



# ROBIN HOOD

and the merry men.



## Rulebook

- semi co-op mode -



## Конец XII века, Ноттингем

Пока Настоящий Король в походе на Святой земле, Англией правит злой тиран Принц Джон. По землям расходятся слухи о разбойниках. Чтобы найти средства на борьбу с ними, Принц Джон облагает поселения огромными налогами, размещает войска в городах и карает каждого, кто помогает нарушителям закона.

Легендарный разбойник Робин Гуд слышит об ужасах жизни простых людей. Он поклялся положить конец этому беспределу с помощью своих храбрых ребят - преданных ему смельчаков, готовых пойти за ним на край света.

Но Робин Гуд видит сомнения в их глазах. Маленький Джон, Уилл Скарлет и даже Дева Мэриан считают задумку слишком опасной - эта идея может привести к войне в Ноттингеме. Перед Робин Гудом стоит нелегкий выбор: безопасность его людей или процветание Ноттингема. Но бездействовать он не может. Разбойник бросает вызов своим товарищам: по его мнению, никто не сможет защитить Ноттингем лучше, чем он. Однако, если найдется герой, который докажет свое превосходство, он назначит его главарем храбрых ребят. Сможет ли кто-то занять место Робина Гуда и стать новой легендой Ноттингема?

## СОДЕРЖАНИЕ

Подготовка к игре - стр. 4-5

Цель игры - стр. 6

Фаза храбрых ребят - стр. 7-13

Фаза героев - стр. 14-22

Конец раунда - стр. 23

Режим игры «Брат Тук» - стр. 24

Режим игры «Люди Шерифа в логове Робина Гуда» - стр. 24

Режим игры «Золотая стрела» - стр. 25

Символы и карты - стр. 26-27

Кооперативный режим - стр. 28

Режим для одного игрока - стр. 30

Памятка - стр. 32

## КОМПОНЕНТЫ

1 игровое поле



50 карт храбрых ребят



5 карт персонажей



24 карты злодеев



15 карт заданий Короля Ричарда



5 памяток игроков





5 фишек героев и 34 фишки храбрых ребят



30 жетонов добычи



5 зеленых жетонов



20 жетонов уловов



60 серебряных пенни



5 планшетов игроков



25 баррикад (по 5 на каждого игрока)



25 ловушек (по 5 на каждого игрока)



20 жетонов железа (серые)



20 жетонов дерева (коричневые)

20 жетонов инструментов (белые)



1 металлический жетон первого игрока



1 маркер Короля Ричарда

5 маркеров 50/100 победных очков



## режим игры «Брат Тука»

15 карт Брата Тука

1 фишка Брата Тука



20 кубиков оружия



24 королевские повозки



## режим игры «Люди Шерифа в логове Робина Гуда»

18 карт шпионов



6 кубиков ловкости



12 жетонов выкупа



## режим «Золотая стрела»

5 карт Шерифа



2 мешочка



5 маркеров репутации



5 маркеров победных очков





## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. Поместите Шерифа, Принца Джона и Гая Гисборна на Черную башню.

2. Поместите по одному Стражнику на третью и четвертую ячейку Убежищ на каждом Месте сбора. Оставшихся Стражников поместите рядом с игровым полем.

3. Уберите королевские повозки в черный мешочек и перемешайте их. Поместите по одной повозке в начале каждой дороги перед изображенной баррикадой. Положите мешочек рядом с игровым полем.

4. Выложите стопку серебряных пенни на указанное место рядом с каждой дорогой:

- 2 игрока – по 6 пенни
- 3 игрока – по 8 пенни
- 4 игрока – по 10 пенни
- 5 игроков – по 12 пенни

5. Поместите кубики оружия в Оружейную (лишние уберите в коробку).

- Количество кубиков каждого вида оружия равно количеству игроков, участвующих в партии (пример: для трех игроков – по три лука, меча, топора и посоха).

6. Поместите случайный жетон выкупа лицом вверх рядом с Черной башней, остальные жетоны сложите стопкой лицом вниз около игрового поля.

7. Поместите в Тайник Шерифа 1 серебряный пенни, 2 жетона уловов и ресурсы: 1 дерево, 1 инструмент и 1 железо.

8. Перемешайте карты злодеев и поместите их колоду лицом вниз рядом с игровым полем.

9. Перемешайте карты храбрых ребят и раздайте по 4 карты каждому игроку. Оставшиеся карты сложите колодой лицом вниз рядом с игровым полем.

10. Перемешайте карты заданий Короля Ричарда и раздайте по 3 карты каждому игроку. Не показывайте эти карты другим игрокам. Оставшиеся карты заданий уберите в коробку: они не будут использоваться в игре.



11. Положите кубики ловкости рядом с игровым полем.

12. Поместите все ресурсы, жетоны уловов и серебряные пенни отдельными кучками рядом с игровым полем – это общий запас.

13. Поместите жетоны добычи в зеленый мешочек и положите его рядом с игровым полем.

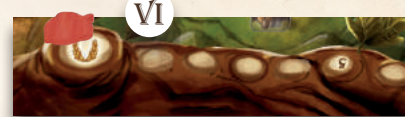
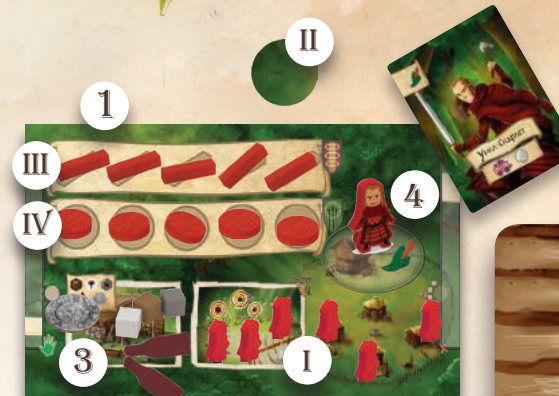
14. Маркер Короля Ричарда поместите на верхнее правое деление шкалы раундов.



# подготовка игрока

Каждый игрок:

1. Берет планшет игрока.
2. Берет памятку игрока.
3. Кладет 1 дерево, 1 железо, 1 инструмент, 2 жетона уловки и 1 серебряный пенни в Хранилище. Эти предметы принадлежат игроку и являются его имуществом.
4. Выбирает героя и берет его карту, после чего выставляет героя на свой планшет. Цвет фишки героя является цветом игрока.
5. Берет
  - I. 6 фишек бравых ребят своего цвета. Трех из них он размещает по Убежищам бравых ребят, а трех выставляет в Тренировочный лагерь на своем планшете.
  - II. 1 зеленый жетон и перекрывает им одну из ячеек Убежища, чтобы обозначить, что ячейка недоступна.
  - III. 5 баррикад своего цвета и помещает по одной на каждую ячейку баррикад.
  - IV. 5 ловушек своего цвета и помещает по одной на каждую ячейку ловушек.
  - V. 1 маркер репутации своего цвета и помещает его на символ репутации (под шкалой репутации).
  - VI. 1 маркер победных очков своего цвета и помещает его на ячейке шкалы победных очков, помеченной лаврами.



Игрок, который последним пожертвовал что-то бедным, становится первым игроком и берет маркер первого игрока.

ШКАЛА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

МАРКЕР РЕПУТАЦИИ



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Робин Гуд и brave ребята» игроки берут на себя роль разбойников, среди которых легендарные Робин Гуд, Маленький Джон и Дева Мэриан. Ваша цель – защитить город Ноттингем от тирании Принца Джона и его приспешников. Вы будете размещать ловушки и возводить баррикады, сражаться со Стражниками и нападать на королевские повозки, грабить богатых и помогать бедным, и это еще не все.

В этой полукооперативной игре игрокам иной раз придется действовать сообща и помогать друг другу в час беды, однако победителем станет лишь один. Главная цель игры – защитить Ноттингем пять раундов и не проиграть (четыре раунда при игре впятером).

Игра сразу же **ЗАКАНЧИВАЕТСЯ** поражением всех героев, если:

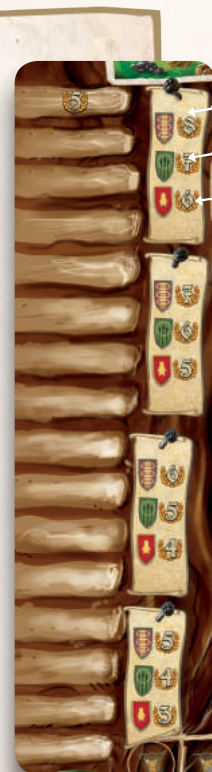
- Рядом с одной из дорог закончились серебряные пенни **ИЛИ**
- Шкала стражников полностью заполнена

Если игроки завершили пять раундов и не проиграли (четыре раунда при игре впятером), игрок с наибольшим количеством победных очков объявляется победителем и величайшим защитником Ноттингема!

## ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ (ПО)

В ходе игры вы можете получать победные очки за спасение храбрых ребят от Стражников и за вызволение их из Тюрьмы, за захваченных Стражников, за помощь бедным в Деревне, а также за возведенные баррикады на дорогах, где грабят повозки.

Большую часть ПО вы получите в конце игры. Количество очков, которые вы получите за возведенные баррикады, выставленные ловушки и отправленных Гонцов, определяется вашей репутацией [см. стр. 23].



← УРОВЕНЬ 4  
← БАРРИКАДЫ  
← ЛОВУШКИ  
← ГОНЦЫ

← УРОВЕНЬ 3

← УРОВЕНЬ 2

← УРОВЕНЬ 1





# ХОД ИГРЫ

Игра длится пять раундов (четыре при игре впятером).

Каждый раунд состоит из двух фаз.

## 1. Фаза бравых ребят

Игроки по очереди выполняют действия бравыми ребятами до тех пор, пока не разместят все доступные фишки бравых ребят.

## 2. Фаза героев и злодеев

I. Герои снаряжаются, набирая кубики оружия.

II. Каждый игрок:

- вскрывает и разыгрывает карту злодея;
- дважды активирует героя.

Отмечайте фазу жетоном Короля Ричарда на шкале раундов.

# ФАЗА БРАВЫХ РЕБЯТ

## ХОДЫ

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход игроки по очереди выставляют по одной фишке бравых ребят в выбранное место и выполняют одно определенное действие, связанное с этим местом. После того, как ход игрока заканчивается, brave ребята остаются на месте до конца раунда.

Есть 8 доступных для бравых ребят мест.



### Шесть Мест сбора:



1. Оружейная



2. Мастерская



3. Дом лесоруба



4. Церковь



5. Кузница



6. Городская площадь

### А также:



7. Сборочный двор



8. Поход Короля Ричарда







## Места сбора

В каждом Месте сбора есть 4 Убежища и одна Основная зона. В каждом Убежище может находиться только один бравый парень или Стражник.

В Основных зонах Мест сбора, в Сборочном дворе и в Походе Короля Ричарда может находиться любое количество бравых ребят одновременно.



## карты бравых ребят

Бравые ребята – ваши преданные друзья и соратники. Их помощь в борьбе с тиранией бесценна.

Когда вы размещаете бравого парня, вы **обязаны** разыграть одну из своих карт бравых ребят.

Вы можете разыграть ее с руки или из своей стопки карт Готовых бравых ребят.

Когда вы разыгрываете карту с руки, выберите один из двух способов:

### Активный

- Поместите карту лицом вверх справа от вашего планшета (это стопка карт Уставших бравых ребят).
- Выполните одно из действий, указанных на левой стороне карты.

### Пассивный

- Поместите карту лицом вверх слева от вашего планшета (это стопка карт Готовых бравых ребят).
- Не выполняйте действия, указанные на карте.

ГОТОВЫЕ БРАВЫЕ РЕБЯТА →

← УСТАВШИЕ БРАВЫЕ РЕБЯТА



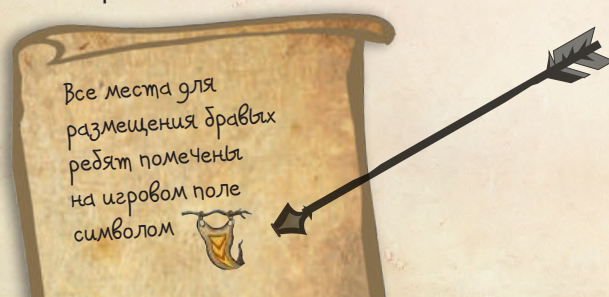
ПОБЕДНЫЕ  
ОЧКИ

ДЕЙСТВИЯ

**Карты Уставших бравых ребят сбрасываются в конце раунда.**

Карты Готовых бравых ребят не сбрасываются. Они остаются в стопке слева от вашего планшета. Их не может быть больше шести. **Если карт уже шесть, а вы хотите разыграть карту пассивным способом, вы должны сбросить одну из карт Готовых бравых ребят по вашему выбору.** В конце игры все карты Готовых бравых ребят могут принести ПО (см. стр. 23).

Вместо карты с руки вы можете разыграть одну из карт Готовых бравых ребят. Переместите ее в стопку Уставших бравых ребят и выполните одно из действий, указанных на карте.





## РАЗМЕЩЕНИЕ В МЕСТАХ СБОРА

В Местах сбора бравые ребята могут занять Основную зону или Убежища.

Чтобы разместить бравого парня в Основную зону, сыграйте ЛЮБУЮ карту с руки пассивным способом.

Чтобы разместить бравого парня в Убежище, сыграйте карту активным способом с руки или из стопки карт Готовых бравых ребят. В этом случае вы обязаны разыграть карту, на которой есть действие, соответствующее выбранному Месту сбора. Бравый парень выставляется в верхнее незанятое Убежище.

## Добыча ресурсов

- Когда вы разыгрываете карту пассивным способом, вы помещаете бравых ребят в Основную зону Места сбора и получаете указанное на игровом поле (1) количество ресурсов, жетонов уловок или кубиков оружия.
- Когда вы разыгрываете карту активным способом, вы помещаете бравых ребят в Убежище и получаете указанное (2) на сыгранной карте (в выбранном действии) количество ресурсов, жетонов уловок или кубиков оружия.

Три Места сбора на игровом поле позволяют получить ресурсы. Ресурсы пригодятся для возведения баррикад и размещения ловушек.



Дерево можно получить в **Доме лесоруба**, железо – в **Кузнице**, а инструменты – в **Мастерской**.



В **Церкви** вы можете получить жетоны уловок. В Фазу героев и злодеев жетоны уловок позволяют вам перебросить кубики оружия, пробраться в Тюрьму, чтобы спасти бравых ребят, или проскользнуть мимо злодея незамеченным. Жетоны уловок можно применять **только в Фазу героев и злодеев**. Их нельзя использовать для переброса кубиков ловкости.



В **Оружейной** вы можете получить четыре вида оружия: лук, меч, топор и посох. Оружие нужно, чтобы отправлять Гонцов Королю Ричарду, сражаться со Стражниками и грабить королевские повозки. У игрока может быть не больше четырех кубиков оружия одновременно.



# ГРАБИМ БОГАТЫХ

*Робин Гуд, принц воров, и его brave ребята крадут у богатых, чтобы раздать бедным.*

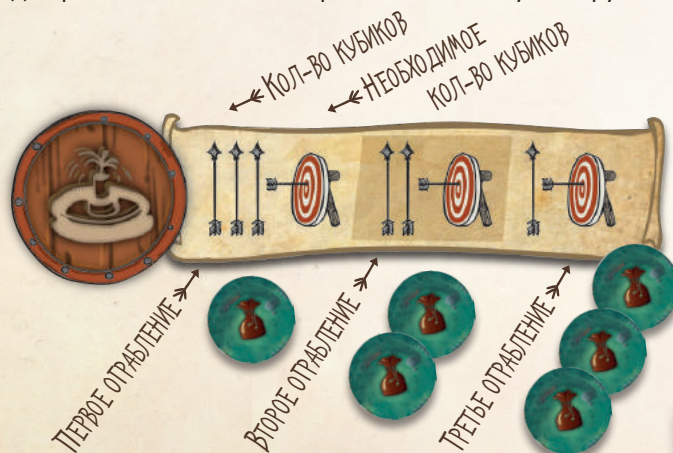
Чтобы ограбить богатых, вы должны отправиться на Городскую площадь.

- Если вы разыгрываете карту пассивным способом и помещаете brave парня в Основную зону Городской площади, выполните действие обычным способом.
- Разыгрывая карту активным способом и помещая brave парня в Убежище на Городской площади, вы получаете преимущество, указанное на карте brave парня.

Вы можете грабить богатых последовательно до трех раз с помощью броска кубиков ловкости. Каждая следующая попытка принесет вам больше денег, но она также более рискованна.



