

ПРИКЛЮЧЕНИЯ
РОБИНА
ГУДА



Интрига

Предметы



Лук: если вы кладёте деревянную стрелу у основания своей стоящей фигурки и остриё стрелы касается жетона стражника, вы можете выполнить действие «Бой» **на расстоянии**.

Важно: лук можно использовать **только против стражников!**



Шапка: если у вас есть **шапка и плащ**, вас будут игнорировать стражники и Сэр Гисборн. Эта маскировка действует до тех пор, пока вы не **вступите в бой** с противником. Затем верните 2 кубика вашего цвета в общий запас.



Плащ: если у вас есть **плащ и шапка**, вас будут игнорировать стражники и Сэр Гисборн. Эта маскировка действует до тех пор, пока вы не **вступите в бой** с противником. Затем верните 2 кубика вашего цвета в общий запас.



Меч: во время действия «Бой» (без использования лука!) вы можете вытянуть из мешка 1 дополнительный кубик. Если у вас есть 2 меча, то вы можете вытянуть 2 дополнительных кубика.

Примечание: во время действия «Бой» вы можете использовать не больше 2 мечей.



Топор: во время действия «Бой» (без использования лука!) вы можете вытянуть из мешка 2 дополнительных кубика. Кроме того, вы можете исследовать продолговатый жетон 64 (посередине леса) и повалить дерево.

Примечание: используя топор во время боя, дополнительно можно использовать 1 меч.



Шкура: если вы исследуете жетон одного из двух торговцев (100 и 120) и тот предлагает вам обмен, вы можете переместить кубик со шкуры на любой другой предмет **нижнего** свитка.

Верёвка: если вы исследуете продолговатый жетон 111 (возле стены замка), вы можете перевернуть его, чтобы стала видна верёвка. Затем уберите кубик вашего цвета с изображения верёвки в общий запас.



Рог: когда из мешка (любим игроком) вытягивается диск, вы можете за **1 рог** вернуть его в мешок, **не применяя его эффект**, и взамен вытянуть другой. Затем вы должны убрать кубик своего цвета с изображения рога в общий запас.



Щит: вы можете использовать **1 щит** (один кубик за эффект) чтобы защитить свою фигурку, если её коснётся фигурка Гисборна. Затем вы должны убрать кубик своего цвета с изображения щита обратно в общий запас.



Бочонок: во время перемещения за **1 бочонок** вы можете дополнительно использовать **бегущую фигурку** одного из ваших товарищей по команде. Затем вы должны убрать кубик своего цвета с изображения бочонка в общий запас.



***Примечание:** если у игрока несколько бочонков, он может использовать только один из них за ход.*

Припасы: используйте **1 припасы**, чтобы получить один дополнительный ход, вместо вытягивания диска из мешка. Затем вы должны убрать кубик своего цвета с изображения припасов в общий запас.



Мешочек с золотом: вместо вытягивания диска из мешка вы можете использовать **1 мешочек с золотом**. За это любой игрок получает один дополнительный ход. Затем вы должны убрать кубик своего цвета с изображения мешочка с золотом в общий запас.



Для игры необходима базовая игра
«*Приключения Робина Гуда*»

© 2023 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart
kosmos.de

Все права защищены.
Редактор: Вольфганг Людтке
Корректор: Петр-Густав Барчат
Иллюстратор: Михаэль Менцель
Вёрстка: Fiore GmbH

www.die-abenteuer-des-robin-hood.de
<https://zvezda.org.ru/>

Михаэль Менцель

ПРИКЛЮЧЕНИЯ
РОБИНА
ГУДА

*Бонусное приключение:
Интрига*

Важная информация

Вместе с Робинот Гудом и его соратниками отправляйтесь в новое увлекательное приключение! Действие будет происходить незадолго до главы 7, поэтому прежде чем начать это приключение, рекомендуем сначала пройти главу «Охота» или «Клятва Тринадцати».

У всех разбойников уже есть способности.

Для игры вам понадобится закладка (она на последней странице).

Приключение начинается на странице 5!

Бонусное приключение: Интрига

Подготовка к игре:

