

Легенды Шервуда

Правила игры



Средневековая Англия. Алчные феодалы обложили простой люд непомерными налогами, не давая вздохнуть и поднять голову. Лишь отчаянные и смелые смогли дать отпор и укрыться в чаще Шервудского леса. Здесь они основали Братство, которое возглавил Робин Гуд. Отсюда берет свое начало первая Легенда Шервуда...

Как играть

Если вы играете впервые, рекомендуем Обучающую партию. Сыграв её, прочтите правила расширенной версии.

Сканируй QR код и смотри видео-правила.



Состав игры

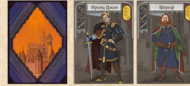
18 карт Разбойников



35 карт Леса



15 карт Ноттингема



20 карт Событий



6 двусторонних планшетов игрока



6 жетонов серебряных монет



6 жетонов золотых монет



6 жетонов Меча



6 жетонов Сведений



Подготовка к Обучающей партии

Возьмите из коробки колоды Разбойников, Леса и Ноттингема, перетасуйте каждую и расположите их как на примере ниже. Раздайте каждому игроку по планшету (сторона А) и 1 жетону золотой монеты.



Оставьте место в центре стола

Пример раскладки на 4 игрока

Цель игры

Игрок, который первым наберёт 10 золотых монет считается победителем. Для этого вам нужно будет грабить разбойниками карты Леса или Ноттингема.

Ход игры

Игра поделена на раунды, в каждом из которых 4 фазы:

1. Ночь

Игроки получают карты Разбойников.

2. Утро

В центр стола выкладываются карты Леса и Ноттингема.

3. День

Игроки по очереди выполняют ход.

4. Вечер

Все карты в центре стола уходят в сброс своих колод.

Краткое описание всех фаз есть на планшете игрока, во время игры ориентируйтесь по нему.

Подробно каждая фаза описана ниже.

Ночь

Игроки получают по 2 карты Разбойников в руку. Они тайно смотрят полученные карты, выбирают одну, а вторую кладут рядом с соседом слева

от себя рубашкой вверх. Затем берут в руку карту от игрока справа.

Описание карты Разбойника

1. Ранг (чем меньше, тем раньше вы будете ходить)

2. Имя

3. Навыки (чем их больше, тем лучше)

4. Особое свойство

(используется только в расширенной версии игры)



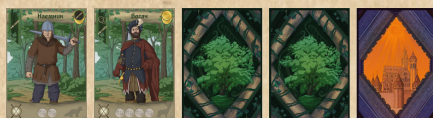
Утро

Из колоды Леса выложите в центр стола рубашкой вверх карты по количеству игроков. Откройте половину с округлением вниз. Из колоды Ноттингема, выложите рядом рубашкой вверх 1 карту. Эти карты можно будет грабить в этом раунде.

Если 3 игрока - 3 карты Леса (1 открыта) и 1 карта Ноттингема.



Если 4 игрока - 4 карты Леса (2 открыты) и 1 карта Ноттингема.



День

Определите порядок хода

Игроки называют самый высокий Ранг разбойника на руке и определяют порядок хода. Чем он ниже, тем раньше будет ходить игрок.

У Дениса на руке Бродяга (ранг 3) и Уилл Скарлет (ранг 15) – он называет 15.

У Кати на руке Монашка (ранг 4) и Следопыт (ранг 10) – она называет 10. Катя будет ходить первой.



После того как все назвали самый высокий ранг разбойника на руке, любой игрок может скинуть разбойников, чтобы изменить порядок хода. Но у него на руке должен остаться хотя бы 1 разбойник.

Денис сбрасывает Уилла Скарлета (15) и называет цифру 3, за оставшуюся карту на руке Бродяга.

Катя ничего не сбрасывает, т.к. при сбросе Следопыта (10), ранг у Монашки будет выше, чем у Бродяги. Денис ходит первым.



Определив порядок, игроки по очереди выполняют свой ход.

Если вы забыли порядок хода назовите наивысший ранг разбойников еще раз.

Ход игрока

В свой ход игрок должен выполнить хотя бы одно из доступных ему действий. Действия выполняются в любом порядке.

В Обучающей партии есть 3 действия на выбор (их краткое описание есть на планшете игрока):

1. Отдых

Можно отложить одного разбойника на следующий раунд.

