

SHERWOOD Bandit\$



EIN SPIEL VON LUCA RICCI
GER V 1.9

Sherwood Bandits

Willkommen im Sherwood Forest!

Robin Hood eilt der Ruf eines gesetzlosen Helden voraus, der den Reichen nimmt und den Armen gibt. Eure Gruppe junger Banditen will sich Robins geächteten Gefährten anschließen. Um euch vor ihm zu beweisen, müsst ihr aber zuerst den Sheriff um sein unrechtmäßig erworbene Steuergold erleichtern. Der Sheriff ist ein hochmütiger Kerl und nicht gerade der Hellste. Die Wagen mit den Steuereinnahmen sind ein leichtes Ziel für eine gerissene Bande. Aber habt Acht: Im Wald lauern noch andere Banditen, die eure Pläne durchkreuzen wollen. Auch sie haben es auf das Gold von König John abgesehen, um Robin Hood zu beeindrucken! Robin, Lady Marian, Little John und Bruder Tuck stehen euch aber zur Seite, solltet ihr doch einmal Unterstützung benötigen. Worauf wartet ihr noch? Rauft eure Bande zusammen – die Wagen rollen heran!

Inhalt und Aufbau

Inhalt

- A. Spielbrett
- B. 42 Wagenkarten
- C. 16 Gefährtenkarten (4 je Charakter)
- D. Startspielermarker
- E. 16 Würfel (4 in jeder Farbe)
- F. 4 Punkteanzeiger (1 in jeder Farbe)
- G. 4 Bandenchefs (1 in jeder Farbe)
- H. 16 Banditen (4 in jeder Farbe)
- I. 53 Beuteplättchen
- J. 13 Münzen
- K. 4 +2/-2-Plättchen
- L. 4 X-Plättchen
- M. 4 Schatztruhen



Mitwirkende

Projektleitung: Andrea Colletti

Autor: Luca Ricci

Entwicklung: Diego Fonseca, Andrea Colletti

Redaktion: Frank Calcagno

Grafikdesign: Diego Fonseca, Paolo Scippo

Künstlerische Leitung: Andrea Colletti

Concept Artist: Simone de Paolis

Web-Redaktion: Emiliano Caretti

Entwicklung für TTS: Diego Fonseca, Paolo Scippo

Kickstarter Manager: Andrea Colletti

Übersetzungen: Frank Calcagno

Produktion, Werbung und Abwicklung: Michele Mirizio, Emiliano Caretti,

Marco Presentino

Deutsche Fassung: Michael Csorba, die spielt/texter

Testspieler: Massimo Giovacchini, Alessandra Tuzi, Susan Micale, Francesca Mazzei, Francesca Mazzotta, Marco Lamattina, Daniele De Lorenzo, David Condemi, Andrea Gianfermo, Andrea Fatigati, Daniele Pallozzi, Stefano Castelli, Diego Cerretti, Daniele Casali, Michele Morosini, Pier Luigi Ambrosini, Simone Scarpellini, Danilo Guidi, Carlo Trifogli, Davide Marva.



Aufteilung des Spielbretts

Das Spielbrett stellt die Straße durch den Sherwood Forest und den Eingang zum Dorf von Nottingham dar. Auf ihm findet ihr diese Bereiche:

1. Verstecke (Kreuze)
2. Taschendiebstahl-Felder (Kreise)
3. Angriffsfelder
4. Wagenfelder
5. Zugbrücke
6. Gefängnis
7. Punkteleiste
8. Taschendiebstahl-Felder für den 5. Spieler (Erweiterung)



Ein Spiel von **Ludus Magnus Studio s.r.l.**

Via Gioele Solari, 6 - 00166 Roma (RM)

www.ludusmagnusstudio.com/

info@ludusmagnusstudio.com



Gefährtenkarten

Diese Karten stellen die Effekte dar, mit denen Robin Hood, Little John, Lady Marian und Bruder Tuck euch unterstützen:

- A. Charakter
- B. Effekt



Wagenkarten

Diese Karten stellen die Wagen dar, die von euren Banditen überfallen werden:

- A. Verteidigungswertbereich
- B. Verteidigungswert
- C. Auszutauschende Gefährtenkarte
- D. Besonderer Wagen (roter Text auf dunklem Schild, siehe S. 12)



Aufbau

Führt die folgenden Schritte aus, um das Spiel vorzubereiten:

Wer von euch zuletzt einen Geldtransporter überfallen oder in einem Brettspiel geschummelt hat, erhält den **Startspielermarker**.

Wählt je einen der **Bandenchefs** aus, die euch im Spiel repräsentieren, und nehmt das dazugehörige Material in eurer Farbe: 4 **Banditen**, 4 **Würfel** und den **Punkteanzeiger**. Jeder erhält eine **Schatztruhe**.