Вы должны начать с одного ограбления и потом, если захотите, перейти ко второму и третьему. Возможности переброса или добавления кубиков с карты brave парня, сыгранного активным способом, применяются один раз на любой из этих бросков по вашему выбору.



**В случае Успеха** либо заберите указанное количество жетонов добычи, либо попробуйте совершить следующее ограбление.

Взяв жетоны добычи, получите указанную на них награду и верните их в мешок.



**В случае Провала** в любом из трех ограблений ваш brave парень отправляется на первый уровень Тюрьмы, вы платите штраф и не получаете добычу.



**Чтобы уплатить штраф**, переместите из своего Хранилища один ресурс, жетон уловки или серебряный пенни в Тайник Шерифа в дереве. Вы сами выбираете, чем платить. Если у вас ничего нет, ваш brave парень сразу отправляется на второй уровень Тюрьмы.

Вы не можете использовать жетоны уловки в Фазу brave ребят. Вы не можете использовать жетоны уловки для переброса кубиков ловкости.



## расставляем ловушки и возводим баррикады

*В отсутствие Короля Ричарда, который ушел в Крестовый поход, его брат Принц Джон чинит неприятности местным жителям: он поднял налоги и теперь собирает грабительскую дань с деревень близ Ноттингема. Возведение баррикад на дорогах замедляет королевские повозки с деньгами, которые следуют в замок.*

Расстановка ловушек и возведение баррикад – два основных способа получения очков в конце игры.

Чтобы расставить **ловушку** или возвести **баррикаду**:

- Поместите бравого парня в Сборочный двор.
- Разыграйте активным способом карту бравого парня с тем действием, которое вы хотите совершить, и расставьте ловушку или возведите баррикаду.
- Потратьте столько ресурсов и серебряных пенни, сколько указано рядом с соответствующим Местом сбора или дорогой (таблица цен находится справа от Сборочного цеха). Потраченные ресурсы верните в общий запас, поместите 1 серебряный пенни на ячейку рядом с любой дорогой (не обязательно той, на которой вы возвели баррикаду).

КАРТА БРАВОГО ПАРНЯ →

БАРРИКАДЫ →

→ ЛОВУШКИ

ДЕЙСТВИЯ →

ЦЕНА →

ЦЕНА →

II



### Если вы возводите баррикаду...

- Возьмите первую слева баррикаду со своего планшета и поставьте ее на выбранную дорогу.
- Баррикада возводится на самой дальней от замка пустой прямоугольной ячейке.

Каждый раз, когда вы снимаете со своего планшета баррикаду, вы открываете награду, указанную в ее ячейке (все награды суммируются). Список наград:

1. Пусто (нет награды).
2. Получите 1 серебряный пенни в начале каждого раунда.
3. Получите 1 жетон уловки в начале каждого раунда.
4. Получите 1 кубик оружия в начале каждого раунда.
5. Откройте четвертое Убежище на вашем планшете (уберите зеленый жетон) и переместите одного бравого парня из Тренировочного лагеря в это Убежище. Теперь вы можете его использовать.



### Если вы расставляете ловушку...

- Возьмите первую слева ловушку со своего планшета и поместите ее в выбранное Место сбора.
- Ловушка размещается в первом сверху Убежище, в котором нет Стражника или другой ловушки. Бравый парень, находящийся в Убежище, не мешает вам расставить ловушку.

Каждый раз, когда вы снимаете со своего планшета ловушку, вы открываете награду, указанную в ее ячейке (все награды суммируются). Список наград:

- а. Пусто (нет награды).
- б. Получите 1 ресурс по вашему выбору в начале каждого раунда.
- в. Возьмите из мешка один жетон добычи и получите указанную на нем награду в начале каждого раунда.
- г. Берите на одну карту бравых парней больше в начале каждого раунда. Теперь вы можете иметь до пяти карт на руках.
- д. Откройте четвертое Убежище на вашем планшете (уберите зеленый жетон) и переместите одного бравого парня с Тренировочного лагеря в это Убежище. Теперь вы можете его использовать.



Четвертое Убежище может быть открыто в качестве награды за расстановку пяти ловушек ИЛИ возведение пяти баррикад. Если оно уже открыто на вашем планшете, вы не получаете эту награду повторно.



## ОТПРАВЛЯЕМ ГОНЦА

Перед тем, как отправиться в Крестовый поход, Король Ричард дал вам особые указания. На поле боя ему будет приятно узнать, что вы их выполнили.

Отправка Гонцов к Королю Ричарду – один из самых эффективных способов получения победных очков.

В конце игры каждый из отправленных вами Гонцов принесет вам очки, но их количество будет зависеть от уровня вашей репутации. Гонцы также позволят вам получить очки за выполнение заданий Короля Ричарда.



### Чтобы отправить Гонца:

- Разыграйте активным способом карту бравых ребят, на которой есть символ Гонца.
- Поместите бравого парня на Крестовый поход Короля Ричарда.
- Верните из своего хранилища в общий запас указанное количество кубиков оружия и ресурсов, а указанное количество серебряных пенни разложите на соответствующие места у одной или нескольких дорог по вашему выбору.

Бравые ребята, отправленные в Крестовый поход Короля Ричарда, НЕ возвращаются к игрокам в конце раунда. Они остаются в Крестовом походе до конца игры. За всю игру каждый игрок может отправить не больше трех Гонцов Королю Ричарду.

В начале каждой Фазы бравых ребят вы можете перевести бравых ребят из Тренировочного лагеря на свободные Убежища на своем планшете. Обычно у вас будет доступно три бравых ребята (четыре, если вы открыли дополнительное Убежище).



### Задания Короля Ричарда

Каждый игрок начинает игру с тремя картами заданий Короля Ричарда. Эти карты нужны для получения победных очков в конце игры. Чтобы получить очки за задание, вы должны выполнить условия, указанные на карте задания, и отправить бравого парня в Крестовый поход Короля Ричарда. В конце игры вы можете выбрать, за какие задания вы хотите получить очки – каждый бравый парень в Крестовом походе может выполнить не больше одного задания Короля Ричарда.

Задания подробно описаны на странице 27.

### КОНЕЦ ФАЗЫ

Фаза бравых ребят заканчивается, когда игроки разместили всех бравых ребят со своих планшетов. Бравые ребята остаются на игровом поле в Фазу героев и злодеев.

**Переместите маркер раунда на Фазу героев и злодеев в текущем раунде.**





## фаза героев и злодеев

В Фазу героев и злодеев у героев появляется шанс проявить себя и доказать свою отвагу. В эту фазу каждый игрок действует своим героем.

### выбор оружия

В начале Фазы героев и злодеев каждый герой выбирает по два кубика оружия из общего запаса.

Первый игрок выбирает один кубик оружия, и за ним в порядке хода по одному кубику берут остальные игроки. Последний игрок сразу выбирает и второй кубик оружия, и все остальные берут по одному кубику в обратном порядке.

### ХОД

Каждый игрок в свой ход:

1. Вскрывает и разыгрывает карты злодеев.
2. Дважды активирует своего героя.

После этого ход переходит к следующему игроку. Чтобы активировать героя, игрок перемещает его на новое место (остаться на текущем нельзя) и выполняет действие, связанное с тем местом, куда он переместился.



← НАШИ ГЕРОИ

## КАРТА ЗЛОДЕЕВ

Принц Джон намерен уничтожить всех, кто стоит на его пути, и для этого подойдут любые, даже самые жестокие, методы. Помощниками в навязывании его тираннии станут Шериф Ноттингема, Стражники и даже печально известный Гай Гисборн.



Вскройте карту злодеев и сделайте следующее:

1. Поместите Стражника на указанное на карте Место сбора.
2. Расположите злодеев согласно карте.
3. Активируйте дороги, если это указано на карте.

