

ПРИКЛЮЧЕНИЯ РОБИНА ГУДА

СПАСЕНИЕ БРАТА ТУКА

СОПРОВОДИТЕЛЬНЫЙ БУКЛЕТ

ВНИМАНИЕ:

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

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



СОСТАВ ИГРЫ



2 части
игрового поля
в суперобложке



1 книга
приключений



1 фигурка брата Тука



3 фигурки Шерифа Ноттингемского

Для размещения
на игровом поле
основной игры:



2 закладки

20 различных жетонов
8 жетонов печатей

1. Правила основной игры

Все правила основной игры работают и в этом дополнении. Вы можете прочесть их в буклете основной игры.

2. Брат Тук

Брат Тук вступает в игру во время первого приключения.

Игрок, который коснулся фигурки брата Тука, может, если он двигается дальше, в конце своего перемещения передвинуть брата Тука к своей стоящей фигурке. Так, словно брат Тук его догнал.

Важно: игрок может размещать брата Тука как угодно, при условии, что Тук соприкасается с его стоящей фигуркой.

В бою (без лука!) игрок, рядом с которым стоит брат Тук, может вытянуть из мешка **2 дополнительных кубика**.

Особый случай 1: игрок может в любой момент оставить брата Тука на месте, не перемещая.

Особый случай 2: игрок также может «подобрать» брата Тука по пути, то есть, брата Тука не обязательно должна касаться стоящая фигурка игрока, это может быть его движущаяся фигурка.

С **главы 10** появляется новое правило для брата Тука:

при взаимодействии с **жетонами персонажей** игрок, у которого есть брат Тук, может задать 2 вопроса. То есть, после ответа на первый вопрос можно проигнорировать переворот жетона вопрошаемого персонажа, и игрок может **в этот же ход** задать **второй вопрос**.

Особый случай: иногда жетон персонажа не переворачивается после первого вопроса, и его можно исследовать снова. Для этого игроку требуется ещё один ход. С братом Туком вы можете **задать 2 вопроса за один ход!**

Брат Тук и стражники/норманны

- Если игрок, передвигающийся с братом Туком, схвачен, брат Тук также кладётся на стражника/норманна. Если игрок захочет вырваться, брат Тук поможет в борьбе со стражником/норманном.
- Если брат Тук один на открытой местности или не полностью в тени, он также может быть пленён стражниками/норманнами в результате Тёмных событий. Надежда в землях Ноттингема также падает на 2. Брат Тук не может освободиться самостоятельно.

Брат Тук и Гай Гисборн

Если Гай Гисборн коснётся брата Тука или игрока, у которого с собой брат Тук, на брата Тука это не повлияет. *Гисборн не смеет поднять руку на монаха.*

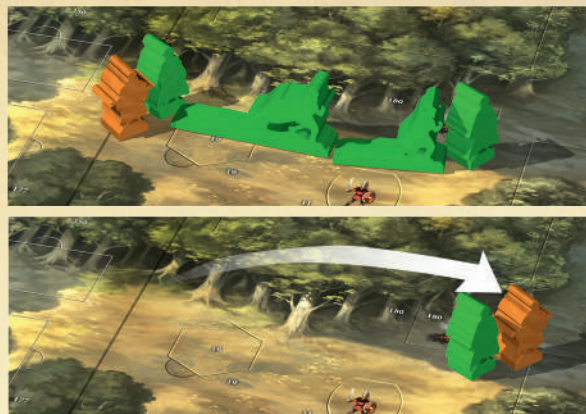
Брат Тук и верёвка, лодка и лошадь

Игрок, передвигающийся с братом Туком, может попасть в замок по верёвке. Он также может использовать лодку или лошадь. Однако, при этом ни на лодку, ни на лошадь не может сесть другой игрок, поскольку в этих транспортных средствах есть только два места (занятых игроком и Туком).

Брат Тук и повозка с соломой, плащ из медвежьей шкуры со шлемом норманна

Игрок, передвигающийся с братом Туком, может спрятаться в соломе вместе с братом Туком.

Игрок, передвигающийся с братом Туком, не может замаскироваться с помощью плаща из медвежьей шкуры со шлемом норманна. Маскировка сработает, только если он оставит брата Тука.



Особый случай 2: «подобрать» брата Тука по пути.

