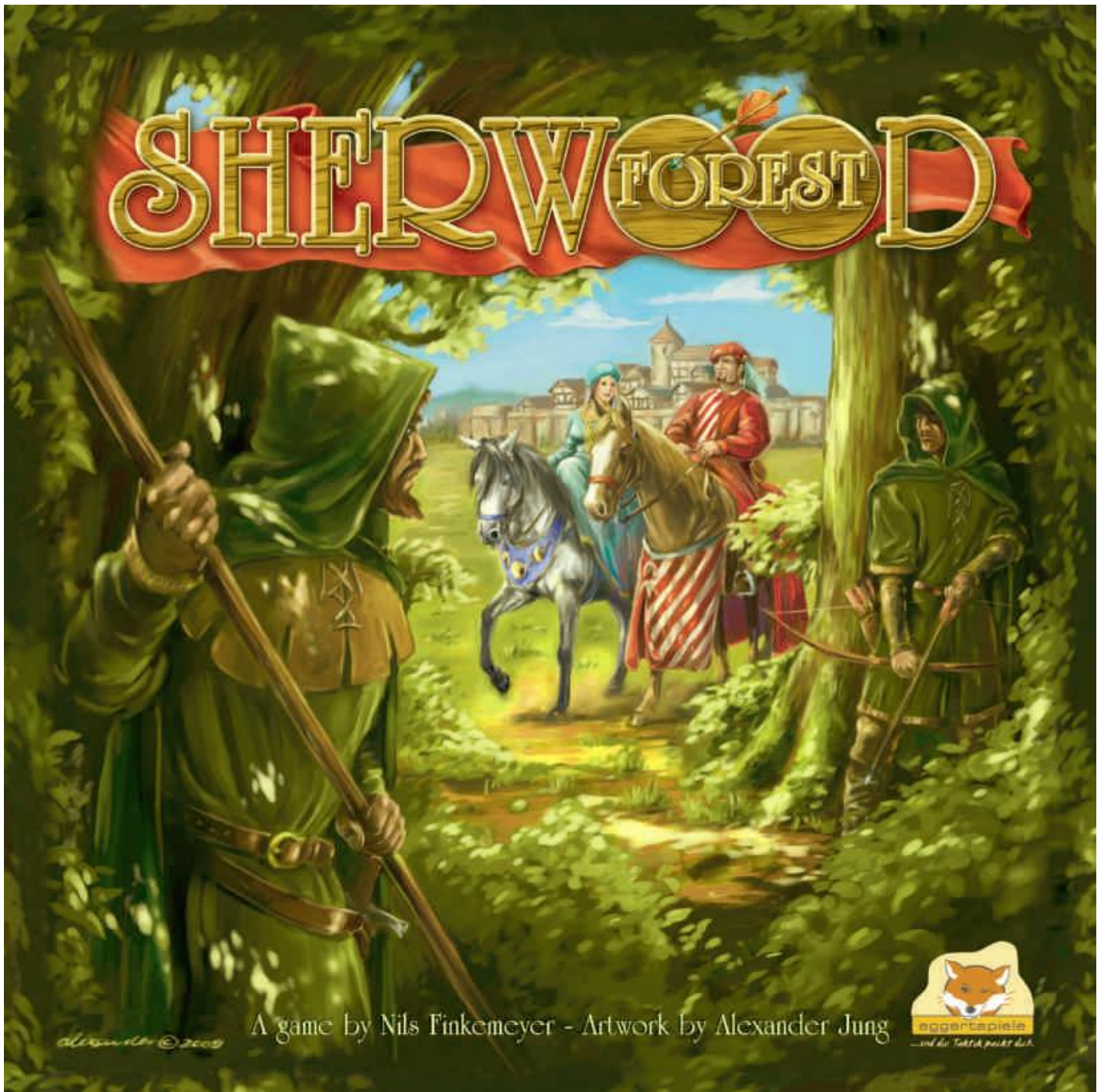


A sherwood-i erdő

Magyar szabály



A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelentenek a 3 évesnél kisebbeknek (lenyelhetik azokat). Tartsa távol tőlük!
Forgalmazó: Gamer Café Kft.
2030 Érd Béke tér 4/d
e-mail: info@compaya.hu

A sherwood-i erdő

Robin örökösei

Egy játék Nils Finkemeyertől

3-6 bandavezér számára, 9 éves kortól

Játékidő: kb. 60 perc

Játékötlet

A sherwood-i erdőt rivális bandák ostromolják. Mindenki a legjobb szeretne lenni, az a vezető, aki egyesíti az összes bandát. De csak a legdicsebb vezér győzedelmeskedhet, az, aki a legtöbb értéket gyűjti össze és adja a szegényeknek.