Legt das **Spielbrett** in die Mitte der Spielfläche und die 53 **Beuteplättchen** daneben, alle mit der Vorderseite nach unten. Achtet darauf, dass sie ungesehen bleiben, schließlich sind wir hier unter Banditen!

Legt die **Münzen**, die 4 **+2/-2-Plättchen** und die 4 **X-Plättchen** bereit, getrennt von den Beuteplättchen.

Mischt die 4 Stapel **Gefährtenkarten** und den Stapel **Wagenkarten** und legt sie verdeckt neben dem Spielbrett bereit.

Legt eure **Punkteanzeiger** auf die **Punkteleiste** mit dem Wert ... das ist so einfach, das findet ihr bestimmt selbst heraus (... na gut: Null).

Dreht zuletzt noch die **oberste Karte jedes Gefährtenkartenstapels** um und legt sie daneben. Nun kann es losgehen!

Spielablauf

Das Spiel verläuft über 4 Runden. Jede Runde ist in 3 Phasen unterteilt, in denen ihr bestimmte Schritte der Reihe nach ausführt.

Ihr werdet mit euren Banditen (die kleinen Figuren) versuchen, die Schätze des Königs zu stehlen, indem ihr sie auf Verstecke oder Taschendiebstahl-Felder stellt. Eure Bandenchefs (die großen Figuren) werdet ihr auf Gefährtenkarten stellen. Die abgebildeten Charaktere unterstützen euch bei den Überfällen auf die Wagen des Königs (... natürlich nur, solange sie nicht im Gefängnis sitzen).

AUFLAUER-Phase

1. Aufstellung und Lady Marian
2. Wachen ermitteln
3. Little John

ÜBERFALL-Phase

1. Angriff
2. Robin Hood
3. Ausgang
4. Beute

Wiederholt diese Phase für jede Wagenkarte auf dem Spielbrett.

SHERIFF-Phase

1. Handgemenge
2. Bruder Tuck
3. Gefangennahme und Bestechung
4. Schätze lagern und Aufräumen

Führt am Ende der vierten Runde die Schlusswertung durch.

AUFLAUER-Phase

„Nun, meine jungen Freunde“, sagt Robin, während er eure Vorbereitungen verfolgt, „heute werden einige von euch ihren Wert unter Beweis stellen können!“

Dies ist der Zeitpunkt, an dem ihr erfahrt, wie viele und welche Wagen auf dem Weg durch den Sherwood Forest sind. Eure Banditen gehen entlang der Straße in Lauerstellung und machen sich bereit.

Stellt euch jetzt auf die Umgebung, eure Ziele und eure Mitspieler ein. Lady Marian und Little John werden in eurer Nähe sein.

Aufstellung und Lady Marian

Wer von euch den Startspielermarker hat, legt so viele Wagenkarten verdeckt auf die Wagenfelder des Spielbretts wie ihr Spieler seid und stellt den ersten Banditen auf. Im Uhrzeigersinn stellt nun nacheinander jeder Spieler einen Banditen auf, bis alle Spieler alle ihre Banditen eingesetzt haben. Ihr könnt einen Banditen auf ein beliebiges Versteck (die Kreuze, siehe A, nächste Seite) oder Taschendiebstahl-Feld (die Kreise, siehe B) stellen, das nicht von einem anderen Banditen besetzt ist. Falls ihr mit weniger als 4 Spielern spielt: An Straßenabschnitten ohne Wagen können keine Banditen lauern. Banditen in Verstecken werden die Wagen überfallen. Banditen auf Taschendiebstahl-Feldern werden durch die Gassen des Dorfs schleichen und die wohlhabenden Bürger bestehlen.

Robin Hood und seine Gefährten

Robin Hood und seine gut gelaunten, geächteten Freunde behalten euch im Auge; natürlich wollen sie nicht, dass ihrem vielversprechenden Bandittennachwuchs etwas zustoßt.

Während des Spiels wird jeder der Gefährten verfügbar sein (dargestellt durch die entsprechende Karte) und euer Bandenchef kann sie zu Hilfe rufen, damit sie euch mit dem Effekt der Karte unterstützen. Die Karten ändern sich im Spielverlauf und damit auch die Art der angebotenen Hilfe. Jede Karte wird in einem bestimmten Schritt während der Runde eingesetzt; stellt dafür einfach euren Bandenchef darauf (falls er nicht zuvor vom Sheriff gefangen genommen oder bereits auf eine andere Gefährtenkarte gestellt wurde). Jeder Bandenchef kann nur einmal pro Runde eingesetzt werden, wählt also mit Bedacht. Jeder Gefährte beeinflusst einen bestimmten Bereich des Spielbretts. Er ist mit dem aufgedruckten Gesicht dieses Charakters gekennzeichnet.