3. Шериф Ноттингемский

С главы 9 Шериф Ноттингемский преследует брата Тука и игрока, который передвигается с братом Туком. Также, начиная с главы 9, в мешок добавляются красные кубики (из-за Тёмных событий). Если в ходе дальнейшей игры вы вытащите из мешка 1 красный кубик, вы должны **немедленно остановить свой ход и передвинуть шерифа** (по кратчайшему пути) в направлении **брата Тука!!!**

Примечание: *вытащенный красный кубик считается во время боя как лиловый кубик.*



Шериф двигается так же, как Гисборн. Т.е. его движущаяся фигура размещается рядом со стоящей фигурой, и в конце линии движения ставится вторая стоящая фигура. Шериф также не может двигаться напрямик по деревьям, скалам, домам, замку, реке, водопаду, предметам, повозкам, животным и людям.

Если Шериф коснётся фигурки брата Тука или игрока, который в данный момент передвигается вместе с ним, **вы сразу же проигрываете приключение.**

Особый случай 1:

если Шериф коснётся фигурки игрока, у которого нет с собой брата Тука, этот игрок теряет одну из своих 3 движущихся фигурок до конца приключения – как и в случае с Гаем Гисборном.

Особый случай 2:

если Шериф в данный момент не видит брата Тука (например, потому что тот в замке), Шериф остаётся на месте. Только в главе 11 появляется другое правило, которое там же объясняется.

Особый случай 3:

когда игрок использует кинжал, вытянутые красные кубики считаются белыми. Несмотря на это, шериф всё равно передвигается.

4. Норманны

- На некоторых печатях нарисованы 2, 3 или 4 точки. Игнорируйте их, пока в одной из глав не будет объяснено, для чего они нужны.
- Овальные жетоны норманнов действуют так же, как и стражники. Для того, чтобы победить норманна, вы должны вытащить из мешка 2 белых кубика, а не 1.
- В главе 11 несколько норманнов появляются в верхней части новых областей игрового поля. Эти норманны также захватывают игроков или брата Тука в плен во время Тёмных событий. Игрока или брата Тука берёт в плен норманн, который лежит ближе всего к нему лицом вверх.
- Только противников с овальных жетонов можно атаковать с помощью лука.
- В главе 11 количество лежащих лицом вверх норманнов может привести к преждевременному проигрышу.

Важно: подсчёт количества норманнов происходит в тот момент, когда из мешка вытягивают лиловый диск, а не тогда, когда открываются дополнительные норманны. То есть, можно, между открытием и подсчётом, успеть победить норманнов и тем самым сократить их численность.



Подсказки:

- Норманны в лесу очень сильны. Они опаснее стражников и гораздо важнее при встрече с ними оставаться незамеченными в тени.
- Если шериф Ноттингемский находится недалеко от брата Тука, вы должны быть осторожны, вступая с ним в бой. С каждым кубиком, который вы при этом вытягиваете, шериф подходит ближе. Поэтому иногда будет более целесообразно прервать бой.
- Лошадь – новый полезный элемент в игре. В конце приключения вам стоит подумать о том, куда отвести лошадь. Поскольку на ней изображено 2 звезды, то в следующем приключении она будет на том же месте, где вы её оставили.



**Приключения Робина Гуда
ещё не закончились!**

**Обратите внимание на промо-
приключения! Вы найдёте их на нашем
сайте на странице игры «Приключения
Робина Гуда» или в нашей группе
в социальной сети «ВКонтакте».**

Благодарности:

Автор и издатель хотели бы поблагодарить всех, кто принимал участие в тестировании игры, вычитывании правил и создании игры.



Автор и иллюстратор: Михаэль Менцель родился в 1975 году и проживает со своей семьей в регионе Нижний Рейн. С раннего детства его неудержимой страстью было рисование. В 2004 году он увлёкся иллюстрированием настольных игр для издательства Kosmos и с тех пор поработал иллюстратором как детских, так и семейных игр для нескольких издательств. Среди прочих достижений – его дебютная авторская работа, игра «Андор»; в 2013 году она была удостоена премии «Kennerspiel des Jahres» и получила общемировое признание. В «Приключениях Робина Гуда» Михаэль снова создаёт уникальную концепцию кооперативного игрового приключения, которое в 2021 году было номинировано на премию «Игра года».

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

© 2022 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7
70184 Stuttgart, Germany

Art. 8421



СДЕЛАНО В КИТАЕ