A szükséges információ összegyűjtésével, új társak toborzásával és a rejtekhelyeden megbújva tervezd meg a rajtaütéseidet! Alakíts szövetségeket, hogy megtámadhasd az erősen őrzött aranyzálmányokat és hogy elkerüld a seriffet!

Az okos alkuk és a jól megtervezett rajtaütések segítségével Robin Hood örökösevé és a sherwood-i erdő új vezérévé válhatsz.

A sherwood-i erdő tele van meglepetésekkel. Elsősorban ez egy pörgős és izgalmas, egyezkedős játék. Az okos megállapodások és a változó szövetségekhez a megfelelő társ kiválasztása a győzelemhez vezet.

A szabály két részből áll: kezdő és haladó szabályokból. A kezdő szabályok segítenek a játék megismerésében. A haladó szabályok lehetővé teszik a játék összes lehetőségének kihasználását, hogy még izgalmasabb és ötletesebb tárgyalásokban legyen részed.

A játék elemei

1 játéktábla



1 kezdőjátékos-kártya



6 tábor a játékosok színében



48 rabló, 8 minden játékos színében (kék, lila, zöld, sárga, piros, fekete)



18 jelölő a játékosok színében



12 szövetségjelző (6 pár)



42 aranyzsák



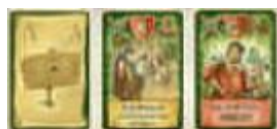
1 kezdőjátékos-figura



1 kocsi



55 utazó társaság-kártya (amely tartalmaz 10 seriffkártyát)



24 felszerelésekártya (amely tartalmaz 6 különleges felszerelés-kártyát)



Az alapjáték szabályai

Előkészületek

1. Terítsétek ki a játéktáblát a játékosok közé!
2. Minden játékos választ egy színt és ebben a színben kap: 1 tábor, 4 rablót és 3 jelölőt. Ezen kívül minden játékos kap 2 aranyzsákot, amiket a táborára tesz.
3. A fennmaradó 4 rablót rakjátok a nagy tölgyfa mellé készletnek!
4. Minden játékos az egyik jelölőjét a Dicsőség Útja „0/30” mezőjére teszi.
5. A maradék aranyzsákokat helyezétek készletnek a játéktáblán lévő aranygödörre!



6. Vegyétek ki a 10 seriffkártyát az utazó társaság-kártyák közül! Az alapjátéknál ezekre nincs szükség.
7. Szedjétek szét az utazó társaság-kártyákat A- és B-kártyákra a hátoldaluk alapján! Keverjétek meg külön a két paklit és húzzatok belőlük kártyákat a játékoszámtól függően, képpel lefelé:

Játékosok száma	3	4	5	6
A-kártyák száma	12	15	18	18
B-kártyák száma	12	15	18	18

A többi utazó társaság-kártyára nem lesz szükség ebben a játékban.

8. A játékoszámtól függően tegyetek adott számú A-kártyát képpel lefelé a játéktábla mellé!

Játékosok száma	3	4	5	6
Kirakott kártyák száma	4	5	6	6

- Fordítsátok meg az egyik kirakott kártyát!
- A többi A-kártyát tegyétek képpel lefelé a játéktábla mellé húzópaklinak! A B-kártyákat, szintén képpel lefelé, rakjátok az A-kártyák paklija mellé!

9. Vegyétek ki a palást, a hírnöki öltözet és az élelem kártyákat (6 lapot) a felszerelésekártyák közül!



Ezekre a kártyákra nincs szükség az alapjáték esetén. A többi felszerelésekártyát keverjétek meg és tegyétek őket egy oszlopban a játéktáblára!



10. Sorsoljatok ki egy játékost! Ő kapja meg a kezdőjátékos-figurát.
11. Tegyétek a kezdőjátékos-kártyát, valamint a szövetségjelzőket és a kocsi könnyen elérhető helyre a játéktábla mellé!

A játék célja és a játék menetének áttekintése

A játék 6 fordulóig tart. Minden forduló két fázisból áll: a **tervezési fázisból** és a **rablás fázisból**.