Wagen auflauern (A): Ihr könnt jedes der vier Verstecke eines Straßenabschnitts wählen, neben dem ein Wagen steht. Die Felder weiter links sind weniger riskant, bringen aber auch potenziell weniger Gewinn (siehe „Beute“, S. 6). Nachdem alle Banditen aufgestellt wurden und falls sich zwischen zwei Banditen freie Felder befinden, rückt ihr die Figuren nach links auf, um alle leeren Felder in der Reihe zu füllen.

Auf Diebestour gehen (B): Wer einen seiner Banditen auf ein Taschendiebstahl-Feld stellt, erhält eine Münze aus dem Dorf, das dem Beutelätzchen „Münze“ entspricht (siehe „Beute“, S. 6). Nutzt die Felder mit einer 5 nur, falls ihr mit der Erweiterung für den 5. Spieler spielt.

Lady Marian um Hilfe bitten (C): Bevor ihr einen Banditen aufstellt, könnt ihr wählen, ob ihr den Effekt von Lady Marian nutzen wollt, indem ihr euren Bandenchef auf die entsprechende Gefährtenkarte stellt (siehe C und S. 10).

Wachen ermitteln

Die Wachen rücken aus, um die Schätze zu verteidigen. Sie wissen, dass König John ihnen nicht verzeiht, sollten sie seine Steuereinnahmen verlieren.

Dreht alle Wagenkarten auf dem Spielbrett um!

Überspringt diesen Punkt, falls die Wagen bereits aufgedeckt wurden.

Im Schild oben rechts auf jeder Karte steht der Verteidigungswert des Wagens. Besondere Wagen zeigen einen dunklen Schild mit roter Schrift (siehe „Besondere Wagen“, S. 12). Für jede Wagenkarte, die einen Gefährten im Vordergrund zeigt, ersetzt ihr die aufgedeckte Karte dieses Charakters durch die oberste Karte des entsprechenden Stapels. Legt die vorherige Karte ab.

Little John

Falls euch die Anzahl der Wachleute einschüchtern sollte, ruft Little John zu Hilfe!

Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn folgend könnt ihr wählen, ob ihr den Effekt von Little John nutzen wollt, indem ihr euren Bandenchef auf die entsprechende Gefährtenkarte stellt (siehe S. 10).

ÜBERFALL-PHASE

Nun ist endlich die Zeit gekommen, ein paar Knochen zu brechen! Keine Sorge, natürlich nur im übertragenen Sinn. Die Banditen zeigen jetzt, was sie draufhaben, indem sie mit anderen zusammenarbeiten (oder sie behindern), um die Wachen bei der Verteidigung der Wagen zu überlisten.

Angriff

Wer von euch den Startspielermarker hat, wählt einen aufgedeckten Wagen, der noch nicht angegriffen wurde. Der Überfall beginnt!

Beginnend mit dem Banditen ganz links wirft jeder von euch einen Würfel und legt ihn auf das entsprechende Angriffsfeld unter dem eigenen Banditen. Das Würfelergebnis zeigt nach oben. Setzt dies so lange fort, bis ihr jedem lauernden Banditen einen Würfel zugewiesen habt.

Ihr überfällt den Wagen erfolgreich, falls die Summe aller Würfel größer oder gleich seinem Verteidigungswert ist (siehe „Ausgang“).

Robin Hood

Ihr Anfänger! Ich wusste, dass ihr es ohne mich nicht schaffen würdet!

Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn folgend könnt ihr wählen, ob ihr den Effekt von Robin Hood nutzen wollt, indem ihr euren Bandenchef auf die entsprechende Gefährtenkarte stellt (siehe S. 11).

Ausgang

Dann sehen wir mal, wer uns von Nutzen ist. Was meinst du, Little John?

Beginnend mit dem Würfel ganz links addiert ihr die Würfelaugen, bis ihr den Verteidigungswert des Wagens erreicht oder knapp übertrefft; in diesem Fall habt ihr die Wachen geschlagen! Alle übrigen Würfel und Banditen rechts davon kehren in die Auslagen ihrer Besitzer zurück; diese Banditen kamen zu spät zum Überfall und werden für ihre Bande keine Beute machen.

Falls die Verteidigung des Wagens nicht geschlagen wird, entkommt dieser Wagen erfolgreich und alle Spieler gehen leer aus (jeder nimmt die Würfel und Banditen zurück). Nehmt die Wagenkarte vom Spielplan und legt sie auf den Ablagestapel.



