже не может исследовать или проводить бой в один и тот же ход.





Тёмные события с красной меткой

Такие события разыгрываются, когда из мешка достаётся красный диск. Ниже обзор всех тёмных событий с красной меткой (включая описание особых случаев):

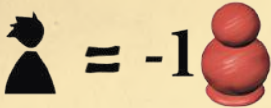
1. Добралась ли повозка до замка?



Если жетон повозки в лесу лежит лицевой стороной вверх, игроки переворачивают его, а также любой восьмиугольный жетон во дворе замка (23 или 25), как если бы повозка въехала в замок.

Примечание: Как только повозки попадают в замок, их уже нельзя угнать.

2. Надежда в землях Ноттингема падает...



... на 1 за каждого игрока. Соответственно, бард перемещается на столько шагов влево на знамени надежды.

Примечание: Надежда не может опуститься ниже 0. Шаги барда сверх того – игнорируются.

3. Из мешка вытягивается печать...



... и вставляется лицевой стороной вверх в выемку вверху поля, слева направо, начиная с «1».

- Если на печати изображён бард – надежда понижается на 1.
- Если на печати изображены жетоны **стражи** (овальные) и **дворян** (шестиугольные) – они переворачиваются (если на них **нет** песочных часов).

Совет: Переворачивая жетон дворянина, игроки могут посмотреть под ним, какую награду они получают за победу над дворянином.

Примечание: На последней странице книги приключений есть схема, на которой показано, где можно найти стражу, дворян и повозки.

Особый случай 1: Стражник, лежащий лицом вверх, переворачивается лицом вниз, если его жетон изображён на печати. Это также происходит, если фигурка игрока стоит на одной открытой местности со стражником, и на шаге 4 была бы вот-вот им схвачена. Что ж, вам повезло!

Особый случай 2: Стражник, который уже схватил персонажа, не переворачивается, даже если его жетон изображён на печати. Он продолжает удерживать пленника.

Особый случай 3: Дворянин, на жетоне которого стоит фигурка персонажа, переворачивается, если он изображён на печати. Ему удалось сбежать от вас!

Особый случай 4: Стражник, на котором лежит фигурка ворона переворачивается, если жетон этого стражника изображён на печати. Уберите ворона назад в тайный лагерь.

- **Повозка** (восьмиугольный жетон) изображена на 2-х печатях. Эти жетоны тоже переворачивают так, чтобы повозка была видна.



Правила повозки

Игрок может **угнать повозку** и воспользоваться ею, чтобы **проникнуть в замок**. Для этого нужно победить возницу: игрок должен вытянуть из мешочка **2 белых кубика** за один ход.

Награда: Игрок переворачивает жетон повозки – и любой восьмиугольный жетон во дворе замка (23 или 25). Он может поставить свою стоящую фигурку на крышу повозки. Отсюда он сможет запрыгнуть на стену замка или спрыгнуть во двор.

Особая ситуация: Если две фигурки разных игроков касаются жетона повозки, когда возница побеждён, то они оба могут переместить свои стоящие фигурки на повозку во дворе замка.



4. Стража атакует!

Игрок защищён от стражников только тогда, когда его фигурка находится полностью в тени. Если вытянута красная метка, а фигурка стоит на той же открытой местности, где есть стражник (жетон лицом вверх), то игрок попадает в плен, и его фигурка кладётся ничком на жетон стражника. Земли Ноттингема сразу теряют **2 надежды**.

Важно: Это не означает, что стражник автоматически ловит игрока, когда тот выходит на открытую местность – поимка случается только если из мешка достали красный диск.

Примечание 1: Если на открытой местности стоит несколько фигурок игроков, стражник может схватить только ближайшего к себе.

Примечание 2: Если игрок уже был схвачен, и из мешка была вновь вытянута красная метка, земли Ноттингема не теряют надежду повторно.

В свой следующий ход схваченный игрок может попытаться освободиться, победив стражника.

Особый случай: Стражник, удерживающий игрока в плену, может быть побеждён другим игроком – в таком случае пленник будет освобождён, и его фигурка немедленно ставится в обычное вертикальное положение.



5. Время на исходе

Верхняя фишка песочных часов убирается с плохой концовки, и с каждого стражника и дворянина на поле (если фишки на них есть).