- A **tervezési fázisban** helyezed fel a rablóidat a játéktáblára: Használhatod őket egyszerűen dicsőség, információ, újabb rablók vagy felszerelés (kártyák) megszerzésére. Vagy lesben állhatsz, egyedül vagy másokkal, hogy megtámadd a közeledő utazó társaságot.
- A **rablás fázisban** az utazó társaság áthalad az erdőn. Őket támadják meg a rablóbandák, amennyiben legalább annyira erősek, mint az utazó társaság tagjai. A rablók zsákmányt (aranyat és új társakat) szereznek és dicsőségpontokat kapnak.

Jelöljétek a begyűjtött dicsőségpontokat a pontozósávon! Az a játékos, aki a hatodik forduló végéig a legtöbb dicsőségpontot gyűjti össze, megnyeri a játékot.

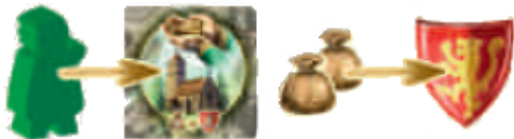
A tervezési fázis

Minden fázisnak külön kezdőjátékosa van. A tervezési fázist az a játékos kezdi, akinél a **kezdőjátékos-figura** van. Tőle kezdve az óramutató járását követő sorrendben minden játékos végrehajt egyet a következőkben felsorolt akciók közül úgy, hogy felhelyezi a táborában lévő rablókat a játéktáblára. Ez addig folytatódik, amíg mindegyik játékosnak el nem fogynak a rablói a táborából. Az akciót éppen végrehajtó játékost „aktív játékosnak” hívjuk.

Akciók a tervezési fázisban

Ebben a fázisban 5 különböző akció hajtható végre. Az aktív játékosnak mindenképpen az elsőt (adományozás a templomban) kell választania, amennyiben több, mint 5 aranyzsák található a táborában. Egyébként szabadon választhat:

1. **Arany beváltása dicsőségre** (adományozás a templomban):



1 rablót teszel a templomra és befizetsz tetszőleges számú aranyzsákokat az aranygödörbe. Ezután előrelépsz egy mezőt a pontozósávon minden egyes befizetett aranyzsáékért.

2. **Egy utazó társaság-kártya megnézése** (információgyűjtés a fogadóban):



1 rablót teszel a fogadóra. Ezután megnézed, majd visszatessz az egyik kirakott utazó társaság-kártyát úgy, hogy a többi játékos ne láthassa. Végül ráteszed az egyik jelölődet a kiválasztott kártyára. Ezzel jelzed, hogy ezt a kártyát a későbbiekben bármikor megnézheted.

- Több játékos is megjelölheti ugyanazt a kártyát.
 - Ha nincs több jelölő, akkor meg kell jegyezned a megnézett kártyát.
3. **Egy felszerelésekártya megszerzése** (felszerelés vásárlása a kereskedőnél):



1 rablót teszel a kereskedőre és befizetsz 1 aranyzsákokat az aranygödörbe. Ezután titkosan felhúzol egy felszerelésekártyát és a kezvedbe veszed.

Ezt az akciót **nem** hajthatod végre, ha már **3 felszerelésekártya** van a kezvedben.

4. **Új rablók megszerzése** (toborzás a piacon):



1 rablót teszel a piacra és befizetsz 2 aranyzsákokat az aranygödörbe. Ezután elveszed az egyik saját rablódat a tölgyfánál lévő készletből és azt is a piacra teszed. Ezt a két rablót már csak a következő rablás fázis után használhatod.

Taktikai tipp: a kereskedő és a fogadó nagyon drágának tűnhet. Azonban ezek lehetővé teszik az események nagyfokú befolyásolását.

Fogadó: az információ birtokában nem leszel kitéve a sors hatalmának, mikor ki kell választani az egyik utazó társaságot.

Kereskedő: a kezvedben lévő felszerelésekártyák sokszor eldönthetik a rablótámadás kimenetelét.

5. **Egy rablóbanda kialakítása egy támadáshoz** (egy rejtkehely elfoglalása):

Ez a játék legfontosabb akciója: a rablók a rejtkehelyen gyülekeznek (lásd az ábrán) és lesben állva várják, hogy egy utazó társaság feléjük vetődjön. Zsákmányban (aranyzsákokban vagy új társakban) és dicsőségben reménykednek.



bandavezér mező
dicsőségpontok száma
utazó társaság ereje
aranyzsákok száma
új társak száma

A rablótámadás akkor lesz sikeres, ha a rejtőzködő rablóbanda ereje legalább akkora, mint az utazó társaságé.