- Аккуратно соберите игровое поле из 8 частей и разместите его в центре стола.
- **Особенно важно: в начале** все жетоны **необходимо** перевернуть так, чтобы **не было видно звёздочек** на них. **Исключение:** жетоны с двумя (!) звёздочками.
- Если необходимо, переверните жетоны с 30 по 38 таким образом, чтобы были видны **все 9 древесных мостков**. На продолговатом жетоне 64 (посередине леса) должен быть знак вопроса. Большой жетон (60 или 70 в зависимости от того, где не находится ваш тайный лагерь) должен показывать поле тёмных событий.
- Высыпьте содержимое **мешка** рядом с игровым полем.
- Если на игровом поле остались какие-либо компоненты после предыдущего сыгранного приключения, они также возвращаются в общий запас.
- **Каждый игрок** выбирает своего разбойника и берет 5 его фигурок. **Важно:** один из вас **должен выбрать Робина Гуда** (зелёный). **Остальные разбойники выбираются на ваше усмотрение.**
- **Каждый игрок** кладёт деревянный диск своего цвета в мешок.
- **Кроме того**, в мешок кладутся **красный и белый диски**, а также **один серый и один лиловый**.
- **Каждый игрок** кладёт по 1 кубику своего цвета на **лук и шкуру**.
- **Теперь каждый игрок** берёт кубики – **6 лиловых и 1 белый** – и кладёт их в мешок.
- В зависимости от количества игроков положите на **плохую концовку** следующее количество **фишек часов**:

2 игрока: 8	3 игрока: 7	4 игрока: 6
--------------------	--------------------	--------------------
- В зависимости от количества игроков поместите фигурку **барда** на знамя надежды на следующую клетку:

2 игрока: 6	3 игрока: 7	4 игрока: 8
--------------------	--------------------	--------------------

Расстановка фигурок на поле:

- Каждый игрок ставит свою стоящую фигурку в тайный лагерь таким образом, чтобы все касались костра.
- Поместите **стоящую лиловую фигурку** на жетон 246 (он на большой поляне перед замком, слева от торговца).
- Положите **все 8 печатей в мешок**.
- Теперь вытяните одну печать, уложите её в выемке «1» лицевой стороной вверх и выполните её условия (т.е., если это применимо, -1 надежда, переверните жетоны стражников и дворян).
- Положите второй лиловый диск в третью выемку для печати. Если хотите сыграть «лёгкую» версию приключения, положите поверх лилового ещё и серый диск.

Шаги эхом отдавались в тёмном зале. Только когда их источник зашёл вглубь зала, человек на троне поднял голову. Без единого слова приветствия он спросил: «И что, это правда?» «Да, господин, – человек, который сейчас прибыл к своему хозяину, был необычайно высоким и мускулистым. Струпыя покрывали его лысый череп, как мох – обветренный камень. – Король вновь ступил на английскую землю». Мужчина на троне сделал несколько жадных глотков вина. Затем он вытер рот шёлковым рукавом и спросил: «А что с принцем? Он всё ещё там?»

Лысый кивнул: «Да. По непонятным причинам это жалкое графство стало центром борьбы за власть. Борьбы за власть между двумя братьями. И именно там всё закончится».

«Именно там всё закончится... – Повторил человек на троне, словно погрузившись в собственные мысли. Затем он продолжил громким голосом – Вы готовы претворить план в жизнь?»

«Да, господин, – без колебаний ответил лысый. – Всё будет сделано, и никто никогда не узнает, чья это была работа!»



- В зависимости от количества игроков положите на соответствующее поле тёмных событий (лиловое) следующее количество красных кубиков.

2 игрока: 3

3 игрока: 4

4 игрока: 5

Каждый раз, когда вытягивается лиловый диск, поместите один из этих красных кубиков на повернутого лицевой стороной вверх стражника с **наибольшим в настоящий момент** числом (если только там ещё нет красного кубика – в таком случае положите кубик на стражника со следующим по возрастанию числом).



- Положите на соответствующее поле тёмных событий (лиловое) 6 красных кубиков.

Каждый раз, когда вытягивается лиловый диск, поместите один из этих красных кубиков на повернутого лицевой стороной вверх стражника с **наименьшим в настоящий момент** числом.

Внимание: в отличие от варианта I, на одном стражнике может лежать несколько красных кубиков.

- Чтобы победить стражника с красным кубиком, игрок должен вытянуть из мешка 2 белых кубика за один бой.

Внимание: поэтому эти стражники очень опасны!

Примечание: стражники с красным кубиком исчезают, только если их победить, но не при упоминании на печати. После победы красный кубик возвращается в общий запас.

Теперь продолжайте читать на странице 7 ➡

В Ноттингеме было воскресное утро. Жители деревни собрались на мессу в церкви.

- Переверните жетоны с изображением фермера (80, сверху), нищего (110, слева, рядом с воротами замка), служанки (130, в нижней части леса), плотника (140, справа от ворот замка), священника (150, перед церковью) и жены кузнеца (200, внизу у реки), чтобы их не было видно.
- Теперь переверните жетон 116 (неф церкви), чтобы был виден вопросительный знак.

Робин и его спутники собрались в тайном лагере. Робин сообщил о странном наблюдении:

«Прошлой ночью по Шервуду проехала повозка, задрапированная чёрной тканью и без фонарей. Кони выглядели измождёнными, как если бы проделали долгий путь. Затем повозка попала в выбоину, и сломалось колесо. Из неё вышла группа мужчин, все весьма внушительного вида. Но над всеми ними возвышался один, ещё крупнее остальных, настоящий великан. Очевидно, их предводитель. Лунный свет мерцал на его лысой голове. Заговорив на языке, которого я не понял, он приказал оставить повозку. По крайней мере, я предполагаю, что он так сказал, потому что они распрягли лошадей и пошли дальше без повозки.»