2. Разведка

Можно узнать закрытые карты Леса.

3. Грабёж

Пока это единственный способ получать золотые монеты.

Подробно действия описаны ниже.



Если у игрока в начале хода было не более двух разбойников на руке, он может отложить одного разбойника рядом со своим планшетом рубашкой вверх на следующий раунд.

Утром следующего раунда, игрок должен взять разбойника из Отдыха себе в руку.

Разведка

Навык Разведка

Если у игрока на руке есть разбойник с таким навыком, он может показать его другим участникам партии и тайно посмотреть одну закрытую карту Леса в центре стола.

(!) Карты Ноттинггема нельзя разведать.

Игрок может смотреть по одной карте Леса за каждого разбойника с Разведкой на своей руке.



У Жени на руке Следопыт и Лазутчик, у каждого из них есть навык Разведка. Женя показывает другим игрокам Следопыта и тайно смотрит одну карту Леса. Затем кладёт её обратно закрытой. Далее, показав Лазутчика, он смотрит вторую карту Леса. Теперь Женя может решить кого ему выгоднее Грабить.



(!) Карту Разбойника, использованную для Разведки, нельзя отложить действием Отдых.

Грабёж

Чтобы получить награду - золото, навыки на картах разбойников и выбранной карте Леса или Ноттинггема, должны совпадать. Всего 4 вида навыков:

 Кража  Обман

 Лук  Меч

(!) Лук заменяет разбойнику Меч при Грабеже.

Описание карт Леса и Ноттинггема



1. Навыки (у разбойников должны быть такие же, можно больше)

2. Имя

3. Награда (чем больше, тем лучше)

4. Охота (только для расширенной версии игры)

Совершая действие Грабёж, игрок выбирает одну карту Леса или Ноттинггема в центре стола и сравнивает навыки на картах всех своих разбойников, если они совпадают, он получает награду.

Если игрок выбрал открытую карту

Он должен показать всех своих разбойников на руках участникам партии. Если у этих разбойников есть нужные навыки, он отмечает на своём планшете золотые монеты в количестве, указанном в награде успешно ограбленной карты, затем сбрасывает её и все карты Разбойников.

У Дениса на руке Бродяга и Уилл Скарлет. Он выбирает открытую карту Леса (Богач) и показывает другим игрокам свои карты Разбойников. Навык Обман у Бродяги и навык Меч у Уилла Скарлета такие же как на карте Леса (Богач). Денис получает 2 золотые монеты, которые отмечает на своём планшете. Карта Леса (Богач) и карты Разбойников уходят в сброс.

Фаза раунда	Действия	А
Ночь Раздайте игрокам по 2 карты Разбойников, перевернув самую верхнюю карту.	☾ Обман - в начале своего хода, если у вас не более 2 разбойников на руке, можно отложить одно из следующих действий.	
Утро Выложите в карту стола карты Леса и Ноттингем.	🔪 Рабство - используйте навык об: у разбойника и тайно посмотрите 1 карту Леса в центре стола.	
День Определите порядок хода по руке разбойников. Игрок со старшим выигрывает свой ход.	👤 Грабёж - возьмите 1 карту Леса или Ноттингема и сравните навыки с картами своих разбойников (X > Y). Если есть преимущество - получите награду.	
Вечер Откройте все карты в карте стола и сбросьте их. Если есть Плура - замените его обманом.		

Если игрок выбрал закрытую карту

Он берёт её и тайно сравнивает навыки. Если у его разбойников есть необходимые навыки, он открывает эту карту и карты всех своих разбойников на руках, показывая другим игрокам. Затем отмечает на своём планшете золотые монеты в количестве, указанном в награде успешно ограбленной карты, сбрасывает её и все карты Разбойников.

У Жени на руке Охотник и Дровосек. Он смотрит тайне закрытую карту Леса и видит, что навыков хватает: Лук у Охотника и Меч у Дровосека. Он показывает карту Леса и карты Разбойников всем игрокам. Затем отмечает 2 золотые монеты на своём планшете. Карта Леса (Сэр Рыцарь) и карты Разбойников уходят в сброс.

