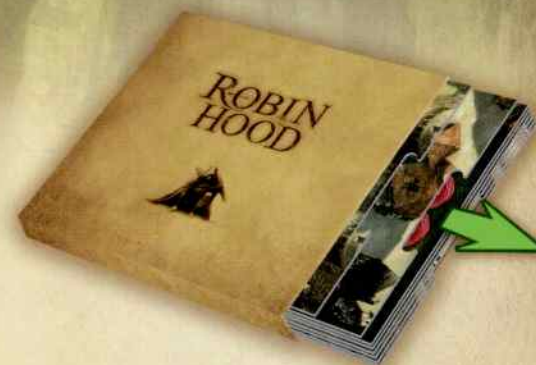


# Welkom in Sherwood Forest!

! Spelen de spelers het spel voor de eerste keer, lees dan hier op dit startblad verder.

- Neem nu de **8 speelborddelen horizontaal** uit de slipcase en puzzel ze aan elkaar. **Belangrijk:** zorg ervoor dat daarbij geen fiches uit het speelbord vallen.
  - Leg alle houten onderdelen als **één hoop** naast het speelbord. **Sorteren is niet nodig.**
  - Iedere speler kiest één van de helden van ons verhaal en neemt de **5 figuren** ervan. **Belangrijk:** in het volgende introductiespel **moet één van de spelers Robin Hood (groen)** en één **Little John (blauw)** kiezen. Bij meer dan 2 spelers staan daarnaast **Maid Marian (geel)** en/of **Will Scarlet (turkoois)** tot hun beschikking.
- Opmerking: de paarse figuren zijn geen spelersfiguren en kunnen niet worden gekozen. De grijze figuur en de grijze raaf kunnen ook niet worden gekozen.*
- Leg het boek en de buidel naast het speelbord.
  - Leg de **bijlage** terug in de doos. Die is vooralsnog **niet** nodig.



Robin Hood



Maid Marian



Little John



Will Scarlet

## Alles geregeld? Goed zo! Dan gaat het hier verder:

Met het volgende **introductiespel** leren de spelers de spelregels **tijdens het spel**. Ze doen al over een **paar minuten** hun eerste zetten!

*Opmerking: we spreken in de tekst van "de speler". Daar bedoelen we natuurlijk ook altijd "de speelster" mee.*

**1. De spelers spelen niet tegen elkaar, maar als team tegen het spel!**

**2. Hoe bewegen de spelers hun figuren over het speelbord?**

Iedere speler heeft 2 standfiguren en 3 bewegingsfiguren (2 gemiddelde en 1 lange). Zoals de spelers wellicht hebben gezien, bevat het speelbord **geen velden**.

**Waarnaartoe en hoe ver** de spelers kunnen bewegen, hangt af van **hoe ze hun figuren aan elkaar leggen**.

Een afbeelding zegt meer dan duizend woorden! Bekijk daarom nu **gezamenlijk** de afbeeldingen op de achterkant van dit blad. ➔



2 standfiguren



2 gemiddelde figuren



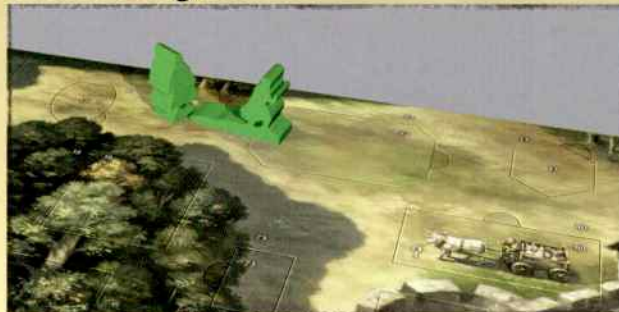
1 lange figuur

### Afbeelding 1:



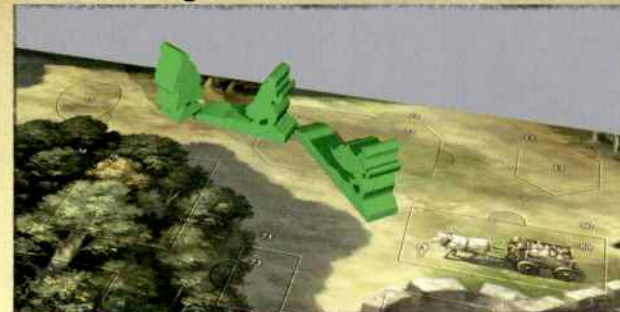
Robin Hood staat in het bos (standfiguur). Hij wil naar de boer op zijn wagen bewegen.