Beute

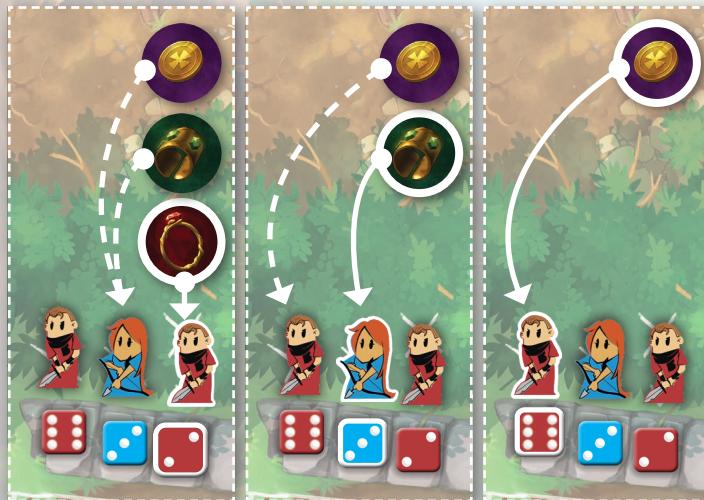
Falls ihr den Wagen erfolgreich überfallen habt, ermittelt ihr die Siegpunkte, die ihr für den Angriff bekommt, und teilt dann die darin gefundenen Beuteplättchen auf.

Aktualisiert eure Siegpunktestände, indem ihr eure Punkteanzeiger auf der Punkteleiste entsprechend verschiebt.

Siegpunkte: Jeder Spieler erhält für jeden eigenen Würfel auf einem Angriffsfeld **1 Siegpunkt (SP)**. Liegt dieser Würfel ganz rechts für diesen Straßenabschnitt, erhält der Besitzer **1 zusätzlichen SP**. Außerdem erhält dieser Spieler **1 zusätzlichen SP**, falls der Bandit mit dem Würfel ganz rechts durch den Effekt von Little John auf der Seite liegt (insgesamt also 3 SP).



Beuteplättchen: Der Besitzer des Würfels ganz rechts (im Beispiel unten Rot) zieht so viele Beuteplättchen wie Würfel auf den Angriffsfeldern für diesen Wagen liegen (hier: 3 Stück). Er sieht die Plättchen verdeckt an, behält eins davon (den roten Ring), legt es verdeckt vor sich ab und gibt die übrigen verdeckt an die Besitzerin der Würfel links von ihm weiter (die grüne Armschiene und die Münze werden an Blau weitergegeben). Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Beuteplättchen verteilt wurden (Spielerin Blau gibt die verbleibende Münze an Spieler Rot weiter).



ACHTUNG!

Befinden sich noch nicht angegriffene Wagen auf dem Spielbrett, führt ihr eine neue Überfall-Phase durch. Nachdem alle Wagen angegriffen wurden, setzt ihr das Spiel mit der Sheriff-Phase fort.

Optionale Regel: Beute offenlegen

Ihr legt die Beuteplättchen mit der Vorderseite nach oben vor euch ab, so dass die gesammelten Schätze für alle sichtbar sind, bis sie in die Truhen der Besitzer gelegt werden.

SHERIFF-Phase

Der Sheriff ist wütend und brüllt seine Befehle. Er befiehlt den Banditen, stehen zu bleiben, und den Wachen, alles und jeden gefangen zu nehmen! In dem Durcheinander werden einige Banditen gefangen genommen und ins Gefängnis von Nottingham gebracht. Ihr Schicksal ist unsicher. Vielleicht schafft es der gute Bruder Tuck, die Wachleute mit einem köstlichen Malzgetränk zu bestechen.

Handgemenge

Legt alle Würfel, die sich noch auf dem Spielbrett befinden, auf die Zugbrücke. Achtet darauf, dass ihr die Ergebnisse nicht verändert (legt alle X-Plättchen ab).

Legt die Würfel so auf die Felder der Zugbrücke, dass für jeden Spieler eine eigene Spalte entsteht.



Bruder Tuck

Ich bin zu alt, um auch nur einen einzigen Tropfen zu verschwenden! Wie viel gutes Bier doch durch die falschen Rachen fließt ...

Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn folgend könnt ihr wählen, ob ihr den Effekt von Bruder Tuck nutzen wollt, indem ihr euren Bandenchef auf die entsprechende Gefährtenkarte stellt (siehe S. 11).

Gefangennahme und Bestechung

Nehmt die Bandenchefs, die die vorherige Runde im Gefängnis verbracht haben, wieder zurück in eure Vorräte.

Falls die Augenzahl in einer Spalte **größer als 10** ist, wird der Bandenchef dieses Spielers für eine Runde gefangen genommen und kann in der nächsten Runde nicht genutzt werden. Stellt gefangen genommene Bandenchefs zur Erinnerung auf das Gefängnis. Falls dies während der letzten Runde geschieht, verliert der Besitzer des Bandenchefs **1 SP**.

Falls die Augenzahl in einer Spalte **weniger als 5** beträgt (gilt auch für null Würfel in einer Spalte), erhält der Spieler als Belohnung 1 Beuteplättchen oder 1 SP (nach Wahl). Gut gemacht, ihr seid dem Sheriff entkommen!