Minden utazó társaságnak 1 és 14 közötti az ereje.

Minden rablónak 1 az ereje, amihez hozzáadódik egy (lehetséges) felszerelésekártyáé (1 és 3 közötti erővel).



felszerelésekártya ereje

Egy utazó társaság sikeres megtámadásának érdekében gyakran ajánlott szövetséget kötni egy vagy több másik játékoskal.

5.1. Támadás tervezése szövetség nélkül

Ha egyedül szeretnél támadni, akkor tegyél tetszőleges számú táborodban lévő rablóid közül egy, még szabad rejtkehelyre! Ezáltal te leszel a bandavezér ezen a rejtkehelyen a sikeres támadásig vagy a forduló végéig. A forduló végéig erre a rejtkehelyre már nem tehetsz és nem is vehetsz el innen rablókat.

Felszerelésekártyák: a rablóid erejének növelése érdekében megtervezheted, hogy a kezvedben lévő felszerelésekártyákat felhasználod a támadásnál. Azonban minden rabló csak egy felszerelést használhat.

5.2. Idegen rablók toborzása

a) Egy szövetség tárgyalása

Mint aktív játékos, megkérdezel egy vagy több másik játékost, hogy szeretnének-e hozzád társulni a rablóikkal. Arra is van lehetőség, hogy először tárgyalást kezdeményezz és a szövetségeseiddel együtt válasszátok ki a rejtekhelyet. A birtokodban lévő információt is felhasználhatod a tárgyalások során. Felfedheted:

- mennyi dicsőségpontot kapnak az egyes szövetségesek és/vagy
- a zsákmány típusát és mennyiségét, amelyet a megtámadni szándékozott utazó társaság összesen szállít.



Példa: 1 dicsőségpont szövetségeseenként, 9 aranyzsák + 1 új társ összesen

Figyelem:

a tárgyalások nem a zsákmány elosztásáról szólnak, hanem csak a részvétel nagyságáról.

- Kérhetsz adott számú rablót vagy adott nagyságú erőt. Ha egy szövetséges az adott nagyságú erőt felszereléssel ellátott rabló(k) formájában bocsátja a rendelkezésedre, akkor a fent említett szabály vonatkozik a felszerelésekártyák használatára.
- A többi játékos szintén tehet javaslatot a csatlakozásra, valamint hogy hol és mennyi rablóval és felszerelésekártyával támogatna.
- A többi játékos egymás között nem tárgyalhat.

b) Megegyezős egy szövetségről

Amint sikerült megegyezős a többi játékosal, helyezték (te és a szövetségeseid) a megegyezősnek megfelelő számú rablót a táboraitokból a rejtekhelyre! Mint aktív játékos, tedd az egyik rablót bandavezérnek a négyzet alakú mezőre! Így te leszel a bandavezér ezen a rejtekhelyen a sikeres támadásig vagy a forduló végéig. Ha egy játékos ígéretet tett egy felszerelésekártyára, akkor ő most felfedi ezt a kártyát és maga elé rakja. Emlékeztetőül megjelöli ezt a kártyát és a rejtekhelyet egy ugyanazon betűvel ellátott szövetségjelzővel.



Ha nem tudsz elegendő szövetségést találni, akkor választhatsz egy másik akciót.

Tipp: A lerakott rablókat és felszerelésekártyákat visszavenni vagy újbakatt hozzájuk tenni már nem lehet. Kivétel: Felszerelésekártyák támadás esetén (lásd a „rablás fázisnál”).

A tervezési fázis vége

• Dicsőségpont és a kezdőjátékos-kártya:

Akinek a táborából elsőként fogynak el a rablók, kap egy dicsőségpontot. Akinek a táborából másodikként fogynak el a rablók, megkapja a kezdőjátékos-kártyát.

Egyenlőség esetén:

Előfordulhat, hogy a szövetségeseknek egyszerre fogynak el a rablóik a táboraikból. Ebben az esetben a dicsőségpont és a kezdőjátékos-kártya elosztását az aktív játékosról kezdve az óramutató járásával megegyező irányban kell meghatározni.

• A fázis vége:

A tervezési fázis akkor ér véget, amikor már senkinek sincs rablója a táborában.