Фаза раунда	Действия	А
Ночь Раздайте игрокам по 2 карты Разбойников, перевернув самую верхнюю карту.	☾ Обман - в начале своего хода, если у вас не более 2 разбойников на руке, можно отложить одно из следующих действий.	
Утро Выложите в карту стола карты Леса и Ноттингем.	🔪 Рабство - используйте навык об: у разбойника и тайно посмотрите 1 карту Леса в центре стола.	
День Определите порядок хода по руке разбойников. Игрок со старшим выигрывает свой ход.	👤 Грабёж - возьмите 1 карту Леса или Ноттингема и сравните навыки с картами своих разбойников (X > Y). Если есть преимущество - получите награду.	
Вечер Откройте все карты в карте стола и сбросьте их. Если есть Плура - замените его обманом.		

Если навыки не совпали

Игрок кладет карту Леса или Ноттингема обратно в центр стола (если она была закрыта, то рубашкой вверх), а разбойников сбрасывает, не показывая другим игрокам.

У Кати на руке Кузнец и Малыш Джон. Она берёт карту Ноттингема и тайно смотрит её. Катя видит, что у неё не хватает навыка Кража. Она кладет обратно карту Ноттингема рубашкой вверх, а разбойников сбрасывает.



Если игрок взял карту Патруль

Она сразу вскрывается.

Если навыки совпали, Патруль замешивается обратно в колоду Ноттингема, игрок ничего не получает и сбрасывает разбойников.

Если не совпали, игрок берёт эту карту себе и получает штраф Утром следующего раунда, разбойников сбрасывает.

Бонусные навыки на картах Леса

Если игрок успешно ограбил карту Леса, на которой в награде есть навык, он кладет эту карту рядом со своим планшетом.

У Дениса на руке Ворюшка и Брат Тук. Он берёт и смотрит тайно закрытую карту Леса. Денис видит, что у Брата Тука есть необходимый навык - Обман. Он показывает карту Леса и карты Разбойников всем игрокам. Затем получает одну золотую монету, которую отмечает на своем планшете. Карта Леса (Торговец) не уходит в сброс, Денис кладёт её рядом со своим планшетом. Карты Разбойников сбрасываются.



Игрок может получить только по одной карте Леса с каждым бонусным навыком. Если он снова успешно ограбит карту, которая у него уже есть, то получит лишь золото, а карту сбросит.

Использование бонусного навыка

Совершая Грабёж, игрок может добавить разбойникам навык только с одной из своих карт Леса. После, эта карта поворачивается, чтобы было видно, что игрок уже использовал её.

У Дениса на руке Охотник и Уилл Скарлет. Он грабит закрытую карту Ноттингема и видит, что у него не хватает навыка Обман, но есть карта Торговец, которая даёт недостающий навык. Он использует эту карту и успешно грабит карту Ноттингема (Барон). Денис получает 3 золотые монеты, которые отмечает на своем планшете. Использованная карта поворачивается, карта Ноттингема и карты Разбойников сбрасываются.



Конец хода игрока

Если у игрока остались не использованные карты Разбойников на руке, он их скидывает.

Вечер

После того как каждый игрок выполнил свой ход, все карты Леса и Ноттингема в центре стола вскрываются и уходят в сброс.

Если среди них есть карта Патруль, замешайте её в колоду Ноттингема.

Новый раунд

Ночь

Игроки получают разбойников из колоды, если она закончилась, перемешайте сброс.

Утро

В центр стола выкладываются новые карты Леса и Ноттингема. Если колода Леса закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

Если кто-то из игроков отложил карту на Отдых, он берет её себе на руку.

Если кто-то из игроков получил карту Патруль, он сбрасывает одного разбойника с руки на свой выбор и замешивает Патруль обратно в колоду Ноттингема.

День

Игроки определяют порядок хода и по очереди выполняют его.

Вечер

Все карты в центре стола уходят в сброс своих колод.

Повторяйте эти фазы пока не определится победитель.

Расширенная версия игры

Обязательно прочтите правила Обучающей партии. Ниже будет дано описание только отличий и дополнений.

В игре появляются карты Событий.

Игроки могут использовать особые свойства своих разбойников и выполнять новые действия, чтобы более эффективно получать монеты.