## размещение стражников

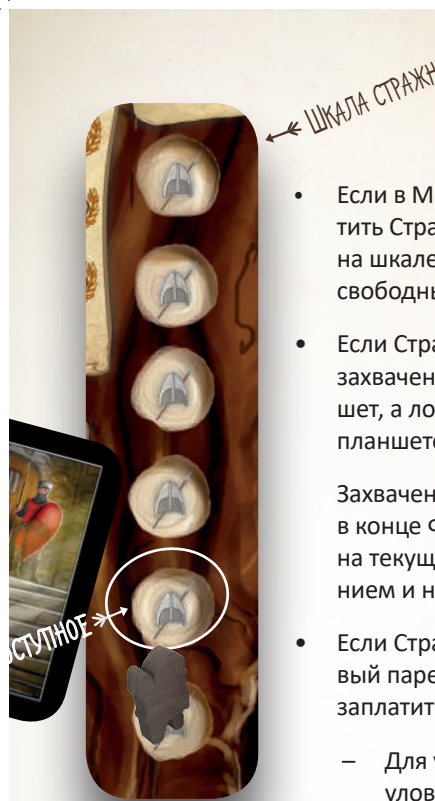
Королевская стража Принца Джона известна своей безжалостностью и неукоснительным выполнением приказов своего монарха.

Поместите Стражника на первое сверху доступное Убежище в указанном Месте сбора (доступными считаются Убежища, в которых нет Стражников).

← ПЕРВОЕ ДОСТУПНОЕ →

Все места, в которые могут быть размещены герои, помечены на игровом поле символом





← ШКАЛА СТРАЖНИКОВ

- Если в Месте сбора нет доступных Убежищ, куда вы должны разместить Стражника, поместите Стражника на первое доступное место на шкале стражников в Деревне. Если на этой шкале не осталось свободных мест, все игроки терпят поражение в игре.
- Если Стражник встает в Убежище, где расставлена ловушка, то Стражник захвачен – владелец ловушки забирает этого Стражника себе на планшет, а ловушку убирает с игрового поля и кладет рядом со своим планшетом.

Захваченные Стражники являются пленными, и их можно вернуть в конце Фазы героев и злодеев, чтобы получить награду, указанную на текущем жетоне выкупа. Обмен не является действием/передвижением и не требует отдельной активации героя.

- Если Стражник встает в Убежище, где находится бравый парень, то бравый парень арестован – игрок, чей бравый парень арестован, должен заплатить штраф.
  - Для уплаты штрафа возьмите из своего хранилища 1 ресурс, жетон уловки или серебряный пенни и положите его рядом с этим бравым парнем.
  - Если у вас ничего нет, ваш бравый парень сразу отправляется на первый уровень Тюрьмы.

Если какой-либо герой не спасет арестованного бравого парня до конца раунда, этот бравый парень отправится на первый уровень Тюрьмы, а штраф переместится в Тайник Шерифа.

Вы не обязаны обменивать Стражников в конце хода и можете подождать, чтобы поймать больше Стражников и получить более крупную награду.

ЖЕТОН ВЫКУПА →



ОБМЕН НА 1 УЗНИКА →







← ЗЛОДЕИ

## РАЗМЕЩЕНИЕ ЗЛОДЕЕВ

### Шериф

*Шериф Ноттингема – правая рука Принца Джона. Он арестует любого, кто помогает героям. Будьте готовы защищать храбрых ребят.*



Когда вы размещаете Шерифа на Месте сбора:

- Поместите его в Основную зону.
- Поместите двух Стражников в первые сверху доступные Убежища в указанном Месте сбора (доступными считаются Убежища, в которых нет Стражников), ловушки срабатывают, как указано на стр. 15).

Если для Стражника нет доступных Убежищ, поместите Стражника на первое доступное место на шкале стражников в Деревне. Если на этой шкале не осталось свободных мест, все игроки терпят поражение в игре.

Шериф не арестовывает храбрых ребят в Основной зоне.

Если вы размещаете злодея в место, занятое героем, этот герой обязан переместить один жетон уловки из своего хранилища в общий запас, чтобы избежать наказания. Если у него нет жетона уловки, игрок переворачивает карту этого героя лицом вниз – в следующую Фазу героев и злодеев этот герой не может пользоваться своей специальной способностью. Если карта героя уже перевернута, ничего не происходит. Чтобы передвинуть героя в место, где уже есть злодей, вы должны переместить один жетон уловки из своего хранилища в общий запас.

### Гай Гисборн



Когда вы размещаете Гая Гисборна у одной из дорог:

- Поместите его в обозначенное место.
- Уберите ближайшую к замку баррикаду с этой дороги. Владелец баррикады кладет ее рядом со своим планшетом. Если прямо за этой баррикадой стояла повозка, она въезжает в замок. **Если на дорогах нет баррикад, то ничего не происходит.**



Стражники арестовывают храбрых парней в убежищах, как указано на стр. 15.

### Принц Джон



Когда вы размещаете Принца Джона у одной из дорог:

- Поместите его в обозначенное место.
- Уберите с этой дороги столько серебряных пени, сколько баррикад на этой дороге (включая изображенную на игровом поле). **Эти серебряные пени возвращаются в общий запас.**





# активация дорог

Королевские повозки везут в замок деньги – собранные в деревнях несправедливые поборы.



Восточная  
дорога



Западная  
дорога



Северная  
дорога



Южная  
дорога

В замок ведут 4 дороги: Восточная (E), Западная (W), Северная (N) и Южная (S).

Когда активируется дорога:

- Каждая повозка на ней пересекает одну баррикаду и останавливается перед следующей. Если перед повозкой больше нет баррикады, она въезжает в замок.
- Новая повозка выставляется в начале дороги перед изображенной баррикадой.

Когда повозка въезжает в замок:

- Поместите ее на первую свободную ячейку на шкале повозок (сверху вниз слева направо).
- Уберите с дороги, по которой приехала повозка, столько серебряных пенни, сколько указано на этой ячейке.

Количество доступных ячеек на шкале повозок зависит от количества игроков.

- 2 игрока – 2 колонки (6 ячеек)
- 3 игрока – 3 колонки (9 ячеек)
- 4-5 игроков – все 4 колонки (12 ячеек)

Если все ячейки заняты, происходит повышение налогов (см. стр. 19).

Если повышение налогов вызвано активацией дороги, доведите активацию дороги до конца, после чего перейдите к повышению налогов. Если на дороге не осталось середяных пенни, все игроки терпят поражение в игре.





## ДЕЙСТВИЯ ГЕРОЯ

Ваши герои – это известные на весь мир Робин Гуд, Маленький Джон, Уилл Скарлет, Дева Мэриан и Джейн Фортуна. На карте каждого героя указана его специальная способность (см. стр. 25).



В свой ход после розыгрыша карты злодеев игрок может совершить две последовательные активации своего героя. В каждую активацию игрок передвигает героя на новое место и выполняет соответствующее действие. Передвинув героя с одного места на другое, вы можете отказаться от выполнения соответствующего действия. Если вы отказываетесь от действия, ваш ход в этом раунде заканчивается. После активаций герой остается на месте до конца раунда.



Герои могут посетить 14 разных мест на игровом поле:

- 4 дороги
- 6 Мест сбора
- Тюрьму
- Турнир лучников
- Хранилище оружия
- Деревню

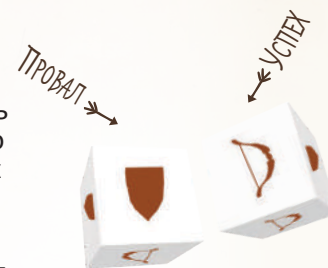


## ГРАБИМ ПОВОЗКИ НА ДОРОГАХ

Чтобы ограбить королевскую повозку, герои должны устроить засаду и заставить помощников Принца Джона врасплох.

### Засада:

- Поместите вашего героя в засаду около этой дороги (засада отмечена символом героев).
- Вы не можете устроить засаду, если у вас нет хотя бы двух кубиков нужного цвета. Если хотите, вы можете бросать большее количество кубиков нужного цвета, чтобы увеличить шанс на успех засады.
- Для того, чтобы ограбить повозку, нужно, чтобы на ваших кубиках выпал хотя бы один успех.
- Вы можете тратить жетоны уловов, чтобы перебрасывать кубики – по одному жетону за каждый переброшенный кубик.



### В случае провала (у вас не выпало ни одного успеха):

- Оставьте себе все кубики, которые использовали в засаде.
- Если у вас еще осталась активация, перейдите в другое место.
- Если у вас больше нет активаций, ваш герой остается на месте и ваш ход заканчивается.

### В случае успеха (у вас выпал хотя бы один успех), когда повозка ограблена:

- Получите 1 репутацию (отметьте это перемещением вашего маркера на шкале репутации вверх на одну ячейку).
- Верните все использованные в засаде кубики в общий запас.
- Положите повозку набок на любую ячейку по вашему выбору на шкале повозок и получите награду, указанную в соответствующем ряду.
- Владельцы баррикад на дороге, где была ограблена повозка, получают по 2 победных очка за каждую свою баррикаду на этой дороге.