### Afbeelding 2:



Daartoe legt hij nu één van zijn bewegingsfiguren aan zijn standfiguur. Hij mag zijn bewegingsfiguren in een volgorde naar keuze aanleggen.

### Afbeelding 3:



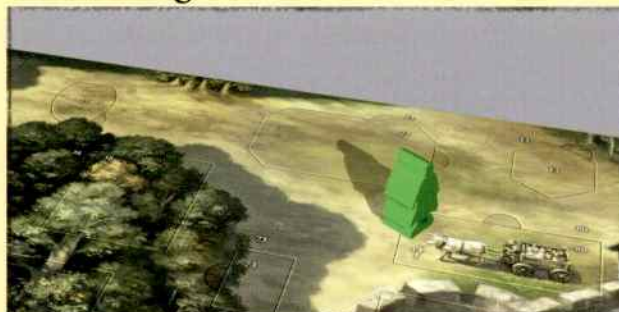
De figuren kunnen daarbij de richting veranderen, zodat Robin ook bochten kan lopen, zoals de bewegelijke schakels van een ketting.

### Afbeelding 4:



**Belangrijk:** aan het einde van deze "ketting" moet Robins tweede standfiguur staan.

### Afbeelding 5:



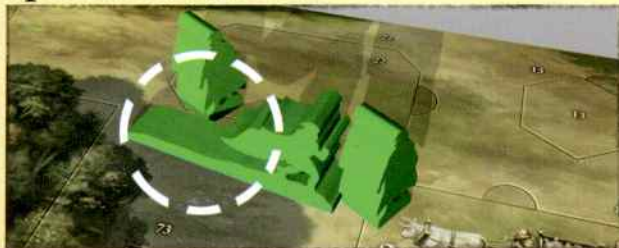
Daarna neemt Robin alle gebruikte figuren weer terug, **afgezien van de tweede standfiguur**. Op deze manier heeft hij dus een stuk gelopen.

### Niet toegestaan:



Een figuur mag niet over bomen, rotsen, huizen, de kasteelmuur, de rivier, de waterval, rijtuigen, voorwerpen, dieren of personen lopen.

### Speciale situatie 1:



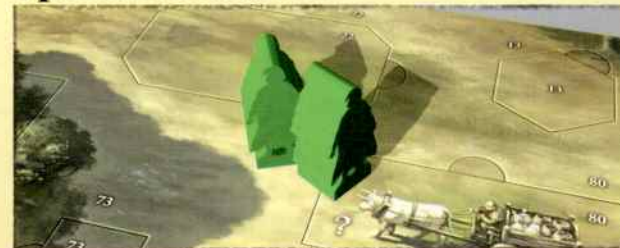
Het is toegestaan om een bewegingsfiguur niet aan het einde van een ander figuur aan te leggen om te voorkomen dat die anders te ver gaat.

### Speciale situatie 2:



Het is ook toegestaan om een standfiguur diagonaal aan te leggen. Dat kan soms tot gevolg hebben dat een fiche net wel te bereiken is.

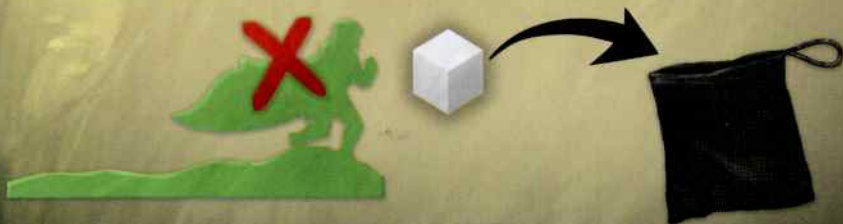
### Speciale situatie 3:



Als een speler maar een heel klein stukje wil lopen, is het toegestaan om geen bewegingsfiguur te gebruiken en in plaats daarvan het tweede standfiguur direct aan het eerste te leggen.

## 3. Bij het bewegen krachten sparen

**Ziet** een speler **bij het bewegen** van het inzetten van zijn **lange** figuur **af**, dan **sparta** hij zijn **krachten** en mag hij 1(!) wit blokje in de buidel doen.



Krachten sparen is belangrijk. Daarover later meer.

## 4. Alles begrepen?

**Goed zo!** De spelers kunnen dit blad naast het speelbord laten liggen voor het geval ze later nog eens willen nakijken hoe het bewegen in zijn werk gaat.