Описание карты Событий

1. Название
2. Новое правило
3. Награда за действие Работа
4. Направление передачи карты Разбойника Ночью

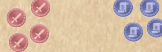


Подготовка к игре в расширенной версии

1. Создайте колоду Событий: возьмите 10 случайных карт из общего числа. Перемешайте эту колоду Событий и расположите как на примере ниже.
2. Возьмите колоды Разбойников, Леса и Ноттингема, перетасуйте их и расположите как на примере ниже.
3. Подготовьте жетоны Сведений и Меча по количеству игроков.
4. Каждый игрок получает по планшету (сторона Б), 1 жетон серебряной и 1 жетон золотой монеты.



Оставьте место в центре стола



Пример раскладки на 4 игрока

Цель игры

Используя карты Разбойников, набрать 15 золотых монет.

Ход игры

Игра поделена на **раунды**, в каждом из которых 4 фазы:

1. Ночь

Откройте верхнюю карту из колоды Событий. Игроки выполняют условия этой карты, даже если они противоречат основным правилам.

Раздайте каждому игроку по 2 карты Разбойников. Одного разбойника игроки оставляют у себя на руках, второго передают по направлению указанному на карте Событий.

2. Утро

Из колоды Леса выложите в центр стола рубашкой вверх карты по количеству игроков. Откройте половину. Из колоды Ноттингема, выложите рядом рубашкой вверх 1 карту. (пример стр. 2)

(!) После можно применить свойства разбойников: сначала Девы Мэриан, затем Уилла Скарлета.

3. День

Игроки называют самый высокий Ранг разбойника на руке и определяют порядок хода. Чем он ниже, тем раньше будет ходить игрок. (пример стр. 3) Определив порядок, игроки по очереди выполняют свой ход.

Ход игрока

В свой ход игрок должен выполнить хотя бы одно из доступных ему действий (1 действие - 1 раз за ход, кроме Разведки). Действия выполняются в любом порядке.

В Расширенной версии игрокам доступны 7 действий на выбор (их краткое описание есть на планшете игрока):

1. **Отдых** (стр. 4)

2. **Разведка** (стр. 5)

3. **Работа** (можно получить серебро в зависимости от ранга разбойника)

4. **Охота** (можно получить серебро если есть разбойник с навыком Лук)

5. **Сведения** (можно смотреть карты Ноттингема)

6. **Драка в таверне** (можно получить золотой или жетон с навыком Меч)

7. **Грабёж** (стр. 5-8, есть одно уточнение)

Подробно новые действия описаны ниже.

Серебряные монеты

Новые действия и особые свойства разбойников дают игрокам серебряные монеты. С помощью жетона серебряной монеты отмечайте на своем планшете их количество. Как только у игрока появляется 5 серебряных монет, он должен обменять их на 1 золотую.

Работа

Игрок в открытую может скинуть 1 карту разбойника с руки и получить награду, которая указана на карте Событий этого раунда в разделе Работа, с учетом Ранга этого разбойника.

У Катю на руке Монашка. На карте Событий этого раунда, для разбойников рангом от 1 до 5 дают одну серебряную монету за работу. Катя скидывает Монашку для работы и получает 1 серебряную монету + 1 за особое свойство этого разбойника. Передвигает жетон серебряной монеты на своем планшете на 2. Сейчас у неё 5 серебряных монет, нужно обменять их на 1 золотую. Она продвигает жетон золотой монеты на 1 вперед, а жетон серебряной монеты снимает.