После успешного ограбления повозки вы можете ограбить еще одну повозку на этой же дороге, если у вас есть необходимые кубики оружия. Ограбление нескольких повозок на одной дороге не требует дополнительных активаций.





## ПОВЫШЕНИЕ НАЛОГОВ

Когда все ячейки на шкале повозок заняты (с учетом количества игроков), происходит повышение налогов.

- Посчитайте количество ограбленных повозок (они лежат на боку на шкале повозок).
- Уберите все повозки со шкалы повозок обратно в мешок.
- Активируйте дороги столько раз, сколько было ограблено повозок.

Активации дорог начните с дороги, на которой осталось больше всего серебряных пенни. После этого активируйте вторую по количеству оставшихся серебряных пенни, затем третью и четвертую. Если у вас несколько дорог с одинаковым количеством серебряных пенни, сначала активируется та, на которой больше баррикад. Если и баррикад на них одинаковое количество, то раньше активируется та, на которой меньше повозок. Если и повозок на них одинаковое количество (такое, правда, случается редко), игроки совместно решают, какая из них активируется.

Если все четыре дороги активированы, а вам необходимо активировать еще, начните процесс по новой (с дороги, на которой больше всего серебряных пенни). Одна и та же дорога не может быть активирована дважды, пока не были активированы все остальные дороги.

## СХВАТКА СО СТРАЖНИКАМИ В МЕСТАХ СБОРА

Королевская стража постоянно проверяет Убежища в надежде найти и арестовать бравых ребят, помогающих Робину Гуду.

### Чтобы сразиться со Стражником:

- Поместите вашего героя в Основную зону Места сбора.
- Выберите одного Стражника перед боем.
- Результат боя определяется броском от 1 до 4 кубиков оружия.
  - Каждый из этих кубиков должен соответствовать одному из видов оружия, изображенных на этом Месте сбора.
  - Чтобы победить в бою, нужен хотя бы один успех на кубиках.
  - Вы можете тратить жетоны уловов, чтобы перебрасывать кубики – по 1 жетону за каждый переброшенный кубик.



### В случае провала (у вас не выпало ни одного успеха):

- Оставьте себе все кубики, которые использовали в бою.
- Если у вас еще осталась активация, перейдите в другое место.
- Если у вас больше нет активаций, ваш герой остается на месте и ваш ход заканчивается.

### В случае успеха (у вас выпал хотя бы один успех), когда Стражник побежден:

- Получите 1 репутацию (отметьте это перемещением вашего маркера на шкале репутации вверх на одну ячейку).
- Верните все использованные в бою кубики в общий запас.
- Уберите Стражника с игрового поля в общий запас.
- Если при этом вы спасли бравого парня (арестованного этим Стражником), сделайте следующее:
  - Заберите уплаченный этим бравым парнем штраф себе.
  - Получите 1 победное очко, если этот бравый парень принадлежит другому игроку. Вы НЕ получаете победные очки, если спасли своего бравого парня.
  - Верните бравого парня в Тренировочный лагерь его владельца.

После успешной схватки со Стражником повозки, вы можете сразиться еще с одним в этом же Месте сбора, если у вас есть необходимые кубики оружия.

Несколько схваток со Стражниками в одном Месте сбора не требуют дополнительных активаций.

Если вы победили последнего Стражника на Месте сбора, получите награду, производимую этим Местом сбора: ресурс, жетон уловки, жетон добычи, кубик оружия.



## ОСВОБОЖДАЕМ УЗНИКОВ

Бравые парни время от времени попадают в Тюрьму, если их поймали за грабежом или не успели спасти от ареста Стражниками в Фазу героев и злодеев. Не отчаивайтесь – у вас есть шанс проникнуть в Тюрьму и вызволить их.

### Чтобы организовать побег из Тюрьмы:

- Поместите своего героя в Тюрьму.
- Обхитрите стражу:
  - Потратьте жетоны уловки, чтобы получить кубики ловкости. Каждый потраченный жетон дает вам два кубика ловкости (можно получить не больше 6 кубиков).
  - Бросьте кубики ловкости и в соответствии с результатом решите, каких узников вы хотите спасти.
  - Каждый успех позволяет вам обхитрить одного Стражника.

На первом уровне каждый узник охраняется одним Стражником, на втором – двумя, на третьем – тремя.

**ПРИМЕР:** Маленький Джон бросил кубики и получил три успеха. Он может спасти не больше трех узников с первого уровня Тюрьмы, одного узника с первого уровня и одного со второго или уровней или только одного узника с третьего уровня.



20

### В случае провала (вы не можете спасти ни одного узника):

- Если у вас еще осталась активация, перейдите в другое место.
- Если у вас больше нет активаций, ваш герой остается на месте и ваш ход заканчивается. Вы заберете своего героя в конце раунда.

Вы не можете использовать жетоны уловки для переброта кубиков во время спасения узников из Тюрьмы.

### За каждого узника, которого вы спасли:

- Возьмите соответствующее количество ресурсов, жетонов уловки или серебряных пенни из Тайника Шерифа.
- Получите соответствующее количество победных очков, если узник (спасенный brave парень) принадлежит другому игроку.
- Вы НЕ получаете победные очки, если спасли своего brave парня.
- Верните brave парня в Тренировочный лагерь его владельца.

Спасение узников не повышает вашу репутацию.

1 уровень	2 ПП и 1 ресурс, жетон уловки или серебряный пенни
2 уровень	3 ПП и 2 ресурса, жетона уловки или серебряных пенни в любой комбинации
3 уровень	4 ПП и 3 ресурса, жетона уловки или серебряных пенни в любой комбинации

В конце каждого раунда (кроме последнего) все оставшиеся в Тюрьме узники опускаются на уровень ниже: с первого на второй, со второго на третий. Узники с третьего уровня отправляются на лобное место, где их ждет казнь через повешение. Повешенных brave ребят положите на лобном месте до конца игры.

В конце игры игрок получит штрафные очки за каждого своего brave парня, заточенного в Тюрьме или повешенного.



# участвуем в турнире лучников

Принц Джон регулярно устраивает Турниры лучников, чтобы развлечь толпу. Также он знает, что Робин Гуд и его друзья вряд ли откажутся от участия в состязаниях.

## Чтобы принять участие в Турнире:

- Поместите своего героя на место проведения Турнира.
- Бросьте кубики ловкости.

Вы можете участвовать в трех этапах Турнира последовательно. Начать вы должны с первого этапа. Вы бросаете три кубика, необходимое количество успехов для победы возрастает с каждым последующим этапом. Чтобы победить в этапе, вам необходимо выбросить указанное количество успехов.

**В случае победы в этапе:** Получите указанное количество серебряных пенни и перейдите к следующему этапу.

Вы не можете использовать жетоны уловок для переброса кубиков ловкости на Турнире лучников.

## В случае провала, или если вы прошли все три этапа:

- Если у вас еще осталась активация, перейдите в другое место.
- Если у вас больше нет активаций, ваш герой остается на месте и ваш ход заканчивается.

За каждый этап Турнира лучников вручается отдельная награда, то есть вы получите ее за первые два успешных этапа, даже если третий не был успешным.





## покупаем оружие

Выбор оружия определяет исход боя.

Чтобы приобрести оружие в Фазу героев и злодеев:

- Поместите своего героя в Хранилище оружия.
- Потратьте указанные на игровом поле ресурсы за каждое оружие, которое хотите приобрести, и/или обменяйте свои кубики оружия на другие.
- У вас может быть не больше 4 кубиков оружия.



## раздаем деньги бедным в деревне

Робин Гуд и его brave ребята грабят богатых, чтобы вернуть деньги бедным.

Игрокам необходимо следить, чтобы шкала стражников не заполнилась.

Если на шкале стражников заняты все ячейки, все игроки терпят поражение в игре.

Чтобы раздать деньги бедным:

- Поместите своего героя в Деревню.
- Потратьте серебряные пенни из своего хранилища: за каждые 2 потраченных серебряных пенни уберите в запас одного Стражника со шкалы стражников. Верните пенни в общий запас.
- Получите 2 победных очка за каждого Стражника, которого вы убрали.





## КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается, когда все игроки разыграли все активации своих героев или спасовали. В конце раунда:

1. Игроки могут поменять захваченных Стражников на награду, указанную на текущем жетоне выкупа.