Bestechung: Um der Gefangennahme durch den Sheriff zu entgehen oder um die Belohnung zu erhalten, könnt ihr Beuteplättchen ablegen, die ihr in der aktuellen Runde erhalten habt: Wer 1 Plättchen ablegt, darf den Würfel mit dem niedrigsten Wert von der Zugbrücke entfernen. Wer 3 Plättchen ablegt, darf die beiden Würfel mit den niedrigsten Werten von der Zugbrücke entfernen.



Optionale Regel: Truheneinhalt prüfen

Ihr habt jederzeit während des Spiels die Möglichkeit, die Beuteplättchen in euren Schatztruhen anzusehen. Achtet darauf, dass ihr sie nicht mit denen vermischt, die ihr in der aktuellen Runde erhalten habt.

Schätze lagern und Aufräumen

Versucht so gut es geht, euch eure gesammelten Beuteplättchen zu merken, und legt sie danach in die Truhe. Bis zum Ende der Partie dürft ihr nicht hineinsehen.

Der Inhalt der Schatztruhe stellt die von König John gestohlenen Schätze dar. Diese Reichtümer werden entscheidend dafür sein, wen Robin Hood zur besten Nachwuchsbande ernennt.

Aufräumen: Wer am Ende der Runde die **wenigsten SP** hat, erhält den **Startspielermarker**. Bei Gleichstand entscheidet ein Würfelwurf darüber, wer von den am Gleichstand Beteiligten den Startspielermarker erhält.

Nehmt eure Bandenchefs (die nicht im Gefängnis sind), Banditen und Würfel zurück in eure Vorräte.

Legt die Wagenkarten auf dem Spielbrett ab und bildet aus ihnen einen Ablagestapel.

ACHTUNG!

Die Runde endet und die nächste beginnt mit der **Auflauer-Phase**, es sei denn, ihr habt soeben die **vierte Runde** zu Ende gespielt: Führt in diesem Fall die **Schlusswertung** durch.

Ende der Partie

Ein weiterer Tag voller erfolgreicher Raubzüge gegen König John und seinen unbeliebten Sheriff geht zu Ende. Das Volk wird es euch danken. Nun ist es an der Zeit, herauszufinden, wer von euch in die Reihen von Robin Hoods geächteten Gefährten aufgenommen wird!

Am Ende der letzten Runde werden ein letztes Mal Siegpunkte vergeben, um zu ermitteln, wer von euch die Partie gewinnt. Nehmt alle Beuteplättchen aus euren Schatztruhen und legt sie offen vor euch ab.

Wer die Mehrheit an den folgenden Gegenständen besitzt, erhält jeweils 2 SP: **Ringe, Armschienen und Halsketten**. Wer an einem Gleichstand beteiligt ist, erhält 1 SP.

Zusätzliche SP erhält, wer seine Beuteplättchen für die folgenden Sets einlöst (einlösen bedeutet, dass dasselbe Beuteplättchen nicht für verschiedene Sets genutzt werden darf):

- 3 Ringe derselben Farbe = **6 SP**
- 2 Armschienen derselben Farbe = **3 SP**
- 1 Halskette = **1 SP**
- 1 Ring, 1 Armschiene und 1 Halskette derselben Farbe = **4 SP**
- Ringe und Armschienen, die für kein Set genutzt werden = **jeweils gleichwertig zu 1 Münze**
- 3 Münzen = **1 SP**

Wer von euch zu diesem Zeitpunkt die meisten Siegpunkte hat, gewinnt die Partie. Herzlichen Glückwunsch, deine Bande gehört nun Robin Hoods berühmt-berüchtigten Gefährten an!

Bei Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern gewinnt von euch, wer die wenigsten Beuteplättchen besitzt.

Wird der Gleichstand dadurch nicht aufgelöst, entscheidet ein Würfelwurf darüber, wer von euch gewinnt.

Variante für 2 Spieler

Heute sind nur wenige Nachwuchsbanditen erschienen. Wir lassen den jungen Will Scarlet am Wettbewerb teilnehmen, damit wir eure Fähigkeiten besser einschätzen können!

In der Variante für 2 Spieler nimmt Will Scarlet mit seiner Bande als dritter Spieler teil.

Das Spiel läuft so ab, als würdet ihr zu dritt spielen, wobei die folgenden zusätzlichen Regeln gelten.

Die Farbe von Will Scarlet und seiner Bande ist immer Rot. Er erhält das notwendige Material, so wie ein regulärer Mitspieler.