Фаза раунда	Действия
Начало Операция 1 карту Событий. Раздайте карты по 2 разбойника, распределяя очки по нарастающей дробе.	1-5 - в начале своего хода, если у вас не более 2 разбойников на руке, можно отложить одного из следующих разбойников на руку, чтобы получить награду за работу на карте Событий, в зависимости от ранга этого разбойника.
Начало Выложите в открытую карты Леса и Ноттинггема. Мелко переключите свистки: Девя Мареки и Уэсли Саванты.	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, а также верховую карту из колоды Леса - получить серебро за работу на карте Событий.
День Операция переключи колоду разбойников. Нельзя до операции выложить свои колоды.	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, или 5, и взять жетон 1-5. Свистки: В любой момент свистки его и поместите Ноттинггема.
Вечер Операция все карты в открытую стола и сбросьте их. Если есть Петруля - замените его сбросив.	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, и взять верховую карту из колоды Леса, если количество 5 на карте Леса и карте разбойника равно, получите 1 золотую, если нет - получите жетон Меча.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, или 5, и взять жетон 1-5. Свистки: В любой момент свистки его и поместите Ноттинггема.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, и взять верховую карту из колоды Леса, если количество 5 на карте Леса и карте разбойника равно, получите 1 золотую, если нет - получите жетон Меча.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, или 5, и взять жетон 1-5. Свистки: В любой момент свистки его и поместите Ноттинггема.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, и взять верховую карту из колоды Леса, если количество 5 на карте Леса и карте разбойника равно, получите 1 золотую, если нет - получите жетон Меча.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, или 5, и взять жетон 1-5. Свистки: В любой момент свистки его и поместите Ноттинггема.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, и взять верховую карту из колоды Леса, если количество 5 на карте Леса и карте разбойника равно, получите 1 золотую, если нет - получите жетон Меча.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, или 5, и взять жетон 1-5. Свистки: В любой момент свистки его и поместите Ноттинггема.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, и взять верховую карту из колоды Леса, если количество 5 на карте Леса и карте разбойника равно, получите 1 золотую, если нет - получите жетон Меча.

Если на карте Событий нет Работы, это действие не доступно в этом раунде. Если нет Ранга 1-5 - нельзя скинуть разбойника с таким рангом для Работы.

Охота

Игрок в открытую может скинуть 1 карту разбойника с навыком Лук со своей руки и взять из колоды Леса 1 верхнюю карту. Он получает награду, указанную в разделе Охота на этой карте Леса и сбрасывает ее.

(!) Выполняя действия Охота, игнорируйте навыки путников и награду за них.

У Жени на руке Охотник. Он скидывает его для Охоты, берёт 1 карту из колоды Леса и 1 карту за особое свойство Охотника. На первой карте Леса 3 серебряных монеты, на второй 4. Женя выбирает вторую карту Леса и получает 4 серебра. Он отмечает их на своем планшете - теперь у него 6 серебряных монет, нужно их конвертировать в золото. Он продвигает жетон золотой монеты на 1 вперед, а жетон серебряной монеты на 5 назад. Карты Леса сбрасываются.



Фаза раунда	Действия
Начало Операция 1 карту Событий. Раздайте карты по 2 разбойника, распределяя очки по нарастающей дробе.	1-5 - в начале своего хода, если у вас не более 2 разбойников на руке, можно отложить одного из следующих разбойников на руку, чтобы получить награду за охоту на карте Леса.
Начало Выложите в открытую карты Леса и Ноттинггема. Мелко переключите свистки: Девя Мареки и Уэсли Саванты.	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, и взять верховую карту из колоды Леса - получить серебро за охоту на карте Леса.
День Операция переключи колоду разбойников. Нельзя до операции выложить свои колоды.	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, или 5, и взять жетон 1-5. Свистки: В любой момент свистки его и поместите Ноттинггема.
Вечер Операция все карты в открытую стола и сбросьте их. Если есть Петруля - замените его сбросив.	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, и взять верховую карту из колоды Леса, если количество 5 на карте Леса и карте разбойника равно, получите 1 золотую, если нет - получите жетон Меча.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, или 5, и взять жетон 1-5. Свистки: В любой момент свистки его и поместите Ноттинггема.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, и взять верховую карту из колоды Леса, если количество 5 на карте Леса и карте разбойника равно, получите 1 золотую, если нет - получите жетон Меча.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, или 5, и взять жетон 1-5. Свистки: В любой момент свистки его и поместите Ноттинггема.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, и взять верховую карту из колоды Леса, если количество 5 на карте Леса и карте разбойника равно, получите 1 золотую, если нет - получите жетон Меча.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, или 5, и взять жетон 1-5. Свистки: В любой момент свистки его и поместите Ноттинггема.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, и взять верховую карту из колоды Леса, если количество 5 на карте Леса и карте разбойника равно, получите 1 золотую, если нет - получите жетон Меча.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, или 5, и взять жетон 1-5. Свистки: В любой момент свистки его и поместите Ноттинггема.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, и взять верховую карту из колоды Леса, если количество 5 на карте Леса и карте разбойника равно, получите 1 золотую, если нет - получите жетон Меча.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, или 5, и взять жетон 1-5. Свистки: В любой момент свистки его и поместите Ноттинггема.
	1-5 - можно скинуть 1 разбойника с 5, и взять верховую карту из колоды Леса, если количество 5 на карте Леса и карте разбойника равно, получите 1 золотую, если нет - получите жетон Меча.