**Вы можете получить одну или обе награды (если у вас хватает захваченных Стражников на каждую из них), но не более одного раза за раунд (одну и ту же награду выбирать дважды за раунд нельзя):**

- Верните в запас указанное количество Стражников, чтобы получить указанное количество очков.
  - Обменяйте одного Стражника на указанную награду (ресурсы или вашего храброго парня, находящегося в Тюрьме).
2. Переведите всех узников Тюрьмы на один уровень ниже (кроме последнего раунда).
  3. Поместите всех арестованных храбрых ребят на первый уровень Тюрьмы, а конфискованные у них вещи (штраф) поместите в Тайник Шерифа.
  4. Верните всех своих храбрых ребят и героя на свой планшет (кроме Гонцов, отправленных к Королю Ричарду).
  5. Переведите храбрых ребят с Тренировочного лагеря в Убежища на своем планшете, если для них есть место.
  6. После этого, если у вас на планшете находится только один храбрый парень или нет ни одного (ни в Убежищах, ни на Тренировочном лагере), вы обязаны забрать одного из своих храбрых ребят из Тюрьмы и вычесть у себя 5 очков на шкале победных очков.
  7. Переместите карты своих Уставших храбрых ребят в общий сброс.
  8. Сбросьте любое количество карт храбрых ребят с руки и доберите до 4 карт (до 5, если у вас на планшете открыта эта способность).
  9. Верните злодеев на Черную башню.
  10. Сбросьте жетон выкупа и вскройте новый.
  11. Передайте жетон первого игрока игроку слева.
  12. Переместите маркер раунда на Фазу храбрых ребят.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Если игроки доиграли до конца пятого раунда (четвертого при игре в пятером) и не проиграли, определяется победитель.

Игрок с наибольшим количеством победных очков провозглашается главным защитником Ноттинггема и становится победителем. В случае, если лидируют два игрока, побеждает игрок с большей репутацией. Если и таких игроков несколько, из них побеждает игрок, который в сумме возвел больше всех баррикад, построил больше всех ловушек, а также отправил больше всех Гонцов к Королю Ричарду. Если и это не помогает определить победителя, все эти игроки побеждают в игре.

## ПОДСЧЕТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

**На основе вашей репутации получите победные очки за достижения:**

- Каждая расставленная ловушка (включая те, которые лежат рядом с вашим планшетом из-за того, что в них попали Стражники).
- Каждая возведенная баррикада (включая уничтоженные злодеями).
- Каждый отправленный Гонец.

**Пример:** Робин Гуд достиг третьего уровня репутации на шкале репутации: за это он получит по 5 очков за каждого Гонца, по 6 – за каждую расставленную ловушку, по 7 – за каждую возведенную баррикаду.

## Дополнительные победные очки:

- 5 очков за достижение последней ячейки на шкале репутации.
- Очки за выполнение заданий Короля Ричарда (не более одного задания за каждого отправленного Гонца).
- По 1 очку за каждые 3 ресурса, жетона уловки и серебряные пенни (в любой комбинации) в хранилище.
- По 1 очку за каждого захваченного, но не обменного на награду Стражника.
- Очки, указанные на картах ваших Готовых храбрых ребят.
- Наборы одинаковых карт (одинаковые иллюстрации):  
Набор из 2 – 3 ПО                      Набор из 4 – 10 ПО  
Набор из 3 – 6 ПО                      Набор из 5 – 15 ПО

Не забудьте вычесть штрафные очки за каждого узника и повешенного храброго парня.

- |               |               |
|---------------|---------------|
| 1 уровень: –1 | 3 уровень: –3 |
| 3 уровень: –3 | Повешен: –4   |



## режим игры «Брат Тук»

*Человек из народа всегда готов помочь Робину и его храбрым ребятам. Брат Тук странствует по городам и всегда придет на помощь в час нужды. Он может склонить чашу весов в вашу сторону.*

**«Брат Тук» добавляет дополнительное условие поражения в игру. Если он будет повешен или заточен в Тюрьме на конец игры, все игроки терпят поражение в игре.**

### Компоненты

- 1 фишка Брата Тука
- 15 карт Брата Тука

### Подготовка к игре

Поместите Брата Тука в Основную зону Церкви.

Выдайте каждому игроку по три карты Брата Тука (по одной каждого типа).

Игроки выкладывают эти карты в стопке Готовых храбрых ребят. Эти карты НЕ учитываются при подсчете ограничения на количество карт.

### Игра с Братом Туком

Брат Тук считается дополнительным храбрым парнем, которого может задействовать любой игрок в свой ход. Когда вы размещаете Брата Тука, используйте все правила розыгрыша его карты активным способом.

**Когда вы задействуете Брата Тука, вы должны:**

- Разыграть его карту из стопки ваших Готовых храбрых ребят активным способом (в конце раунда его карта из Уставших храбрых ребят не скидывается в общий сброс, а уходит из игры).
- Переместить Брата Тука в новое место (он не может оставаться на одном месте, кроме Тюрьмы, из которой он не может самостоятельно выйти).

### Игрок не может:

- Разыграть карту храброго парня и Брата Тука за один раунд (нужно выбрать что-то одно).
- Разыграть Брата Тука больше одного раза за раунд.

В конце раунда Брат Тук (если он не в Тюрьме) возвращается в Основную зону Церкви.

Брат Тук может быть арестован и помещен в Тюрьму, как любой храбрый парень. Если вы спасете его из Тюрьмы, то получите стандартную награду, как за чужого храброго парня, а также +1 дополнительное победное очко. После этого верните Брата Тука в Основную зону Церкви.

*Пока Брат Тук в Тюрьме, играть им нельзя. Если он попадает на лодное место, игроки сразу терпят поражение в игре.*

В конце игры карты Брата Тука, оставшиеся в стопке ваших Готовых храбрых ребят, также приносят очки, как и другие карты храбрых ребят:

- Количество ПО, указанное на карте, а также:
  - за набор из 2 – 3 ПО
  - за набор из 3 – 6 ПО

## режим игры «Люди шерифа в лагере Робина Гуда»

*Принц Джон нанял лучших шпионов, чтобы проникнуть в ряды храбрых ребят. И они уже готовы к исполнению злого плана. Ваша цель – остановить их и перемазать на свою сторону.*

**Этот режим игры добавляет новые карты действий и возможность избавляться от Стражников в Фазу храбрых ребят.**

### Компоненты

- 18 карт шпионов

### Подготовка к игре

- Перемешайте карты шпионов и положите их колодой рядом с игровым полем.

СТОИМОСТЬ  
АКТИВАЦИИ →



Когда Стражник арестовывает вашего бравого парня, возьмите верхнюю карту из колоды шпионов и поместите ее в стопку ваших Готовых бравых ребят. Эти карты учитываются при подсчете ограничения количества карт. В конце игры карты шпионов в вашей стопке Готовых бравых ребят приносят штрафные очки.

Не берите карту шпиона, если у вас уже есть три карты шпионов в стопке Готовых бравых ребят.

Вы можете избавляться от карт шпионов, разыгрывая их активным способом. Они становятся вашими шпионами и теперь могут принести вам важную информацию.

### Разыгрываем карту шпиона

В свой ход вы можете разыграть карту шпиона.

- Переместите карту из стопки Готовых бравых ребят в стопку Уставших бравых ребят, оплатите стоимость ее активации и выполните действие, указанное в левой части карты.
- Уберите одного Стражника с Места сбора, соответствующего символу на разыгранной карте шпиона, и поместите на его место своего бравого парня (если Стражников там нет, эту карту разыграть нельзя).
- Возьмите взакрытую количество карт злодеев, равное количеству игроков, посмотрите одну из них и положите обратно на колоду злодеев, не меняя порядка карт.

В конце раунда карты шпионов отправляются в отдельный сброс.



← ШТРАФНЫЕ  
ОЧКИ

Примечание:  
вы можете  
использовать  
одн или нес-  
сколько режимов  
игры одно-  
временно.

## РЕЖИМ «ЗОЛОТАЯ СТРЕЛА»

Режим «Золотая стрела» делает игру немного легче.

### Компоненты

- 5 карт Шерифа

### Подготовка к игре

Используйте столько карт Шерифа (у них белая рамка на лицевой стороне), сколько игроков собралось за столом. Замешайте их в колоду злодеев.