Bei bestimmten Schritten und Ereignissen gelten die folgenden Sonderregeln für Will Scarlet und seine Bande:

Aufstellung und Lady Marian

Nachdem ihr eure eigenen Banditen aufgestellt habt, platziert der Startspieler Will Scarlets Banditen wie folgt, einen nach dem anderen:

- Stelle den Banditen auf das erste freie Versteck von links desjenigen Streckenabschnitts mit Wagen, der die wenigsten Banditen von Will Scarlet enthält.
- Bei Gleichstand stellst du den Banditen beim Wagen mit dem niedrigsten Verteidigungswertbereich auf.
- Bleibt der Gleichstand bestehen, stellst du den Banditen beim Wagen mit den wenigsten besetzten Verstecken auf.
- Wird dadurch der Gleichstand immer noch nicht aufgelöst, stellst du den Banditen auf das erste freie Versteck beim Wagen ganz links und setzt die Aufstellung nach rechts fort.

Angriff

Wer von euch den Startspielermarker besitzt, würfelt für Will Scarlets Bande.

Beute

Führt diesen Schritt wie üblich durch, aber anstatt wie üblich Beuteplättchen zu erhalten, zieht jeder von euch, beginnend mit dem Besitzer des Würfels auf dem Angriffsfeld ganz rechts und dann nach links fortgesetzt für jeden eigenen Würfel auf einem Angriffsfeld ein verdecktes Beuteplättchen für sich selbst. Wer von euch den Startspielermarker besitzt, zieht die Plättchen für Will Scarlets Bande und legt sie ungesehen in seine Schatztruhe.

Schätze lagern und Aufräumen

Führt diesen Schritt wie üblich durch. Der Startspielermarker wechselt zwischen euch (menschlichen) Spielern hin und her, unabhängig vom aktuellen Stand eurer Siegpunkte. Will Scarlet erhält den Startspielermarker nie.

Ende der Partie

Ermittelt die Siegpunkte von Will Scarlets Bande wie üblich und löst seine Beuteplättchen für so viele SP ein wie möglich. Sollte Will Scarlet die meisten SP erzielt haben, verliert ihr beide die Partie. Robin Hood nimmt in diesem Fall keine neuen Banditen in seinen Kreis auf! Ansonsten gewinnt, wer von euch die meisten SP gesammelt hat.

Schnellübersicht

Das Spiel verläuft über 4 Runden. Jede Runde ist in 3 Phasen unterteilt, in denen ihr diese Schritte der Reihe nach ausführt:

1

AUFLAUER-Phase

Aufstellung und Lady Marian

Legt so viele Wagenkarten verdeckt auf das Spielbrett wie ihr Spieler seid.

Beginnend mit dem Startspieler stellt ihr eure Banditen nacheinander auf Verstecken oder Taschendiebstahl-Feldern auf. Bevor ihr einen Banditen aufstellt, dürft ihr mit eurem Bandenchef den Effekt von Lady Marian nutzen.



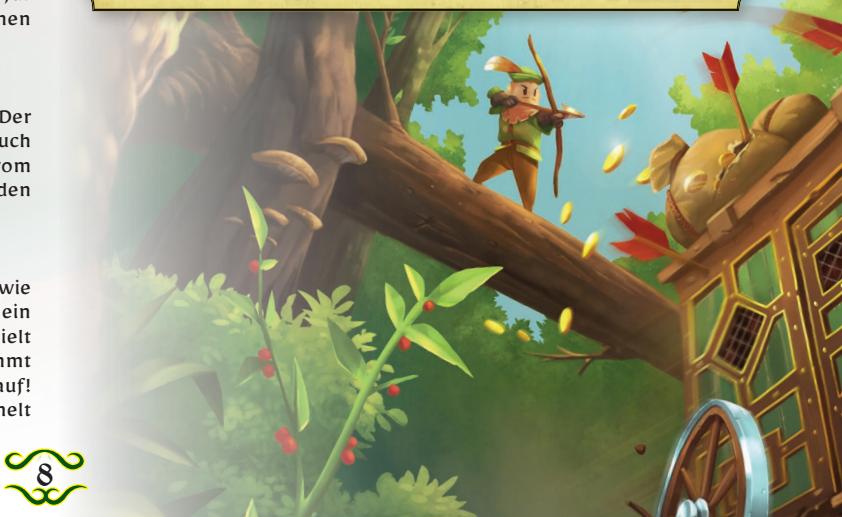
Wachen ermitteln

Deckt alle Wagenkarten auf dem Spielbrett auf.



Little John

Beginnend mit dem Startspieler dürft ihr mit eurem Bandenchef den Effekt von Little John nutzen.



2

ÜBERFALL-Phase



Angriff

Der Startspieler wählt einen Wagen, der noch nicht angegriffen wurde. Beginnend mit dem Banditen auf dem Angriffsfeld ganz links und nach rechts fortgesetzt würfelt der jeweilige Besitzer des Banditen und legt den Würfel auf das Angriffsfeld darunter.

Robin Hood

Beginnend mit dem Startspieler dürft ihr mit eurem Bandenchef den Effekt von Robin Hood nutzen.