«Это могут быть наёмники, – предположил один из разбойников. – Но тогда кто их наниматель? Может, принц вызвал подкрепление?»

Робин нахмурился: «Вполне возможно. Думаю, нам нужно выяснить, что происходит. Мы должны защитить графство, пока наш король наконец не вернётся.»

«Может, нам стоит пойти посмотреть, где у неё сломалось колесо? А может, Хранитель леса или бродячий торговец что-то видели?»

Первая задача: вам предстоит выяснить, что это за странный отряд.

Совет: хорошенько подумайте, где можно найти полезную информацию.

Важное примечание: номера людей и предметов на игровом поле в этом приключении **соответствуют не номерам страниц, а квест-номерам.**

Вы всегда найдёте эти квест-номера – в порядке возрастания – **вверху на страницах буклета.**

Пример: когда вы исследуете Хранителя леса, вы читаете, что происходит, под квест-номером 90, а не на 90 странице – в буклете всего 36 страниц.

Теперь вложите закладку между стр. 7 и 8. Затем вытяните из мешка первый диск.

Да начнётся приключение!

Вам на глаза попадаете старое трухлявое дерево. В его ветвях висит пчелиный улей, полный прекрасного мёда.

Вы можете сейчас положить в мешок **1 белый кубик**.

Важно: жетон 64 **не** переворачивается. А значит, его можно исследовать ещё раз.

Внимание: вы можете продолжить чтение ниже только в том случае, если у вас есть предмет **топор**. В противном случае ваш ход на этом заканчивается, и **вытягивается следующий диск**.

Дерево уже давно мертво; оно поросло плющом и омелой. Один хороший удар топором – и оно рухнет.

При желании вы можете сейчас выполнить **специальное действие – свалить дерево**.

Для этого последовательно тяните из мешка кубики, до 5 штук. Если вы вытянули только лиловые кубики – к сожалению, дерево не поддаётся топору. Больше ничего не происходит. Вы можете попробовать ещё раз в свой следующий ход.

Если вы вытянули белый кубик – *дерево рухнуло поперёк дороги*; немедленно прекращайте вытягивать кубики. Затем переверните жетон 64, чтобы на нём было видно упавшее дерево.

Примечание: игроки и Гай Гисборн могут **проходить по нему насквозь**.

Рост человека в доспехах не менее двух метров. Когда он замечает вас, то надевает свой железный шлем на лысину. Затем, без предупреждения, обнажает оружие.

«Иди своей дорогой, преступник, – шипит он на ломаном английском. – Иди, или ты узнаешь силу моего меча».

«Кто вы и где ваши люди? – Спрашиваете вы. – Вы подчиняетесь принцу?»

«Принцу? – Мужчина заходится кашлем. – Как ты смеешь! Эта крыса никогда не могла бы стать моим хозяином!»

И он нападает на вас.

Задача: теперь вы можете попытаться победить бойца, чтобы узнать больше. Для этого нужно вытянуть из мешка 2 белых кубика за один бой. Если у вас не получится, вы или другой игрок можете повторить попытку в другой свой ход.

Награда: если задача выполнена, вы можете прочитать, что произошло дальше, под квест-номером 204.

Теперь вложите закладку между стр. 9 и 10.

Необычно высокий мужчина в доспехах напрягается, когда вы приближаетесь к нему. Он медленно снимает шлем. У него лысая голова с красными пятнами. «Уходи, преступник, – кричит он на ломаном английском. – Уходи, тогда, может быть, ты умрёшь в другой день!» «Что вы здесь забыли, наёмники? – Спрашиваете вы. – Где ваши люди? Вы подчиняетесь принцу?» «Принц? – Мужчина плюётся. – Ничего-то ты не знаешь!» Сильный приступ кашля сотрясает великана, затем он надевает шлем и обнажает меч.

Задача: теперь вы можете попытаться победить бойца, чтобы узнать больше. Для этого нужно вытянуть из мешка 2 белых кубика за один раз. Если у вас не получится, вы или другой игрок можете повторить попытку в другой свой ход.

Награда: Если задача выполнена, вы можете прочитать, что произошло дальше, под квест-номером 204.

Теперь вложите закладку между стр. 9 и 10.

I

Как только вы садитесь рядом с фермером Олричем, он шепчет: «Ты здесь, чтобы покаяться в своих грехах?»

Вы хотите спросить а) о чужеземном отряде; б) не поможет ли он вам чем-нибудь?