### Nu begint het eerste avontuur ook meteen!

De speler die het liefste leest, pakt nu het **boek**, slaat het op **bladzijde 8** open en leest voor hoe alles begon!

# DE AVONTUREN VAN ROBIN HOOD

## BIJLAGE

### BELANGRIJK:

Dit zijn **niet de spelregels**, maar slechts de bijlage. De spelers mogen deze **niet vóór het spel lezen!**

Spelen de spelers het spel **voor de eerste keer**, lees dan het meegeleverde **startblad** voor en voer de aanwijzingen erop uit. Dit leidt de spelers **binnen enkele minuten naar het eerste avontuur!**



### Overzicht van het speelmateriaal



5 figuren van Robin Hood



5 figuren van Maid Marian



5 figuren van Little John



5 figuren van Will Scarlet



3 figuren van Guy of Gisbourne



1 raaf



12 zandlopers



1 figuur "minstreef"



1 speciaal figuur



1 speelbord  
(8 delen in de slipcase)



1 boek



1 buidel



10 houten schijven



1 pijl



40 60 6 6 6 6 6 6  
130 houten blokjes

# Beweging en speelbord

## Figuren

Iedere speler heeft 5 figuren: 2 standfiguren (van voren getoond) en 3 bewegingsfiguren (van de zijkant getoond). Van de 3 bewegingsfiguren zijn er 2 "gemiddeld" en is er één de "lange".

Een speler kan door het **aan elkaar leggen van zijn figuren over het speelbord** bewegen. Hij hoeft daarbij niet al zijn figuren te gebruiken. Aan het einde moet echter altijd zijn tweede standfiguur staan.

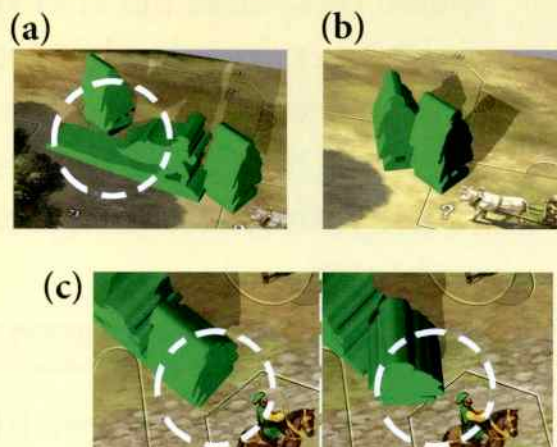


**Opmerking:** mocht het voorkomen dat figuren bij het aan elkaar leggen verschuiven, dan is dat geen probleem, omdat de spelers niet tegen elkaar spelen. Ze beslissen zelf hoe precies ze de beweging willen uitvoeren.

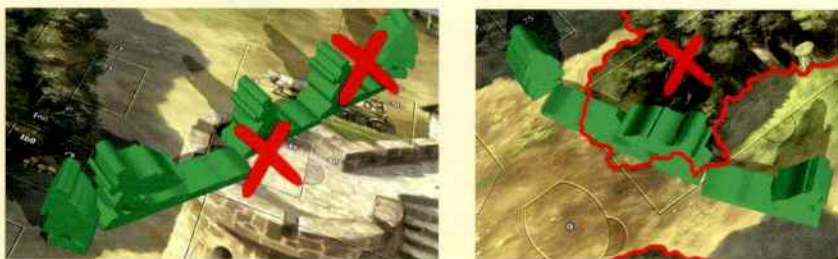
(a) Het is toegestaan om een figuur niet aan het uiteinde van een andere figuur te leggen als hij daardoor te ver zou gaan. Het is uitsluitend belangrijk dat de figuren elkaar raken.

(b) Als een speler maar een heel klein stukje wil lopen, is het toegestaan om geen bewegingsfiguur te gebruiken en in plaats daarvan slechts de tweede standfiguur aan de eerste te leggen.

(c) Het is toegestaan om de tweede standfiguur diagonaal aan te leggen, waardoor deze net iets verder reikt.



Het is **niet toegestaan** om over bomen, rotsen, huizen, het kasteel, de rivier, de waterval, voorwerpen, rijtuigen, dieren of personen te lopen.



**Opmerking:** dat geldt ook voor bomen of huizen waarbij de spelers zouden kunnen redeneren dat ze er vanuit een ander perspectief "achter" lopen. Als grens geldt de buitenkant van de boomtop of het huis!