10

Ausgang

Beginnend mit dem Würfel ganz links und nach rechts fortgesetzt addiert ihr die Augen, bis ihr den Verteidigungswert des Wagens erreicht oder übertrefft. Nehmt die übrigen Würfel zurück.

Beute

Nach erfolgreichem Angriff teilt ihr die Beute unter euch auf (S. 6).



Wiederholt diese Phase, bis alle Wagen angegriffen wurden. Danach folgt die **Sheriff-Phase**.



3

SHERIFF-Phase

Handgemenge

Legt die übriggebliebenen Würfel auf die Zugbrücke, ohne ihre Ergebnisse zu verändern. Bildet mit den Würfeln gleichfarbige Spalten.



Bruder Tuck

Beginnend mit dem Startspieler dürft ihr mit eurem Bandenchef den Effekt von Bruder Tuck nutzen.

Gefangennahme und Bestechung

Nehmt die Bandenchefs aus dem Gefängnis zurück. Danach dürft ihr den Sheriff mit Beuteplättchen bestechen, um Würfel von der Zugbrücke zu entfernen (S. 6).

Bandenchefs, deren Würfel auf der Zugbrücke mehr als 10 zeigen, werden gefangen genommen (und wandern ins Gefängnis). Banden, deren Würfel auf der Zugbrücke weniger als 5 zeigen, erhalten 1 Beuteplättchen oder 1 SP.



Schätze lagern und Aufräumen

Nehmt die während der Runde gesammelten Beuteplättchen und legt sie in eure Schatztruhen.

- Wer die wenigsten SP hat, erhält den Startspielermarker.
- Nehmt eure Bandenchefs (die nicht im Gefängnis sind), Banditen und Würfel zurück in eure Vorräte.
- Legt die Wagenkarten ab.

Falls ihr soeben die **vierte Runde** beendet habt, führt die **Schlusswertung** durch (S. 7).

Falls ihr noch keine vier Runden gespielt habt, folgt die nächste Runde, beginnend mit der **Auflauer-Phase**.

1

Ende der Partie

Führt die Schlusswertung durch und kürt die Siegerin oder den Sieger der Partie!



LADY MARIAN



Klatsch und Tratsch

Kann aktiviert werden, bevor du deinen Banditen aufstellst. Sieh dir im Geheimen bis zu 2 Wagenkarten auf dem Spielbrett an.



Klüngel

Kann aktiviert werden, bevor du deinen Banditen aufstellst. Stelle nach dem ersten Banditen sofort einen weiteren auf.



Auskundschaften

Kann aktiviert werden, bevor du deinen Banditen aufstellst. Lege eine Wagenkarte ab und ersetze sie durch die oberste Karte vom Wagenkartenstapel. Die neue Wagenkarte kann nicht erneut Ziel dieses Effekts sein (lege ein X-Plättchen darauf, um dies anzuseigen).



Wohlgesinnte Wachen

Kann aktiviert werden, bevor du deinen Banditen aufstellst. Sieh dir im Geheimen eine Wagenkarte auf dem Spielbrett an und entscheide, ob und mit welchem Wert du ein +2/-2-Plättchen darauflegen willst. Sobald die Karte aufgedeckt wird, ändert sich ihr Verteidigungswert um jenen Wert. Auf einer Wagenkarte kann immer nur ein einziges +2/-2-Plättchen liegen.



LITTLE JOHN



Eingeweihter

Tausche das Versteck deines Banditen mit dem eines gegnerischen Banditen auf derselben Position bei einem anderen Wagen (erstes, zweites, drittes oder viertes Feld). Lege deinen Banditen auf die Seite, um anzuseigen, dass er diesen Effekt nicht erneut nutzen kann.



Gedrängel

Tausche das Versteck deines Banditen mit dem eines benachbarten Banditen. Lege deinen Banditen auf die Seite, um anzuseigen, dass er diesen Effekt nicht erneut nutzen kann.



Enge Kiste

Lege deinen Banditen auf die Seite und bewege ihn 1 Feld nach links, so dass er dasselbe Versteck mit einem anderen Banditen teilt.

Werft während des Angriffs die Würfel für beide Banditen gleichzeitig und legt sie zu diesem Angriffsfeld. Sie werden wie 1 Würfel gezählt. Falls die Würfel während des Schritts „Beute“ noch auf dem Feld liegen, erhältst du das Beuteplättchen, der Besitzer des anderen Banditen den SP.



Wieselalink

Bewege deinen Banditen von seinem Versteck auf ein freies Taschendiebstahl-Feld und erhalte sofort 1 Münze. Lege einen deiner Würfel auf das frei gewordene Versteck und drehe ihn auf die 2.



ROBIN HOOD



In Deckung!

Ändere das Ergebnis **eines deiner Würfel** um +2 oder -2. Das neue Ergebnis darf nicht unter 1 oder über 6 liegen.