Когда вы вскрываете карту Шерифа в Фазу героев и злодеев:

- Поместите Шерифа на Турнир лучников.
- Поместите 1 серебряный пенни из общего запаса на первый этап Турнира.

Эти серебряные пенни остаются на Турнире лучников, пока один из героев не победит в первом этапе Турнира. Он забирает эти пенни вдобавок ко всем призам, которые он выигрывает.

Соблюдайте правила размещения героев и злодеев (см. стр. 16).

## СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

1. Робин Гуд – может перебрасывать 1 кубик в Тюрьме и на Турнире лучников в каждую свою активацию.
2. Уилл Скарлет – может грабить розовые повозки одним кубиком вместо двух.
3. Маленький Джон – каждый раунд получает дополнительную активацию, которую может потратить исключительно на передвижение в Оружейную и покупку и/или обмен кубиков оружия.
4. Джейн Фортуна – каждый раунд получает дополнительную активацию, которую может потратить исключительно на передвижение в Тюрьму и попытку спасти узников из Тюрьмы.
5. Дева Мэриан – игнорирует злодеев в том месте, где находится.





# СИМВОЛЫ

## МЕСТА И РАЗМЕЩЕНИЕ



Для бравых ревят



Для героев



Для героев, Шерифа и бравых ревят



Городская площадь



Церковь



Кузница



Дом лесоруба



Мастерская



Оружейная



Северная дорога



Южная дорога



Восточная дорога



Западная дорога



Деревня



Повешенные бравые ревята



Хранилище оружия



Сворочный цех



Крестовый поход Короля Ричарда



Тюрьма



Турнир Лучников

## ДЕЙСТВИЯ



Отправьте Гонца



Отправьте Гонца, потратив на один ресурс или кубик оружия меньше



Расставьте ловушку



Расставьте ловушку, потратив на один ресурс меньше



Возведите баррикаду



Возведите баррикаду, потратив на один ресурс меньше



Расставьте ловушку или возведите баррикаду



Получите 2 кубика оружия



Получите 2 железа



Получите 2 дерева



Получите 2 инструмента



Получите 2 жетона уловки



Бросьте на 1 кубик больше на Городской площади



Переворните один кубик на городской площади



Бравый парень не попадет в тюрьму в случае провала на городской площади



Получите на один жетон довычи больше

## ДРУГОЕ



Репутация



Победные очки



Стражник



Любой ресурс (дерево, железо или инструмент)



Шериф



Принц Джон



Гай Гисворн



# карты заданий короля ричарда

Карты заданий Короля Ричарда помечены цифрами в правом нижнем углу.

В конце игры вы получаете:



**01.** 2 ПО за каждое Убежище в Доме лесоруба, в котором нет Стражника



**02.** 2 ПО за каждое Убежище в Оружейной, в котором нет Стражника



**03.** 2 ПО за каждое Убежище в Мастерской, в котором нет Стражника



**04.** 2 ПО за каждое Убежище в Церкви, в котором нет Стражника



**05.** 2 ПО за каждое Убежище в Кузнице, в котором нет Стражника



**06.** 2 ПО за каждое Убежище на Городской площади, в котором нет Стражника



**07.** 1 ПО за каждый серебряный пенни, оставшийся на западной дороге



**08.** 1 ПО за каждый серебряный пенни, оставшийся на южной дороге



**09.** 1 ПО за каждый серебряный пенни, оставшийся на восточной дороге



**10.** 1 ПО за каждый серебряный пенни, оставшийся на северной дороге



**11.** 2 ПО за каждый уровень на шкале репутации



**12.** 2 ПО за каждую пару из ловушки и баррикады, которые вы создали



**13.** 1 ПО за каждые два пенни на северной и восточной дорогах в сумме



**14.** 1 ПО за каждые два пенни на западной и южной дорогах в сумме



**15.** 3 ПО за каждый уровень тюрьмы, в котором нет храбрых ребят

## АВТОРЫ

Ивана и Вожкан Крстевски

Тони Тосевски

Майа Матовска

Мартин Пул

Иллюстрации:

Михайло Дмитриевски

**ФАБРИКА  
ИГР**

Редакторы: Майя Балабанова,  
Софья Еркушова.

Перевод на русский язык:

Юрий Анкуфриев

(Geek Media

[www.vk.com/geekmediaru](http://www.vk.com/geekmediaru)).

Верстка: Дмитрий Курносков.

Эксклюзивный дистрибьютор  
на территории России,  
Казахстана, Украины,  
Республики Беларусь,  
Республики Молдова,  
Республики Армения,  
Азербайджана, Киргизии,  
Таджикистана, Узбекистана:  
ООО «СР ПОСТАВКА».

**ВНИМАНИЕ!**

Мелкие детали!

Не предназначено

для детей младше 3 лет!



## ПАМЯТКА

Игра немедленно заканчивается и все игроки терпят поражение, если наступает одно из следующих событий:

- На одной из дорог не осталось серебряных пенни.
- Шкала стражников полностью заполнена.

### Фаза бравых ребят

- Когда вы размещаете бравого парня, вы должны разыграть одну карту бравых ребят. Вы можете разыграть ее либо с руки, либо из стопки Готовых бравых ребят.
- В стопке Готовых бравых ребят может быть не больше 6 карт. Если вам нужно разыграть карту с руки пассивным способом, а в стопке Готовых бравых ребят уже есть 6 карт, вы должны сбросить одну из этих карт.
- Когда вы возводите баррикаду или отправляете Гонца к Королю Ричарду, положите уплаченные серебряные пенни на одну или несколько дорог по вашему выбору.

### Турнир лучников и ограбление богатых

- Когда вы участвуете в Турнире лучников или грабите богатых, изображения стрел показывают, сколько кубиков вы бросаете. Изображение мишени показывает, сколько успехов вам нужно для получения награды или продолжения испытаний.



### Фаза героев и злодеев

- В начале Фазы и злодеев героев игроки набирают по 2 кубика оружия из Оружейной. У одного игрока не может быть больше 4 кубиков оружия.
- Жетоны уловов позволяют вам перебрасывать кубики оружия (но не кубики ловкости).
- Если вы не можете уплатить штраф, когда один из ваших бравых ребят арестован, он отправляется на первый уровень Тюрьмы.
- Когда вы спасаете бравого парня другого игрока от ареста, вы получаете уплаченный им штраф и 1 победное очко.
- Когда вы спасаете своего бравого парня от ареста или из Тюрьмы, вы получаете уплаченный им штраф (или награду из Тайника Шерифа), но НЕ ПОЛУЧАЕТЕ победных очков.
- Когда все ячейки на шкале повозок заняты, происходит повышение налогов.
- Когда вы грабите повозку, владельцы баррикад, возведенных на этой дороге, получают по 2 очка за каждую свою баррикаду на этой дороге.

### Подсчет очков

- В конце раунда игроки могут обменять захваченных Стражников на награду, указанную на текущем жетоне выкупа. Каждый вариант награды можно получить один раз.
- Количество победных очков, получаемое от Гонцов, возведенных баррикад и сооруженных ловушек, определяется вашим уровнем на шкале репутации. Вы получаете репутацию за победы над Стражниками и за ограбление повозок.
- Если вы достигли верхней ячейки на шкале репутации, вы получаете 5 дополнительных победных очков.





# Rulebook

## - full co-op and solo mode -

### режим игры для одного игрока

Режим игры для одного игрока не совместим с модулями «Люди Шерифа в лагере Робина Гуда», «Золотая стрела» и «Брат Тук».

#### КОМПОНЕНТЫ

20 карт злодеев  
для одного игрока

1 плашка для одного игрока



#### ЦЕЛЬ

Выполнить цель сценария за 5 раундов, не потерпев поражение.

#### Условия поражения стандартные:

- На одной из дорог не осталось серебряных пенни.
- Шкала стражников полностью заполнена.

#### подготовка к игре

Используйте вариант подготовки игры из полукооперативного режима для двух игроков со следующими именениями:

- Перемешайте карты злодеев для одного игрока и положите колоду лицом вниз рядом с игровым полем. Не используйте стандартную колоду злодеев.
- Перемешайте карты бравых ребят и возьмите 6 карт себе в руку. Колоду поместите рядом с игровым полем.
- Карты заданий Короля Ричарда используются только в сценариях 1 и 5.