**Speciale situatie 1:** in de loop van het spel kan het voorkomen dat de spelers een boom omhakken. Het is toegestaan om over deze **boomstam** te lopen. Ook voor Guy of Gisbourne is deze boomstam **geen hindernis**.

**Speciale situatie 2:** de plassen in het bos vormen ook **geen hindernis**.



## Laren

Voorbeelden van een laar:

**Belangrijk:** de lichte gebieden in het kasteel of in het dorp gelden ook als "laar".



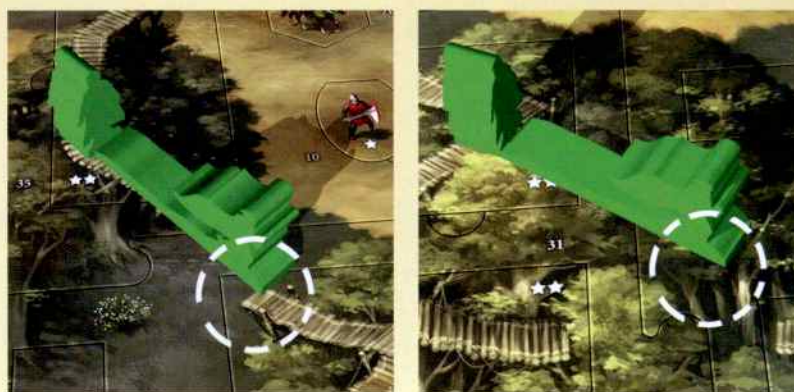
## Springen (op boombruggen)

In de loop van het spel komen er boombruggen in het spel. De spelers kunnen

(a) van de ene boombrug naar een andere **springen** of (b) van een boombrug naar de bosgrond of (c) van de bosgrond naar een boombrug.



(d) Deze sprong is geldig, want de bewegingsfiguur raakt nog net iets van het begaanbare (bosgrond en ook de boombrug). De speler zou dus met zijn volgende figuur op de boombrug **of** de bosgrond verder kunnen lopen. (e) Deze sprong is **niet geldig**, want de bewegingsfiguur raakt niets begaanbaars.



**Opmerking:** staat een speler op een boombrug, dan wordt hij noch door **wachters** noch door **Guy of Gisbourne** gezien.

(d) (e) (a) (b)

## Zegels

Zegels worden op verschillende manieren ingezet. Het gebruik ervan wordt in het betreffende avontuur beschreven.

**Voorbeeld (a):** de hoop daalt met 1. Wachters 1 en 12, en edellieden 14, 18 en 20 worden omgedraaid als er geen zandloper op ligt. **Opmerking:** door het omdraaien kunnen wachters en edellieden verdwijnen of opduiken.

**Voorbeeld (b):** wachters 10 en 4, edellieden 17 en 20 en rijtuig 22 worden omgedraaid.

**Speciale situatie "geen zegel meer in de buidel":** mocht het in uitzonderlijke gevallen voorkomen dat de spelers een zegel uit de buidel moeten trekken nadat die alle 8 al zijn getrokken, dan worden alle tot dan toe getrokken zegels weer in de buidel gedaan, met **uitzondering** van de twee zegels met een rijtuig (8-hoekig symbool met getal 22 of 24). Trek daarna een zegel uit de buidel en voer die uit.



## Hoopvaandel en Slechte afloop

Zet aan het begin van elk avontuur de figuur "minstreef" op een daar genoemd getal van het hoopvaandel. Bereikt de minstreef de 0, dan wordt bij punt 6 van de duistere gebeurtenissen "rood" een extra zandloper verwijderd.

**Opmerking:** verder dan 0 kan de hoop niet dalen. mocht het land meer hoop verliezen, dan vervallen de resterende stappen.

Als er geen zandloper meer op de "Slechte afloop" ligt, hebben de spelers het avontuur **direct verloren** en moeten ze op **bladzijde 213** lezen hoe het verhaal eindigt.

**Belangrijk:** als de spelers hebben **verloren**, moeten ze **altijd** **bladzijde 213** lezen. Daar wordt verduidelijkt hoe het daarna verdergaat en waar ze de volgende keer starten.



# Hoe beginnen de avonturen van Robin Hood?

In "De Avonturen van Robin Hood" beleven de spelers een **samenhangend verhaal**. In elk avontuur leren ze er spelenderwijs nieuwe spelregels bij. Daarom is het belangrijk om de avonturen in de juiste volgorde te spelen. **In het eerste spel** beginnen de spelers **met het meegeleverde startblad**. Daar worden ze naar het eerste avontuur geleid. Aan het einde van elk avontuur wordt altijd aangegeven waar de spelers de volgende keer verder spelen. Die bladzijden worden dan met de twee lintjes van het boek gemarkeerd.