а): «Понятия не имею, о чём ты. Но, думается мне, я видел кое-что, что может быть с этим связано. Когда я проезжал мимо леса, то заметил, что там притаился рыцарь, высокий и в полном облачении. На моё приветствие он посмотрел на меня так, будто я был самим Вельзевулом... и ничего не ответил».

Теперь переверните жетон 73 (вверху в тени, на краю леса), чтобы был виден вопросительный знак.

Отец Эгберт бормочет последнюю литанию и завершает службу.

Теперь переверните жетон 116, чтобы вопросительного знака больше не было видно, и вложите закладку между стр. 11 и 12.

б): «Вот. У меня кое-что осталось из провизии».

Теперь вы можете положить 1 кубик вашего цвета на предмет **припасы**.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета**.

Жетон 116 **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете позже исследовать его снова и поговорить с другим персонажем из присутствующих. Однако фермера исследовать снова **нельзя**.

II

«А? Что? А, это ты. – Фермер Олрич прочистил горло. – Должно быть, я задремал. Что ты хочешь?»

Вы хотите спросить а) о чужеземном отряде; б) не поможет ли он вам чем-нибудь?

а): «Мне жаль, но я ничего не видел по пути сюда».

Жетон 116 **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете позже исследовать его снова и поговорить с другим персонажем из присутствующих. Однако фермера исследовать снова **нельзя**.

б): «Нет, у меня ничего с собой нет. Но по дороге сегодня утром я видел меч у реки. Может быть, он всё ещё там – или кто-то из вас уже нашёл его?»

Жетон 116 **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете позже исследовать его снова и поговорить с другим персонажем из присутствующих. Однако фермера исследовать снова **нельзя**.

I

Хранитель прищуривается, когда узнаёт вас: «Огонь сопротивления всё ещё горит внутри тебя. Ты настоящий защитник этого леса».

Вы хотите спросить а) о чужеземном отряде; б) не поможет ли он вам чем-нибудь?

а): *«Да, зловещие тени двигались во мраке ночи. Они говорили тихо и на языке, который я слышал когда-то давным-давно. Это был немецкий, но он отличался от того, что знаю я. Да пребудут с вами добрые духи леса».*
Теперь вы можете добавить в мешок 2 белых кубика.

Затем переверните жетон Хранителя.

б): *«Ночью сюда приходили чужеземные воины. Один из них потерял вот это».*

Теперь вы можете положить один кубик вашего цвета на изображение меча.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета.**

Теперь переверните жетон Хранителя.

II

Хранитель выглядит измождённым. «Годы съедают меня, как стая голодных волков. И я провёл ночь без отдыха».

Вы хотите спросить а) о чужеземном отряде; б) не поможет ли он вам чем-нибудь?

а): *«Да, тёмные фигуры бродили по Шервуду. Один из них говорил на иностранном языке. Но я понял только слова "знак" и "атака". Это поможет вам?»*

Теперь переверните жетон Хранителя.

б): *«У меня есть только лишь мой старый рог. Но я с радостью отдам его вам».*

Теперь вы можете положить 1 кубик вашего цвета на предмет рог.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета.**

I

Торговец останавливается, когда замечает вас: «Чего ты хочешь?»

Вы хотите а) спросить о чужеземном отряде; б) что-то обменять?

а): «Я понятия не имею, о чём вы говорите. Я подумал, что вы, возможно, захотите что-нибудь обменять».

Жетон торговца **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете исследовать его позже.

б): «Если вы хотите что-то обменять, скажите, чего желаете».

Теперь вы можете переложить любое количество кубиков вашего цвета из **верхней** части пергамента с предметами на изображение бочонка в **нижней** части.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета.**

Жетон торговца **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете исследовать его позже.

II

Торговец приветствует вас, но тут же оглядывается по сторонам: «Что надо?»

Вы хотите а) спросить о чужеземном отряде; б) что-то обменять?

а): «Да, в самом деле. Сегодня утром я видел группу незнакомцев. Я не понял ни слова из того, что они говорили. Заметив меня, они ушли. Причём разделившись – каждый пошёл своей дорогой».

Жетон торговца **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете исследовать его позже.

б): «Да. Что у тебя для меня есть?».

Теперь вы можете переложить любое количество кубиков вашего цвета из **верхней** части пергамента с предметами на изображение бочонка в **нижней** части.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета.**

Жетон торговца **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете исследовать его позже.

Вы можете продолжать чтение, **только** если у вас есть предмет **верёвка**.

Уберите кубик вашего цвета с изображения верёвки в общий запас.

Затем переверните продолговатый жетон 111. **Когда снова наступит ваш ход**, вы сможете **двигаться** по этому жетону вверх или вниз.

Примечание: покажите своим товарищам по команде иллюстрацию на этой странице.