Сведения

Если у игрока нет жетона Сведений, он в открытую может скинуть 1 карту разбойника с руки с навыком Кража или Обман и взять такой жетон.

У Дениса на руке Проньера с навыком Кража, он скидывает его и получает жетон Сведений. Так же Денис получает 1 серебро за свойство Проньера.



В любое время можно скинуть этот жетон в резерв и посмотреть одну закрытую карту Ноттингема в центре стола.

В следующем раунде Денис скидывает этот жетон и смотрит карту Ноттингема. Теперь он знает, что у его разбойников есть навыки для Грабёжа.



Драка в таверне

Игрок в открытую может скинуть 1 карту разбойника с руки, у которого есть хотя бы 1 навык Меча и взять верхнюю карту из колоды Леса.

Если на этой карте Леса количество навыков Меча равно или меньше, чем на карте Разбойника, игрок получает 1 золотой.

У Жени на руке Кузнец. Он скидывает его и берет верхнюю карту из колоды Леса. На этой карте Леса (Сэр рыцарь) 2 навыка Меча, у Кузнеца их тоже 2, значит, Женя получает 1 золотой. Карта Леса (Сэр Рыцарь) уходит в сброс.



Если у путника нет навыков Меча или их больше чем у разбойника, игрок получает жетон с навыком Меча.

У Кати на руке Дровосек. Она скидывает его и берет верхнюю карту из колоды Леса. На этой карте нет навыка Меча, значит, Катя не получает 1 золотой, но берёт 1 жетон Меча. Карта Леса уходит в сброс. Смотри пример на следующей странице.



В любой момент можно скинуть этот жетон в резерв и добавить своему разбойнику 1 Меч для Грабежа.

В следующем раунде Катя грабит карту Ноттингем Бродягой и Мэриан. Ей не хватает навыка Меч. Она скидывает жетон Меча и получает награду за Барона - 3 золотые монеты.



(!) Если игрок должен получить второй жетон Меча, он его не получает.

(!) Если у игрока есть карта Леса с бонусным навыком и жетон Меча, он может добавить навык с карты и с жетона разбойнику для Грабежа.



Грабёж

Основные правила этого действия описаны на стр. 5-8. Но в расширенной версии игры есть одно отличие: перед тем как выполнить это действие, игрок заявляет какими картами Разбойников он будет Грабить. Иначе считается, что он Грабит всеми картами на его руках.

4. Вечер

Все карты с центра стола уходят в сброс, кроме карты Патруль. (стр. 8)

Конец игры

Игра заканчивается, как только один из игроков набирает 15 золотых монет или по окончании раунда, в котором выложена десятая карта Событий.

Во втором случае раунд доигрывается и побеждает игрок с наибольшим числом золотых монет.

Если у нескольких игроков количество золотых монет одинаково, побеждает тот из них, у кого больше серебряных.

Если и серебряных монет равное количество, побеждает тот, у кого больше карт Леса (Посыльный, Торговец или Наемник).

Если и в этом случае ничья - победитель несколько.

Особые свойства разбойников

Большинство особых свойств дают дополнительный бонус за выполнение того или иного действия.

Ниже подробно описаны особые свойства, которые позволяют взаимодействовать с другими игроками.

Алан-э-Дейл

В свой ход можно сбросить эту карту, чтобы забрать у Лидера одну золотую монету.

Лидер – игрок у которого, на данный момент в сумме больше всех монет (золото + серебро). Если таких игроков несколько - заберите монету у любого из них.

Лидера нет - если ни у кого из игроков нет монет.

Робин Гуд

Если эта карта на руке игрока, у которого меньше всех монет или нет монет, Робин Гуд получает дополнительно навыки: Кража и Обман.

Пока Робин Гуд **на руке**, он блокирует направленные на его владельца свойства карт разбойников: Алан-э-Дейл, Дева Мэриан, Брат Тук и Уилл Скарлет.