## Speelbeurt en acties

In elke speelronde trekken de spelers één voor één alle schijven uit de buidel. Ze stapelen die op het molenwiel (rechts- onder op het speelbord). De kleur van de getrokken schijf geeft steeds aan welke speler aan de beurt is.



Robin Hood is aan de beurt.



Maid Marian is aan de beurt.



Little John is aan de beurt.



Will Scarlet is aan de beurt.



Alle spelers zijn 1x aan de beurt. Ze bepalen zelf de volgorde.



De duistere gebeurtenissen "rood" worden uitgevoerd.



De duistere gebeurtenissen "paars" worden uitgevoerd.

*Opmerking: de tweede paarse schijf komt pas in het spel als hij in het boek wordt vermeld.*



Een speler naar keuze is aan de beurt. De groep beslist gezamenlijk wie dat is. *Opmerking: de tweede grijze schijf komt pas in het spel als hij in het boek wordt vermeld.*

## Een speelbeurt ziet er altijd zo uit:

### 1. Bewegen

Figuren aan elkaar leggen.

**Speciale situatie:** een speler mag ook van zijn beweging afzien.

Dan blijft hij waar hij is. Als een speler door een wachter is gevangen, mag hij **niet** bewegen.



### 2. Krachten sparen

Ziet een speler bij zijn beweging van het inzetten van zijn lange figuur af, dan mag hij 1 wit blokje in de buidel doen.

**Speciale situatie:** ook als een speler van zijn beweging afziet of gevangen is, gebruikt hij zijn lange figuur niet. Dan spaart hij ook krachten en mag hij 1 wit blokje in de buidel doen.



### 3. Eén (!) van 3 acties uitvoeren

Verkennen, Overweldigen of Voorwerpen aan elkaar geven

Welke van de 3 acties een speler mag uitvoeren, hangt af van **waar** hij staat.

- Uitsluitend als hij een **fiche met vraagteken** raakt, mag hij **Verkennen**.
- Uitsluitend als hij het **fiche van een tegenstander** raakt, mag hij **Overweldigen**.
- Uitsluitend als hij de **figuur van een andere speler** raakt, mag hij kiezen voor **Voorwerpen aan elkaar geven**.



**Speciale situatie 1:** ook als de speler zo staat dat hij 2 fiches met vraagteken raakt, mag hij in zijn beurt maar 1 actie uitvoeren, dus slechts **1 van beide** fiches verkennen.

**Speciale situatie 2:** ook als de speler zo staat dat hij tegelijkertijd een fiche met vraagteken raakt en met de boog een wachter zou kunnen overweldigen, mag hij in zijn beurt maar 1 actie uitvoeren, dus overweldigen of verkennen.

## 1. Actie “Verkennen”

Als een speler met zijn standfiguur een fiche (of een uitdieping in het speelbord) met een vraagteken erop raakt, mag hij het verkennen. Op het betreffende fiche staat een klein getal: dat is het bladzijdenummer in het boek.

Een **andere speler** leest hem op de aangegeven bladzijde voor wat er gebeurt als hij dit fiche verkent.

**Belangrijk:** een fiche zonder “?” kan niet **verkend worden!** Voor het verkennen moeten de spelers weten welk avontuur ze momenteel spelen, zodat ze naar de bijbehorende bladzijde worden doorgestuurd.

**Opmerking:** na het verkennen wordt het verkende fiche vaak (niet altijd) omgedraaid. De speler zet zijn figuur daarna weer zo goed mogelijk neer zoals deze daarvoor stond.



## 2. Actie “Overweldigen”

Om een tegenstander te overweldigen, moet de speler met zijn standfiguur diens fiche raken (tenzij het om een wachter gaat en de speler een boog heeft).



De speler trekt dan één voor één ten hoogste 3 blokjes uit de buidel. Trekt hij uitsluitend paarse blokjes, dan is het overweldigen niet gelukt. Er gebeurt dan verder niets. Als hij weer aan de beurt is, kan hij het opnieuw proberen. Trekt hij een wit blokje, dan is de tegenstander overweldigd en moet de speler direct stoppen met blokjes trekken.

**De getrokken blokjes gaan NOOIT(!) terug in de buidel**, maar altijd in de voorraad met alle andere houten onderdelen. Is een tegenstander overweldigd, dan wordt zijn fiche omgedraaid. Bij wachters en edellieden staat de beloning die de spelers ontvangen op het fiche.