Конечно же, верёвкой могут воспользоваться и другие игроки.

Теперь любой игрок вытаскивает из мешка следующий диск.





140

130

Запах ладана наполняет прохладный воздух маленькой церкви. Солнечные лучи пробиваются сквозь витражи и рисуют огненные узоры на голых стенах. Небольшая община погружена в молитву.

Теперь вы можете исследовать одного из присутствующих людей.



I

Торговец резко останавливается.

Вы хотите а) спросить о чужеземном отряде; б) что-то обменять?

а): *«Извините, я не слышал об этом. Но я слышу церковные колокола вдалеке. Может быть, кто-нибудь из жителей сможет вам помочь? Должно быть, все сейчас в церкви».*

Жетон торговца **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете исследовать его позже.

б): *«Если у вас есть чем торговать, давайте!»*

Теперь вы можете переложить любое количество кубиков вашего цвета из **верхней** части пергамента с предметами на изображение бочонка в **нижней** части.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета.**

Жетон торговца **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете исследовать его позже.

II

Торговец приветствует вас осторожно. *«Надеюсь, вы не хотите меня обидеть? Я уважаемый торговец из Солсбери».*

Вы хотите а) спросить о чужеземном отряде; б) что-то обменять?

а): *«Мне жаль. Я бы никогда не поехал через Шервуд ночью. Но могут быть и другие торговцы посмелее меня».*

Теперь переверните жетон торговца.

б): *«Да. Что у вас есть?»*

Теперь вы можете переложить любое количество кубиков вашего цвета из **верхней** части пергамента с предметами на изображение бочонка в **нижней** части.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета.**

Теперь переверните жетон торговца.

То, что вы делаете здесь, очень рискованно. Что, если вас заметит стражник? Вы осторожно ослабляете петлю и наматываете верёвку на руку.

Поместите 1 кубик вашего цвета на изображение верёвки (на свитке предметов в правом верхнем углу игрового поля). Это означает, что теперь у вас есть предмет **верёвка**.

Свойство верёвки: если вы коснётесь продолговатого жетона 111 на стене замка, вы можете выполнить действие «Исследование». Пусть другой игрок прочитает в квест-номере 111, что произойдёт.

Теперь переверните жетон виселицы.

Затем любой игрок вытаскивает из мешка следующий диск.

I

Ровена вздрагивает, когда вы осторожно хлопаете её по плечу.

«Святые угодники! Что ты здесь делаешь?»

Вы хотите спросить а) о чужеземном отряде; б) не поможет ли она вам чем-нибудь?

а): «Я ничего об этом не знаю. Но сегодня утром по дороге сюда я видела угрюмого парня. Мужчина в полном вооружении. Он молча смотрел на меня и так сверлил взглядом, что мне чуть не поплохело. Я побежала не оглядываясь. Я боюсь, что он всё ещё может быть там, когда я пойду домой». Теперь переверните жетон 75 (в нижней части леса, слева), чтобы был виден вопросительный знак.

Отец Эгберт бормочет последнюю литанию и завершает службу.

Теперь переверните жетон 116, чтобы вопросительного знака больше не было видно, и вложите закладку между страницами 19 и 20.

б): «У меня есть с собой немного еды. Я охотно поделюсь с тобой».

Теперь вы можете положить 1 кубик вашего цвета на предмет **припасы**.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета**.

Жетон 116 **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете позже исследовать его снова и поговорить с другим персонажем из присутствующих. Однако Ровену исследовать снова **нельзя**.

II

Ровена молча шевелит губами, её взгляд прикован к деревянному кресту.

Только когда ты дотрагиваешься до её плеча, она вопросительно смотрит на тебя.

Вы хотите спросить а) о чужеземном отряде; б) не поможет ли она вам чем-нибудь?

а): «Я ничего об этом не знаю. Но я слышала, как сегодня утром отец Эгберт говорил о незнакомцах в деревне. Может быть, он знает больше?»

Жетон 116 **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете позже исследовать его снова и поговорить с другим персонажем из присутствующих. Однако Ровену исследовать снова **нельзя**.

б): «Я могу помолиться за тебя».

Теперь вы можете добавить в мешок 2 белых кубика.

Жетон 116 **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете позже исследовать его снова и поговорить с другим персонажем из присутствующих. Однако Ровену исследовать снова **нельзя**.

Водопад замолкает.

Теперь переверните жетон с водопадом (50).

Жетон 50 остаётся перевернутым **только до тех пор**, пока один из игроков стоит на руническом круге (138). Если игрок выходит из рунического круга, жетон 50 переворачивается, и доступ снова закрывается.

I

Коллин смотрит вверх. Кажется, он глубоко задумался. Не здороваясь, он говорит: «Я прожил долгую, но не всегда достойную жизнь. Я продолжаю искать прощения. Но это другая история. Что ты хочешь?»