Игроки, которые использовали свойства карты на владельца Робин Гуда, более не могут применить свойства этой карты на других, но ни чего не теряют.

Дева Мэриан

Утром можно взять себе случайную карту Разбойника с руки любого игрока, взамен нужно отдать любую карту со своей руки этому игроку (можно ту, которую забрали), но не Деву Мэриан.

Если Вы применили это свойство, нельзя использовать Мэриан для Разведки и Отдыха в этом раунде.

Брат Тук

В свой ход можно скинуть случайную (не последнюю) карту с руки любого игрока. Действует только на тех игроков, которые еще не ходили в этом раунде. При этом порядок хода не меняется.

Применив это свойство, Брат Тук теряет навык Обмана и может быть использован только для действия Грабёж.

Уилл Скарлет

Утром можно посмотреть всех разбойников на руке Лидера.

Если у них в сумме два и менее навыков Меча – Лидер не может грабить в этом раунде.

Если у них три, и более навыков Меча - нужно сбросить Уилла Скарлета.

Вопросы по игре

- Если игрок выполнил *Отдых Робин Гудом*, действует ли на него свойство карты *Алан-э-Дейл*, если он *Лидер*?
- Да действует. Робин Гуд защищает владельца этой карты пока она у него на руке.
- Игрок во время нападения по ошибке открыл и показал всем карту *Шервудский лес* или *Ноттингем*, но не смог ее захватить, что делать?
- Положите эту карту рубашкой вверх обратно и играйте дальше.
- Могу ли я получить серебряную монету за свойство разбойника, если отпустил его работать, но на карточке *Событие* нет серебра для его ранга или вообще нет работы.
- Нет. Вы не можете получить дополнительное серебро за недоступное для этого разбойника действие.
- Если во время *Турнира лучников* вышла карта *Робин Гуд* из колоды, значит ли это, что победил Робин Гуд?
- Нет. Робин Гуд побеждает только, когда эту карту использовал игрок.
- Если я хотел использовать свойство карты *Алан-э-Дейл*, но у *Лидера* нет золотых монет, могу ли я взять все серебряные монеты, например 3?
- Да можете.
- Я успешно ограбил *Патруль*, получаю ли я дополнительные серебро за свойства моих разбойников?
- Нет. За *Патруль* бонус получает только Малыш Джон.
- Я грабил *Ноттингем* картой *Малыш Джон*, но не все навыки совпали, получаю ли я золотой, если это была не карта *Патруль*?
- Нет. Малыш Джон получает золотой только если открыл *Патруль*.
- Если я *Лидер* и другой игрок тоже (у нас количество монет одинаково), могу ли я применить на него свойство карт *Алан-э-Дейл* или *Уилл Скарлет*?
- Да.

Порядок действий Утром:

1. Выложить карты Леса и Ноттингема.
2. Взять карты из отдыха (если есть).
3. Скинуть разбойника за штраф от карты Патруль и замешать её обратно (если есть).
4. Применить свойства разбойников: сначала Дева Мэриан, затем Уилл Скарлет.
5. Разыграть карту Событие

Карты в колоде Шербудский лес:

1 золотой + Бонусный навык:

Наемник (Меч) - 9 шт.
Торговец (Обман) - 7 шт.
Посыльный (Кража) - 5 шт.

2 золотых:

Сэр рыцарь (2 Меча) - 5 шт.
Богач (Обман, Меч) - 4 шт.
Приказчик (Кража, Меч) - 3 шт.
Графиня (Кража, Обман) - 2 шт.

Автор игры: Антон Медведев

Дизайн: El'ton Digital | Студия CG,
Денис Часовой.

Карты в колоде Ноттингем:

3 золотых:

Гай Гисборн (3 Меча) - 6 шт.
Барон (Обман, 2 Меча) - 3 шт.
Шериф (Кража, 2 Меча) - 2 шт.
Принц Джон (Кража, Обман, Меч) - 1 шт.

Штраф:

Патруль (4 Меча) - 3 шт.

Автор выражает отдельную благодарность за активное участие в разработке и тестировании игры: Анастасии Стуловой, Ивану Заводовскому, Игорю Волкову, Илье Абракитову, Антону Линденбергу, Антону Долбня, Борису Постоеву, Марату Кожахметову.