**Belangrijk:** als een wachter of edelman weer gedekt in het speelbord ligt, wordt er daarnaast nog 1 houten zandloper op gelegd, zodat ze niet zo snel weer terugkomen! De speler zet zijn figuur zo neer dat deze het fiche weer raakt.

### Speciale tegenstanders overweldigen

Er zijn tegenstanders waarvoor een speler in één beurt meer dan 1 wit blokje uit de buidel moet trekken om die te overweldigen.

**Speciale situatie:** een speler mag bij het overweldigen ook eerder met trekken stoppen als hij denkt dat hij het vereiste aantal witte blokjes niet meer kan trekken.

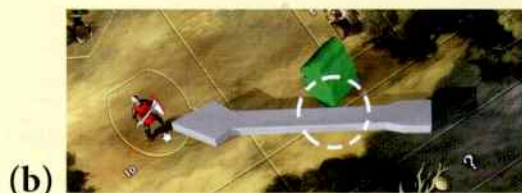
De beloningen voor speciale tegenstanders worden in het betreffende avontuur vermeld.

### Overweldigen met boog

Bezit een speler het voorwerp “boog”, dan mag hij de houten pijl aan zijn standfiguur leggen (a).

Raakt de punt ervan een wachter, dan kan hij de actie “Overweldigen” ook op afstand uitvoeren.

Dat mag echter **uitsluitend bij wachters!** De pijl hoeft niet per se volledig tussen de standfiguur en de wachter te liggen, mocht de speler te dicht bij de wachter staan (b).



**Speciale situatie:** Robin kan, als hij gevangen is en een boog heeft, bij het overweldigen van de wachter alsnog de boog en daarmee zijn speciale eigenschap gebruiken.

## 3. Actie “Voorwerpen aan elkaar geven”

Als een speler met zijn standfiguur die van een andere speler raakt, mogen beide spelers zoveel voorwerpen aan elkaar geven als ze willen. Daartoe neemt een speler het blokje van zijn kleur van de afbeelding van een voorwerp en de andere speler legt er een blokje van zijn kleur op. Dit is een afzonderlijke actie. Dat betekent dat een speler in dezelfde beurt niet ook nog de actie “Overweldigen” of “Verkennen” mag uitvoeren.





## Duistere gebeurtenissen “rood”

De duistere gebeurtenissen “rood” worden uitgevoerd als de rode schijf uit de buidel wordt getrokken. Hieronder volgt een overzicht van alle duistere gebeurtenissen, inclusief speciale situaties:

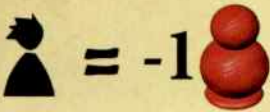
### 1. Ontsnapt er een rijtuig naar het kasteel?



Als er een rijtuig in het bos open ligt, draaien de spelers dit fiche en een 8-hoekig fiche naar keuze in de kasteeltuin om, alsof het rijtuig naar het kasteel is gereden.

**Opmerking:** rijtuigen die eenmaal in het kasteel staan, kunnen niet meer worden gestolen.

### 2. De hoop in het land daalt...



... per speler met 1. Verplaats de minstreel op het hoopvaandel het betreffende aantal stappen naar links.

**Opmerking:** lager dan 0 kan de hoop niet dalen, resterende stappen vervallen.

### 3. Er wordt een zegel uit de buidel getrokken...



... en open in de volgende zegeluitdieping gelegd. De zegels worden er van links naar rechts ingelegd, te beginnen bij “1”.

- Als er een minstreel op de zegel staat, daalt de hoop met 1.
- De aangegeven fiches van **wachters** (ovaal) en **edellieden** (6-hoekig) worden omgedraaid **als er geen zandloper op ligt**.

**Tip:** de spelers mogen bij het opendraaien van een edelman kijken welke beloning deze zou opleveren.

**Opmerking:** op de achterkant van het boek staat een overzicht dat aangeeft waar wachters, edellieden en rijtuigen zich bevinden.

**Speciale situatie 1:** een **wachter** die al opengedraaid is, wordt als hij op een zegel wordt genoemd weer omgedraaid. Dat gebeurt ook als een speler op dezelfde laar staat en bij “4” gevangen genomen **zou** worden. Hij heeft dan geluk gehad.

**Speciale situatie 2:** een **wachter** die momenteel een speler gevangen houdt, wordt niet omgedraaid, ook niet als hij op de zegel wordt genoemd. Hij blijft de speler vasthouden.