Вы хотите спросить а) о чужеземном отряде; б) не поможет ли он вам чем-нибудь?

а): *«Я ничего об этом не знаю. Но припоминаю, что прошлой ночью слышал странные звуки. Гул голосов и, возможно, звуки потасовки. Когда я вышел из своего дома, там был только один стражник, который жестом приказал мне вернуться внутрь».*

Жетон 116 **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете позже исследовать его снова и поговорить с другим персонажем из присутствующих. Однако Коллина исследовать снова **нельзя**.

б): *«Я могу дать тебе один из моих топоров. Возьми его из моей хижины».* Теперь положите 1 белый кубик на жетон 140 (хижина, справа от ворот замка). Когда один из игроков коснётся своей фигуркой жетона 140, белый кубик возвращается в общий запас, и игрок может положить кубик своего цвета на изображение топора.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета**.

Жетон 116 **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете позже исследовать его снова и поговорить с другим персонажем из присутствующих. Однако Коллина исследовать снова **нельзя**.

II

Коллин поднимает бровь. Затем он шепчет: «Мы здесь в доме Божьем. Поговорите со священником, если у вас что-то на сердце, но не нарушайте мой покой!»

Жетон 116 **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете позже исследовать его снова и поговорить с другим персонажем из присутствующих. Однако Коллина исследовать снова **нельзя**.

I

Отец Эгберт делает паузу и смотрит на вас широко открытыми глазами. «Как ты смеешь прерывать мою проповедь!? Немедленно вон!»
 Жетон 116 **не** переворачивается. Вы или другой игрок можете позже исследовать его снова и поговорить с другим персонажем из присутствующих. Однако священника исследовать снова **нельзя**.

II

Священник замолкает, когда вы появляетесь в поле зрения. «Всё графство ищет тебя. Ты подвергаешь всех нас опасности! Чего тебе надо?»
Вы спрашиваете о странном отряде.
Отец Эгберт понижает голос: «Значит, до вас слухи тоже долетели? Это правда. Здесь околачиваются какие-то парни. Они говорят на иностранном языке, но я кое-что разобрал. Они ждут команды своего предводителя, который, вероятно, прячется на северной окраине леса. Это всё, что я понял».

Теперь переверните жетон 73 (вверху в тени, на краю леса), чтобы был виден вопросительный знак.

Отец Эгберт бормочет последнюю литанию и завершает службу.

Теперь переверните жетон 116, чтобы вопросительного знака больше **не** было видно, и вложите закладку между страницами 21 и 22.

I

По пути вы находите несколько грибов. Вы решаете осмотреть лесную подстилку – нет ли вокруг ещё грибов, и натываетесь на что-то металлическое. Это меч. На рукояти выбит неизвестный герб. Это осталось от наёмников?

Теперь вы можете положить 1 кубик вашего цвета на изображение меча.

Затем переверните жетон с грибами.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета.**

II

Вот удача! Вы нашли целую поляну вкуснейших грибов.

Теперь вы можете положить 1 кубик вашего цвета на изображение

припасов.

Теперь переверните жетон с грибами.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета.**

В гуще, казалось бы, непроходимого подлеска вы вдруг замечаете узкую тропинку.

Короткий путь вам точно пригодится!

Теперь переверните жетон 164, чтобы путь был виден.



I

Вы немного отдыхаете возле реки. Там вы находите остатки древнего снаряжения. Вы берёте всё ещё целый сигнальный рог.

Теперь вы можете положить 1 кубик своего цвета на изображение рога.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета.**

Затем переверните жетон доспехов.

II

У реки вы находите несколько предметов оружия, в том числе сверкающий меч.

Теперь вы можете поместить 1 кубик вашего цвета на изображение меча.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов **в самом начале этого буклета.**

Теперь переверните жетон доспехов.

I

Наконец-то вы добрались до места, где осталась повозка отряда чужеземцев. Они также оставили лошадиную сбрую. Она сделана из прекрасной кожи, которую могут позволить себе только богатые дворяне. Необычно для наёмников. Всего в нескольких шагах лежит топор. Когда вы поднимаете его, вы замечаете, что он богато украшен.

Теперь вы можете поместить 1 кубик вашего цвета на изображение топора.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов в самом начале этого буклета.

Теперь переверните жетон колеса.

II

Отряд оставил несколько вещей в повозке. Вероятно, они уходили в спешке или не хотели обременять себя лишними вещами. Вы находите небольшой бочонок вина, шёлковую шляпу и меч без ножен.

Теперь вы можете поместить по 1 кубику вашего цвета на изображения шляпы, меча и бочонка.

Вы балуете себя глотком вина. Вкус необычный, как будто виноград созрел далеко на юге.

Теперь переверните жетон колеса.