#### подготовка игрока

- Возьмите планшет игрока и поместите плашку для одного игрока на секцию Убежищ. Закройте одно из Убежищ зеленым жетоном.
- Поместите пять карт героев и соответствующие фишки героев рядом со своим планшетом.
- Используйте компоненты зеленого игрока
  - 10 фишек бравых ребят. Поместите 5 из них в Убежища вашего планшета и еще 5 – на Тренировочный лагерь.
  - 5 баррикад разместите в ячейки для баррикад.
  - 5 ловушек разместите в ячейки для ловушек.
  - Маркер репутации используется только в сценарии 1.
  - Маркер победных очков используется только в сценарии 1.



ПЛАШКА ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

**Игра проходит по правилам стандартного режима со следующими изменениями:**

#### сраза бравых ребят

Используйте 5 фишек бравых ребят (6, если на вашем планшете открыто дополнительное Убежище).





## Фраза героев

1. Получите любые 4 кубика из Хранилища оружия (вместо двух). У вас может быть не больше 6 кубиков оружия.
2. Вскройте карту злодеев для одного игрока и разыграйте ее.
3. Выберите двух героев и выполните каждым героем по две активации.

Конец раунда разыгрывается стандартно со следующими исключениями:

- Сбросьте любое количество карт бравых ребят и доберите до 6 карт в руку (до 7, если эта возможность открыта на вашем планшете).
- Верните героев, которых использовали в этом раунде, и положите горизонтально на их карты (они отдыхают и не могут быть использованы в следующем раунде).
- Поднимите отдохнувших героев, которых вы использовали в предыдущем раунде, и поставьте на их карты.

## Сценарий 1 – Задания Короля

Король Ричард отправился в Крестовый поход, а Принц Джон решил этим воспользоваться. Он приказал Шерифу обложить земли налогами. Робин Гуд и brave ребята должны помешать злодеям повергнуть королевство в хаос.

### Дополнительная подготовка

- Перемешайте карты заданий Короля Ричарда и откройте 3. Положите их рядом с игровым полем.

### Цель

- Продержитесь 5 раундов и наберите 130 очков.

## Сценарий 2 – Конвоиры Принца Джона

Принцу Джону надоело, что его повозки постоянно грабят. Он отправляет войска сопровождать повозки, идущие через все города, и поднимает налоги. Робину Гуду и его brave ребятам понадобятся хитрость и смекалка, чтобы не дать повозкам вернуться в Ноттингем.

### Дополнительная подготовка

- Поместите 2 баррикады (любого цвета, кроме зеленого) на каждую дорогу.
- Поместите перед каждой баррикадой по одной повозке из мешка.

### Цель

- Продержитесь 5 раундов.

## Сценарий 3 – Шериф и его стражники

Шерифу из раза в раз не удастся схватить Робина Гуда, и он отправляет отряды Стражников на каждое Место сбора. Робин Гуд и brave ребята должны работать сообща, чтобы нарушить планы Шерифа.

### Дополнительная подготовка

- Разместите по 3 Стражника в каждом Месте сбора: по 1 во втором, третьем и четвертом сверху Убежищах.

### Цель

- Продержитесь 5 раундов.





## КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

### Сценарий 4 – Великий побег

Робин и его люди потерпели поражение. Однако героям удалось спастись в чаще леса и перегруппироваться. Но многие brave ребята попали в Тюрьму и теперь ожидают повешения. Если Робин Гуд с друзьями не спасут их, они будут казнены.

#### Дополнительная подготовка

Поместите 6 brave ребят (кроме зеленых) в Тюрьму.

- троих на первый уровень
- двоих на второй уровень
- одного на третий уровень

#### Цель

- Продержитесь 5 раундов и спасите brave ребят.

Вы проиграете, если пять brave ребят будут повешены или останутся в Тюрьме к концу пятого раунда.

### Сценарий 5 – Тайная миссия Короля Ричарда

Король Ричард слышит о том, что его родина переживает трудные времена. Его брат, злобный Принц Джон, правит железной рукой, а у людей Ноттингема не осталось надежды. Король Ричард отправил Робину Гуду послание с тремя важными задачами, выполнение которых может спасти Ноттингем. Времени мало, и вы должны действовать быстро.

#### Дополнительная подготовка

- Перемешайте карты заданий Короля Ричарда, вскройте 3 из них и положите рядом с игровым полем.
- Разместите по 3 Стражника в каждом Месте сбора: по 1 во втором, третьем и четвертом сверху Убежищах.

#### Цель

- Продержитесь 5 раундов и наберите 22 победных очка за задания Короля Ричарда.

Кооперативный режим не совместим с модулями «Люди Шерифа в лагере Робина Гуда», «Золотая стрела» и «Брат Тук».

#### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Продержитесь 4 раунда.

Репутация и победные очки не подсчитываются.

Игроки терпят поражение, если в конце игры в Тюрьме останется хотя бы один узник.

Игроки немедленно терпят поражение, если наступает любое из следующих событий:

- На одной из дорог не осталось серебряных пенни.
- Шкала стражников заполнена Стражниками.
- Один узник повешен.

## МОДУЛЬ «ПРОТИВ ЗАКОНА» (СТАНДАРТНАЯ СЛОЖНОСТЬ)

Используйте правила подготовки для полukoоперативного режима со следующими изменениями:

Поместите стопку серебряных пенни на соответствующее место у каждой дороги.

- 2 игрока: по 6 пенни
- 3 игрока: по 7 пенни
- 4 игрока: по 8 пенни
- 5 игроков: по 9 пенни

Поместите колоду карт заданий Короля Ричарда рядом с игровым полем. НЕ раздавайте их игрокам.

Репутация и победные очки не подсчитываются.

Жетоны выкупа не используются.





## После стандартной подготовки

Перемешайте карты злодеев для одного игрока, вскройте одну и сделайте следующее:

1. Поместите дополнительных Стражников на указанные на карте Места сбора.
2. Поместите злодея (злодеев) на указанные на карте места.
3. Активируйте указанные на карте дороги.
  - Доехавшие повозки поместите на ячейки в самой правой доступной колонке на шкале повозок (сверху вниз).
  - Уберите соответствующее количество серебряных пенни с этих дорог.

Вскрытую карту вместе с остальной колодой уберите в коробку.

**ВАЖНО!** Карты злодеев для одного игрока используются только при подготовке к игре, в остальной игре используются карты злодеев из полукооперативного режима. Все повозки в ходе игры помещаются на шкалу повозок по стандартным правилам.

## МОДУЛЬ «ЛЕГЕНДЫ» (ВЫСОКАЯ СЛОЖНОСТЬ)

### Подготовка

Используйте правила подготовки для полукооперативного режима со следующими изменениями:

- Поместите Стражников в Местах сбора.
  - 2 игрока: по Стражнику в третьем и четвертом сверху Убежище каждого Места сбора.
  - 3 игрока: по Стражнику в четвертом сверху Убежище каждого Места сбора.
  - 4-5 игроков: не размещайте дополнительных Стражников.

- Поместите стопку серебряных пенни на соответствующее место у каждой дороги:
  - 2 игрока: по 6 пенни
  - 3 игрока: по 8 пенни
  - 4 игрока: по 10 пенни
  - 5 игроков: по 12 пенни

- Используется колода злодеев для одного игрока вместо колоды злодеев полукооперативного режима.
- Поместите колоду карт заданий Короля Ричарда рядом с игровым полем. НЕ раздавайте их игрокам.

Репутация и победные очки не подсчитываются. Жетоны выкупа не используются.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА («ПРОТИВ ЗАКОНА» И «ЛЕГЕНДЫ»)

### Отправка Гонцов

Когда вы отправляете Гонца, вы получаете карту задания Короля Ричарда.

Когда вы вскрываете карту злодеев, вы можете сбросить карту задания Короля Ричарда, чтобы отменить один из эффектов карты злодеев.

*В кооперативном режиме карты заданий Короля Ричарда не приносят победные очки.*

### Конец раунда

Игроки могут обменять захваченных Стражников:

- 1 захваченного Стражника на одного узника, находящегося на первом уровне Тюрьмы.
- 2 захваченных Стражников на одного узника, находящегося на втором уровне Тюрьмы.
- 3 захваченных Стражников на одного узника, находящегося на третьем уровне Тюрьмы.

Игроки могут передавать друг другу захваченных Стражников для спасения узников.

**Пример:** Юра передает одного Стражника Насте, и Настя добавляет еще двух, чтобы совместными усилиями спасти одного узника с третьего уровня Тюрьмы.