**Speciale situatie 3:** een **edelman** op wiens fiche een speler staat, wordt omgedraaid als hij op de zegel wordt vermeld. Hij is de speler ontvlucht.

**Speciale situatie 4:** een **wachter** waar momenteel de raaf staat, wordt omgedraaid als hij op de zegel wordt vermeld. Zet de raaf dan terug op het geheime kamp.

- Op 2 zegels staat ook **een rijtuig** (8-hoekig fiche).  
Draai dit fiche dan ook open, zodat het rijtuig zichtbaar wordt.



### Spelregels met betrekking tot rijtuigen

Een speler kan een **rijtuig stelen** en ermee **naar het kasteel** rijden. Daartoe moet hij de koetsier overweldigen. Hij moet in zijn beurt dan **2 witte blokjes** uit de buidel trekken.

**Beloning:** de speler draait het fiche van het rijtuig en een 8-hoekig fiche naar keuze in de kasteeltuin om. Hij mag zijn standfiguur op het dak van het rijtuig zetten. Daarvandaan kan hij op de kasteelmuur of de grond springen.

**Speciale situatie:** raken op het moment dat de koetsier wordt overweldigd 2 spelers het rijtuigfiche, dan mogen beide spelers hun standfiguur naar het rijtuig in de kasteeltuin verplaatsen.





#### 4. De wachters vallen aan

Een speler is uitsluitend veilig voor een wachter als zijn figuur **in zijn geheel** in de schaduw staat. Staat een speler (**als de rode schijf wordt getrokken**) met een open wachter op dezelfde "laar", dan wordt hij gevangen genomen en wordt zijn figuur op de wachter gelegd. Het land verliest dan direct **2 hoop**.

**Belangrijk:** dat betekent dat een wachter een speler niet automatisch gevangen neemt als deze zijn laar betreedt, maar pas als de rode schijf wordt getrokken.

**Opmerking 1:** een wachter kan, als meerdere spelers op zijn laar staan, altijd maar 1 speler gevangen nemen en wel diegene die het dichtst bij hem staat.

**Opmerking 2:** als een speler al gevangen genomen is, verliest het land niet opnieuw hoop als de rode schijf weer wordt getrokken.

Als de gevangen speler weer aan de beurt is, kan hij proberen om zich te bevrijden door de wachter te overweldigen.

**Speciale situatie:** de wachter die een speler gevangen houdt, kan ook door een andere speler worden overweldigd, zodat de eerste speler wordt bevrijd en deze zijn figuur direct weer rechtop mag zetten.



#### 5. De tijd vliegt

Verwijder de bovenste **zandloper** van de "Slechte afloop" en eventueel van **wachters** en **edellieden**.



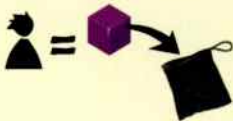
#### 6. Staat de hoop nu op 0,...

... verwijder dan nog een zandloper van de "Slechte afloop". Als de laatste zandloper van de "Slechte afloop" is verwijderd, hebben de spelers verloren en moeten ze op **bladzijde 213** lezen hoe het avontuur eindigt.



### Duistere gebeurtenissen "paars"

De duistere gebeurtenissen "paars" worden geactiveerd als een paarse schijf uit de buidel wordt getrokken.



#### 1. De dreiging groeit

Doe **1 paars blokje** per speler in de buidel.

**Speciale situatie:** zijn er in uitzonderlijke gevallen niet voldoende paarse blokjes in voorraad, doe dan uitsluitend de beschikbare in de buidel. De rest vervalt.



#### 2. Sir Guy of Gisbourne...

... beweegt (via de kortste weg) in de richting van de speler die momenteel het dichtst bij hem staat. **Belangrijk:** een speler in de schaduw is **niet** veilig voor hem.

Gisbourne beweegt zoals de spelers. Leg zijn rijdende figuur aan zijn standfiguur en dan aan het einde zijn tweede standfiguur. Ook hij mag niet over bomen, rotsen, huizen, het kasteel, de rivier, de waterval, voorwerpen, rijtuigen, dieren of personen lopen. Bij het bepalen welke speler het dichtst bij hem staat, gaat het niet om "vogelvlucht", maar om de weg die hij kan begaan (dus bijvoorbeeld om huizen heen). Het is niet toegestaan om Gisbourne "omwegen" te laten maken of zijn figuur zo te draaien dat hij een speler net niet kan raken.