I

Глубоко в лесу вы находите старый деревянный сундук. Он гнилой и зелёный. Внутри бочонок с вином. Его ещё можно пить?

Теперь вы можете поместить 1 кубик вашего цвета на изображение бочонка.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов в самом начале этого буклета.

Теперь переверните жетон сундука.

II

Вы находите обитый железом сундук. Потребуется некоторая сила, чтобы открыть его. Вы хотите попробовать?

Если сейчас вы положите в мешок 4 лиловых кубика, вы сможете прочитать в рамочке ниже, что находится в сундуке.

Если вы откажетесь от этого, ничего не произойдёт.

В обоих случаях **после этого** переверните жетон сундука.

Внутри сундука находятся два сверкающих меча.
Теперь вы можете поместить 2 кубика вашего цвета на изображение меча.
Затем переверните жетон сундука.
Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов в самом начале этого буклета.

Наконец-то убийца побеждён, а интрига раскрыта! Вы сделали это!

Вы победили!

Теперь каждый игрок помещает одну из своих стоящих фигурок в тайный лагерь.

Чуть позже друзья собрались вместе. В лагере стояло радостное ликование. Вопросы любопытных так и сыпались на того, кто одолел предводителя чужеземцев.

«Кто же стоял за всей этой интригой?»

«Герцог Леопольд V Австрийский».

Друзья смотрели друг на друга широко раскрытыми глазами. «Старый противник Ричарда. Когда он узнал, что принц Джон восстал против своего старшего брата, он придумал этот подлый план. Если бы ему всё удалось, все решили бы, что принц приказал убить своего брата. Принц Джон потерял бы всякую поддержку, а Англия лишилась бы двух своих предводителей в один день! Мы вовремя предотвратили эту беду».

Робин радостно, но с нотками грусти посмотрел на своих друзей. Никто никогда не узнает, в какой опасности находился король. Никто никогда не узнает об их заслугах. Но не это было важно для друзей. Главное, что их король избежал опасности!

И во всём этом было ещё кое-что хорошее: раз враги были так близко, сам король тоже не мог быть далеко...

Конец

Вам удалось одолеть здоровяка.

Теперь вы можете поместить 1 кубик вашего цвета на изображение меча.

Примечание: вы можете посмотреть свойства всех предметов в самом начале этого буклета.

Теперь поместите закладку между страницами 29 и 30 и продолжайте чтение в соответствующей рамке, в зависимости от того, играете ли вы «I» или «II».



Страх читается на лице бойца. Он вдруг раздражается хриплым смехом. «Слишком поздно. Слишком поздно! Вы не остановите то, что мы начали».

«Что это должно означать?» – восклицаете вы.

«Я уже давно разместил своих людей там, где они должны быть, – парень снова начинает кашлять. – Охранники шерифа. Мои люди одолели их и заняли их места. Они одеты в форму шерифа. И как только ваш славный король окажется здесь, один из моих людей подойдёт к нему. И если у него получится...»

Остальное вы легко можете додумать. Эти злодеи замышляют убийство короля.

«Я сохраню тебе жизнь, если ты скажешь мне, кто тебя послал!»

Ответ бойца заставляет вас вздрогнуть, но в то же время и не удивляет.

Теперь переверните жетон бойца, чтобы его больше не было видно.

Цель этого приключения: вы должны победить всех стражей, у которых есть красный кубик, прежде чем последние песочные часы будут сброшены с плохой концовки. Если вам это удалось, вы можете прочитать, что произойдёт дальше, под квест-номером 195.



Вы спрашиваете побеждённого, каково его задание.

«Слишком поздно. Всё уже готово. – Парень снова начинает кашлять. – Мои люди заняли места охранников шерифа. И мой лучший боец знает своё дело. Как только твой славный король окажется здесь, он...»

Так вот что они задумали! Они планировали нападение на короля.

«Я сохраню тебе жизнь, если ты скажешь мне, кто тебя послал!»

Ответ бойца заставляет вас вздрогнуть, но в то же время и не удивляет.

Теперь переверните жетон бойца, чтобы его больше не было видно.

Если на поле тёмных событий всё ещё лежат красные кубики, они теперь убираются в общий запас.

Цель этого приключения: игрок должен победить стражника с наибольшим количеством красных кубиков, прежде чем последние песочные часы будут сброшены с плохой концовки. В случае спорной ситуации выбирайте стражника с наименьшим номером. Если вам всё удалось, вы можете прочитать, что произойдёт дальше, под квест-номером 195.

Вы находите лодку у берега реки. Хотите её использовать?

У реки вы находите 2 жетона: 208 и 209.

Если вы **хотите воспользоваться лодкой** – **положите в мешок 2 лиловых кубика**. Затем можете перевернуть жетон, чтобы лодка больше не была видна. Сделав это, переверните другой жетон на реке, чтобы там была видна лодка. Поместите свою фигурку на этот жетон.