Zweite Chance

Wähle 1 Würfel (auch den eines Mitspielers) und wirf ihn nochmal. Dieser Würfel kann nicht erneut Ziel dieses Effekts sein (lege ein X-Plättchen darauf, um dies anzuzeigen).



Vor euch!

Wähle 1 Würfel (auch den eines Mitspielers). Alle Würfel, die beim selben Wagen auf den Angriffsfeldern **links** vom gewählten Würfel liegen, werden auf die Seite dieses Würfels gedreht.

Die betroffenen Würfel können nicht erneut Ziel dieses Effekts sein (lege X-Plättchen auf sie, um dies anzuzeigen).



Hinter euch!

Wähle 1 Würfel (auch den eines Mitspielers). Alle Würfel, die beim selben Wagen auf den Angriffsfeldern **rechts** vom gewählten Würfel liegen, werden auf die Seite dieses Würfels gedreht.

Die betroffenen Würfel können nicht erneut Ziel dieses Effekts sein (lege X-Plättchen auf sie, um dies anzuzeigen).

BRUDER TUCK



Komm mit, mein Kind!

Entferne 1 deiner Würfel von der Zugbrücke.



Lass uns tauschen!

Nimm 1 Beuteplättchen und lege es zu den anderen, die du diese Runde erhalten hast. Lege danach eines der anderen Beuteplättchen, die du diese Runde erhalten hast, zurück in den Vorrat.



Ich begleite dich zum Markt!

Lege 1 Beuteplättchen, das du diese Runde erhalten hast, zurück in den Vorrat. Du erhältst 1 SP.



Do you want a beer?

Wähle von allen Mitspielern, die Würfel auf der Zugbrücke haben, jeweils 1 Würfel und erhöhe deren Ergebnisse jeweils um 2 (max. auf 6 pro Würfel).

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 4 Runden. Jede Runde ist in 3 Phasen unterteilt, in denen ihr die folgenden Schritte der Reihe nach ausführt. Mit euren Banditen (die kleinen Figuren) versucht ihr, die Schätze des Königs zu stehlen, indem ihr sie in Verstecken oder auf Taschendiebstahl-Feldern platziert. Eure Bandenchefs (die großen Figuren) stellt ihr auf Gefährtenkarten. Die abgebildeten Charaktere unterstützen euch bei den Überfällen auf die Wagen des Königs (solange sie nicht im Gefängnis sitzen).

AUFLAUER-Phase

1. Aufstellung und Lady Marian
2. Wachen ermitteln
3. Little John

ÜBERFALL-Phase

1. Angriff
2. Robin Hood
3. Ausgang
4. Beute

Wiederholt diese Phase für jede Wagenkarte auf dem Spielbrett.

SHERIFF-Phase

1. Handgemenge
2. Bruder Tuck
3. Gefangenannahme und Bestechung
4. Schätze lagern und Aufräumen

Führt am Ende der vierten Runde die Schlusswertung durch.

SCHLUSSWERTUNG

Mehrheiten

- >  +2P
- >  +2P
- >  +2P

Bei Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern gewinnt von euch, wer die wenigsten Beuteplättchen besitzt.

Wird der Gleichstand dadurch nicht aufgelöst, entscheidet ein Würfelwurf darüber, wer von euch gewinnt.

Sets

- | | |
|---|---|
|  | +6P |
|  | +3P |
|  | +1P |
|  | +4P |
|  | =  |
|  | +1P |

Besondere Wagen

Zwischen den einfachen Wagen verbergen sich sechs besondere mit speziellen Regeln (gekennzeichnet durch roten Text auf dunklem Schild).



Bierwagen

Der Verteidigungswert dieses Wagens entspricht dem des Wagens mit dem niedrigsten Verteidigungswert unter den derzeit auf dem Spielbrett befindlichen.



Kriegswagen

33? Was für ein absurder Wert. Dieser Wagen ist einfach nicht zu schlagen.



Königswagen

Nach dem Angriff auf diesen Wagen nehmt ihr beim Verteilen der Beuteplättchen 2 Stück, beginnend mit dem Besitzer des Würfels auf dem Angriffsfeld ganz rechts.



Gypsy-Wagen

Der Verteidigungswert dieses Wagens entspricht dem des Wagens mit dem höchsten Verteidigungswert unter den derzeit auf dem Spielbrett befindlichen.



Der Wagen des Sheriffs

Sobald dieser Wagen aufgedeckt wird, wandern alle Bandenchefs der am Angriff beteiligten Banden, die nicht auf einer Gefährtenkarte stehen, ins Gefängnis.



Festwagen

Dieser Wagen wird immer zuerst angegriffen. Werft 3 Würfel und legt sie auf die Wagenkarte. Die Augenzahl ist der Verteidigungswert des Wagens. Nehmt die genutzten Würfel nach dem Angriff zurück in eure Vorräte.