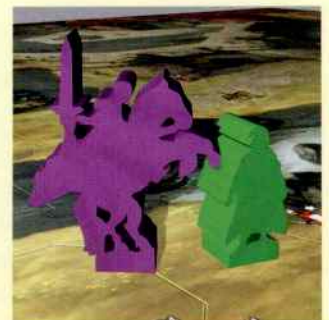
Raakt Gisbourne de figuur van een speler, dan verliest deze speler 1 van zijn 3 bewegingsfiguren voor de rest van het avontuur.

**Speciale situatie:** verliest een speler in uitzonderlijke gevallen alle 3 bewegingsfiguren, dan ligt hij uit het spel en verliest het land 5 hoop.

**Opmerking 1:** spelers op een boombrug, in het geheime kamp, in de hooiwagen of in het kasteel worden niet door Gisbourne gezien en daardoor genegeerd.

**Opmerking 2:** is geen van de spelers zichtbaar voor Gisbourne (omdat bijvoorbeeld alle spelers op boombruggen staan), dan blijft Gisbourne staan.

**Opmerking 3:** is een speler door een wachter gevangen, dan beweegt Gisbourne alsnog in diens richting als deze speler het dichtst bij hem staat (of ligt).



# Wapenschilden

Als een avontuur voor het eerst wordt gespeeld, moet het wapenschild op het speelbord de "I" tonen. Wordt het avontuur opnieuw gespeeld, dan moet het wapenschild de "II" tonen. De spelers moeten erop letten dat ze bij het verkennen van het speelbord steeds de betreffende teksten met I of II voorlezen. Lukt het de spelers bij de tweede poging ook niet om het avontuur te winnen, dan blijft het wapenschild op "II". Als de spelers het dan opnieuw proberen, hebben ze al behoorlijk wat voorkennis, die het hen eenvoudiger maakt om het avontuur te winnen.



## Tips

- Door het **overweldigen van edellieden en wachters** kunnen de speler het land **nieuwe hoop** geven. Ze moeten erop letten dat de **hoop niet naar 0 daalt**. In dat geval wordt bij het trekken van de rode schijf een extra zandloper van de "Slechte afloop" verwijderd, wat het moeilijker maakt om te winnen.
- Het is zeer nuttig om edellieden die goudbuidels bij zich hebben te overweldigen. Zo kunnen spelers die momenteel misschien niet de hoofdpdracht vervullen de anderen ondersteunen en hen aan extra beurten helpen.
- Als de witte schijf wordt getrokken, zijn de spelers in **willekeurige** volgorde aan de beurt. Het kan dan toch belangrijk zijn **wie eerder aan de beurt is**. Als een speler bijvoorbeeld per se een gevecht moet winnen, dan kunnen de andere spelers beter eerder aan de beurt zijn en krachten sparen, zodat er meer witte blokjes in de buidel terechtkomen.
- Het spel werkt **met elk spelersaantal net zo goed**, hoewel het wel wezenlijk verschilt. **In een spel met zijn tweeën hebben de spelers meer tijd** (zandlopers op de "Slechte afloop") en verliezen ze bij de duistere gebeurtenissen minder hoop. Daardoor hoeven ze ook minder edellieden te overweldigen. 4 spelers hebben weliswaar minder zandlopers op de "Slechte afloop" en verliezen meer hoop bij de duistere gebeurtenissen, maar ze hebben meer beurten en kunnen meer edellieden overweldigen. Daarnaast hebben **4 spelers vaker de kans om ook de hoederpdracht te volbrengen** of waardevolle voorwerpen te vinden.



**Auteur en illustraties:** Michael Menzel werd in 1975 geboren en woont met zijn gezin in Niederrhein. Zijn grote passie voor tekenen begeleidt hem al vanaf zijn vroege kindertijd. In 2004 lukte het hem om zijn entree als spellenillustrator te maken. Sindsdien heeft hij voor verschillende uitgeverijen zowel kinder- als familiespellen geïllustreerd. Zijn succesvolle debuutwerk als auteur, "De Legendes van Andor", heeft wereldwijd vele prijzen gewonnen. Met "De Avonturen van Robin Hood" heeft hij opnieuw een bijzondere coöperatieve belevenis gecreëerd.



© 2021 KOSMOS Verlag

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice:

0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

**Auteur:** Michael Menzel

**Illustraties:** Michael Menzel

**Grafische vormgeving:** Fiore GmbH

**Vertaling en eindredactie:** 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in China

KOSMOS

RBH01-02838-2107