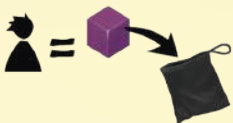
6. Если надежда сейчас на 0...

... ещё одни песочные часы убираются с плохой концовки. Если это была последняя фишка часов – игроки проиграли и должны прочесть, как закончится приключение, на странице 213.



Тёмные события с лиловой меткой

Такие тёмные события разыгрываются, когда из мешка достается лиловый диск.



1. Угроза нарастает

В мешок кладётся по **1 лиловому кубу** за игрока.

Особый случай: Изредка случается, что требуется положить определенное число лиловых кубиков, но в запасе их не достаточно – тогда в мешок кладутся только те, что есть.

2. Сэр Гай Гисборн...



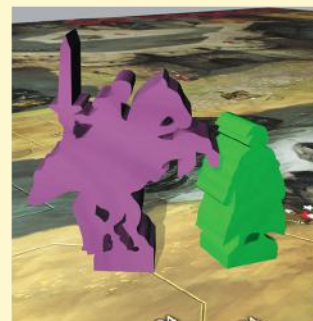
... движется (по кратчайшему пути) к ближайшей фигурке игрока. **Важно:** нельзя спрятаться от Гисборна в тени. Гисборн движется так же, как персонажи: рядом с его первой стоящей фигуркой размещается движущаяся фигурка (она 1; на скачущем коне), а в конце линии движения всегда ставится вторая стоящая фигурка. Ему **не разрешается двигаться напрямую** по деревьям, скалам, домам, замку, реке, водопаду, предметам, повозкам, животным или людям. При определении того, чья фигурка к нему ближе всех, смотрите маршрут следования не «по прямой», а с учётом дозволенного пути (например, в обход здания). Нельзя растягивать путь Гисборна или специально ориентировать его фигурку так, чтобы она не коснулась игрока. Если Гисборн касается фигурки игрока, то этот игрок теряет одну из своих 3-х фигурок движения **до конца приключения**.

Особый случай: В редком случае игрок теряет все 3 свои фигурки движения. Тогда он покидает игру, и надежда земель Ноттингема падает на 5.

Примечание 1: Гисборн не видит персонажей (и поэтому игнорирует их), если они: на древесных мостках, в тайном лагере, в телеге с сеном и в замке.

Примечание 2: Если Гисборн не видит никого из персонажей (например, потому, что все они затаились на мостках в древесных кронах), Гисборн остаётся на месте.

Примечание 3: Если игрок был схвачен стражником, Гисборн всё равно движется к нему, если этот игрок стоит к нему ближе всего.



Герб

Если вы впервые играете в приключение, на гербе на игровом поле должна отображаться цифра «I»; если вы играете в приключение повторно – цифра «II». Когда игроки исследуют игровое поле, они должны убедиться, что зачитывают соответствующий текст, обозначенный I или II. Если приключение на уровне II не увенчалось победой, герб останется на «II», и игроки могут попробовать ещё раз. У них уже будет большое преимущество в знаниях, что облегчит путь к победе.



Советы

- **Побеждая дворян и стражу**, игроки могут дать землям Ноттингема **новую надежду**. Постарайтесь **не допускать падения надежды до 0**. Если это произойдет, при извлечении красной метки будет убрана ещё одна фишка песочных часов со страницы плохой концовки. Это сильно усложнит победу.
- Очень полезно побеждать дворян, у которых есть мешок с золотом. Игроки, которые, возможно, ещё не выполнили свою основную задачу, могут помочь другим получить дополнительные ходы.
- Если был вытянут белый диск, все игроки делают ход по очереди, **в любом порядке**. Тем не менее, может быть важно, **кто пойдёт первым**. Если, например, игроку нужно выиграть бой, другие игроки могут сделать свои ходы до него и сбросить силы, чтобы добавить в мешок побольше белых кубиков.
- Эта игра одинаково хорошо играется **с любым количеством игроков**, несмотря на то, что в зависимости от их количества разнятся и способы прохождения. **У 2-х игроков больше времени** (фишек часов до плохой концовки), и они теряют меньше надежды во время тёмных событий (следовательно, двоим нужно победить и меньшее число дворян). **Но у 4-х игроков**, несмотря на меньшее количество часов до плохой концовки и большие потери надежды во время тёмных событий, в распоряжении больше ходов, и они могут победить больше дворян. Кроме того, **у 4-х игроков ещё и больше возможностей** выполнить **задание Хранителя леса** или найти ценные предметы.