Важно: лодка может быть видна на игровом поле **только в единственном экземпляре**, – как если бы вы на ней переплыли реку.

Если вы не хотите использовать лодку, **она остаётся открытой**.

***Примечание:** лодка может перевозить не более двух человек.*

Теперь любой игрок вытаскивает из мешка следующий диск.

Телега нагружена свежей соломой.

Вы можете использовать повозку двумя способами:

1. В ней можно спрятаться.

Вы можете **положить** свою стоящую фигурку на телегу с соломой. Пока вы здесь, ни Гай Гисборн, ни стражники не могут вас видеть. Когда вновь придёт ваш ход, вы можете снова поставить свою фигурку (но она всё ещё должна касаться жетона 214) и начать передвигаться.

ИЛИ

2. Если немного поднапрячься, вы сможете подкатить телегу к стене замка.

Вы можете перевернуть жетон повозки, **а также** жетон 215 у ворот замка, чтобы там была видна та же самая телега – как будто она подъехала к воротам замка. **Примечание:** *ваша фигурка остаётся на жетоне 214.* Игрок может спрыгнуть **со стены замка** на телегу. Для этого одна из его фигурок должна коснуться соломой.



Важно: наоборот это не работает – в замок через солому входа нет!

Телега нагружена свежей соломой.

Вы можете использовать повозку двумя способами:

1. В ней можно спрятаться.

Вы можете **положить** свою стоящую фигурку на телегу с соломой.

Пока вы здесь, ни Гай Гисборн, ни стражники не могут вас видеть.

Когда вновь придёт ваш ход, вы можете снова поставить свою фигурку (но она все еще должна касаться жетона 214) и начать передвигаться.

ИЛИ

2. Игрок может спрыгнуть со стены замка на телегу.

Для этого одна из его фигурок должна коснуться соломой.



Важно: наоборот это не работает – в замок через солому входа нет!

Ворота были открыты? Тогда читайте далее:

С этого момента действует: если игрок касается выемки 215 своей **стоящей фигуркой (!)**, он может переместить её на жетон 25. После этого его ход сразу заканчивается. Это значит, что после этого невозможно выполнить какое-либо действие. Естественно, путь работает и в противоположном направлении (с 25 на 215), т.е. из замка.

Способности (с главы 4)

Робин Гуд во время действия «Бой» (при наличии лука!) может вытащить из мешка **до 5 кубиков вместо 3**.

Примечание: лук по-прежнему можно использовать **только против стражников**.

Мальш Джон, если сберёт силы во время своего хода, может во время действия «Бой» (без лука!) вытянуть из мешка **до 4 кубиков**.

Уилл Скарлет, если положит в мешок **2 лиловых кубика**, может при движении использовать дополнительную **серую** фигурку.

Дева Мэриан прямо сейчас размещает в тайном лагере фигурку ворона. Если она решает сберечь силы, то, **вместо того**, чтобы положить белый кубик в мешок, она может положить ворона на любого стражника, чей жетон лежит **лицом вверх**. Если этот стражник атакует – он прогонит ворона, **вместо того** чтобы схватить персонажа, стоящего на его поляне. Согнанный ворон улетает обратно в тайный лагерь.



Действие «Исследование»

Если стоящая фигурка игрока на игровом поле касается жетона (или выемки) со **знаком вопроса**, игрок может исследовать его.



На таких игровых компонентах есть число: это **квест-номер**, указанный в верхней части страниц здесь, в буклете приключения. Один из товарищей по команде читает на соответствующей **странице**, что происходит, когда игрок **исследует** этот жетон.

Важно: жетоны без «?» **нельзя исследовать!**

Для исследования вы должны помнить, в какое приключение вы играете.

Действие «Бой»

• Чтобы провести бой, игрок должен касаться жетона противника своей стоящей фигуркой.



• Затем игрок вытягивает из мешка **до 3 кубиков, один за другим**. Если вытянуты только **лиловые кубики**, победить противника **не удалось**. Больше ничего не происходит; игрок может попытаться свой следующий ход.



Если был извлечён **белый кубик** – противник **побеждён**, и игрок немедленно **прекращает тянуть** кубики.

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

• Жетон **побеждённого** противника **переворачивается**; на поле под жетонами стражников и дворян вы можете найти свою **награду**. **Важно:** если жетон стражника или дворянина на игровом поле снова перевернут лицом вниз, положите на него **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.

Действие «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.



KOSMOS





Оборот и перед закладки.

Распечатайте закладку и вырежьте её по пунктирной линии. Затем сложите закладку по прямой чёрной линии и склейте две стороны вместе.

Обязательно прочтите важную информацию на странице 4, прежде чем отправиться в приключение!