Вы можете найти дополнительную информацию и интересные материалы по игре на сайте: <https://zvezda.org.ru/>

Благодарности

Я (Михаэль Менцель) сердечно благодарен: моей жене Штеффи, моему сыну Йоханнесу и моему племяннику Джоэлу за их идеи, их настойчивость – и не в последнюю очередь за прекрасные вечера, которые мы провели вместе, создавая эту игру! Я хотел бы ещё раз поблагодарить Вольфганга Людтке за веселое сотрудничество и Питера Нойгебауэра за ту уникальную пищу для ума, которая вызвала настоящие цепные реакции ;-). Приношу благодарность Питеру-Густаву Барчату и его жене Билли за тесты в Аутсбурге и, конечно же, за вычитку и за очень важные беседы о написании рассказов. Я хотел бы поблагодарить Торстена Калка, который помог найти образ Робина, и мисс Ромер с её командой из полиграфической студии – они сделали очень много распечаток Шервудского леса. Я искренне благодарен Кристиану Фьоре и Доротее Вагнер за фантастический графический дизайн. Особая благодарность Марио Купманну за его невероятно ценный вклад (помимо прочего, без него не было бы «Режима новая игра+»). Я хотел бы поблагодарить всех тестеров: Карину, Грэма, Макса и Якоба Мерфи за первые шаги Робина в Барфлэре. Я приношу свои благодарности моей старшей сестре Эле и моим племянникам Яннику и Нико Хексам, Кристофу Тишу, Ханне Грюне и группе Sherwood Forest: Мартину и Юппе Хаук, Мадлен Хаук и Эрику (Торну) Штрауху, Карине и Роману Више, Сине Венц, Флориану Каделька, «крошечному Soester Spieletreff», состоящему из Йоста Швидера и Йорга Крисманна, Инке и Маркусу Брандам, Эле и Стефану Хайнам (ночи в Ноттингеме длинные!). Благодарю вас, Либерхаузенские тестировщики «комната 23»: Штеффен Мюллер, Джулианна Кун, Кадди и Дирк (голос) Арендт, Кнут Хаппель, Клаус Мюльдер. И вас, Хайко Виндфельдер и Матиас Кинцле, Изабель Кэмпбелл, Сандра Крамсер и Габриэла Серрано Бехаль, Сандра Дохтерманн, Катя Эрмитч, Арнд Фишер и Ральф Кверфурт (за поход во «Флоренцию Медичи»), Моника Шаль и Татьяна Момот! Спасибо вам, Кристиан Заксенедер, Торстен Зукков, Александра Кунц, Майкл Зибер-Баскаль и Килиан Вос.



Автор и иллюстратор: Михаэль Менцель родился в 1975 году и проживает со своей семьей в регионе Нижний Рейн. С раннего детства его неудержимой страстью было рисование. В 2004 году он увлёкся иллюстрированием настольных игр для издательства Kosmos и с тех пор поработал иллюстратором как детских, так и семейных игр для нескольких издательств. Среди прочих достижений – его дебютная авторская работа, игра «Андор»; в 2013 году она была удостоена премии «Kennerspiel des Jahres» и получила общемировое признание. В «Приключениях Робина Гуда» Михаэль снова создаёт уникальную концепцию кооперативного игрового приключения.

Арт. 8858

Редактор: Вольфганг Людтке
Графика: Fiore GmbH
Техническая разработка
продукта: Моника Шалл
Производство: Татьяна Момот
Все права защищены.

© 2021 Thames & Kosmos UK LP
20 Stone Street, Cranbrook, Kent TN17 3HE, UK
01580 713000 www.thamesandkosmos.co.uk
© 2021 Thames & Kosmos, LLC, Providence,
RI, USA Thames & Kosmos® is a registered
trademark of Thames & Kosmos, LLC.

www.thamesandkosmos.com
© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflzerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany



СДЕЛАНО В КИТАЕ