A rablás fázis

Most a rablás következik. Az a játékos az első ebben a fázisban, akinél a kezdőjátékos-kártya van. Tőle kezdve és az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden játékos kiértékeli az egyik utazó társaság-kártyát. Ez addig folytatódik, amíg mindegyik utazó társaság-kártya ki nem értékelődött. (6-nál kevesebb játékos esetén a kezdőjátékos összesen két kártyát fog felfedni.)

Az utazó társaság-kártya kiválasztása:

Kiválasztod az egyik kirakott utazó társaság-kártyát és felfeded. Kiválaszthatsz egy már felfedett kártyát is. Az utazó társaság-kártyák paklijából ilyenkor nem szabad lapot húzni!

Az utazó társaság mozgása:

A kiválasztott utazó társaság a kocsi segítségével közlekedik az erdőben a kártya alján jelzett útvonalon (lásd az ábrán).



kiinduló város célváros

Tegyétek a kocsit a kiinduló városra és mozgassátok nyílról nyílra a célváros irányába! Útközben, a rejtekhelyekről kifelé mutató nyilak sorrendjében, a kocsit rablók támadják meg.

Felszerelésekártyák:

Amikor egy támadásra kerül sor, a játékosok eldöntik, hogy szeretnének-e felszerelésekártyákat kijátszani a kezükből és ha igen, akkor milyen sorrendben. (Ne feledd: minden egyes saját rablóhoz legfeljebb 1 kártya játszható ki!)

- Ha a rejtekhelyre rá lett téve egy vagy több szövetségjelző, akkor a játékosoknak most fel kell használniuk az ígért felszerelésekártyá(ka)t.
- Használat után mindegyik felszerelésekártyát el kell dobni.
Kivétel: Ha egyik felszerelésekártyára sincs szükség a sikeres rabláshoz, akkor a játékosok visszaveszik a kezükbe a beígért kártyákat.

Sikeres rablás

Ha a rablóbanda ereje (a megjelölt felszerelésekártyákkal együtt) egyenlő az utazó társaságéval, vagy nagyobb annál, akkor végre kell hajtani a rablást. (Ezáltal előfordulhat, hogy a tervezési fázisban feltételezettől eltérő utazó társaság-kártya kerül kiértékelésre.)

A zsákmány és a dicsőségpontok elosztása:

- **Dicsőségpontok:** A rablásban résztvevő minden játékos megkapja az utazó társaság-kártyán jelzett összes dicsőségpontot.
- **Egy játékosé a zsákmány:** Ha egy játékos bűjt el a rejtekhelyen, akkor a teljes zsákmányt (az aranyat és az új társakat) ez az egy játékos kapja meg a készletből.
- **Egy szövetségé a zsákmány:** Az aranyat/az új társakat a bandavezér osztja szét, a következő módon (1 darab zsákmány = 1 aranyzsák vagy 1 társ):
 1. Ha pontosan annyi darab zsákmány van, amennyi rablófigura az adott rejtekhelyen, akkor minden figurára egy darab zsákmány jut.
 2. Ha kevesebb darab zsákmány van, mint ahány rablófigura, akkor a bandavezér minden szövetséges egy-egy figurájának oszt egyet-egyet a zsákmányból (ha lehetséges). Amennyiben ezután marad még a zsákmányból, akkor a bandavezér ugyanezzel a módszerrel osztja szét a maradékot (lásd a példát az 5. oldalon).
 3. Természetesen a bandavezér csak olyan játékosnak adhat új társakat, akinek a tölgyfánál lévő készletében még marad rablófigura.

Példa: Anne a bandavezér 5 rablóval. Björn csatlakozott hozzá 1, Carla pedig 6 rablóval. A zsákmány 9 aranyzsákból és 1 társból áll. Először minden játékos kap egy darab zsákmányt. Mivel Annénak kevés a rablója, ezért elveszi a társát, a többieknek pedig ad 1-1 aranyzsákot. A következő 6 aranyzsákból 3-at magának, 3-at pedig Carlának ad. Végül eldönti, hogy az utolsó aranyzsákot Carlának adja, vagy pedig megtartja.

Egy sikeres rablás után:

- Minden résztvevő átrakja a rablóit a rejtkehelyről a táborába.
- A felhasznált felszerelésekártyák a dobópaklira kerülnek.
- A kiértékelt utazó társaság-kártya kikerül a játékból.

Ha nem került sor rablásra:

Ha a rablók ereje kisebb az utazó társaságénál, akkor nem történik rablás.

- Az utazó társaság továbblép a rejtkehelytől.
- A rablók a következő kocsiá várnak.
- Az utazó társaság-kártya akkor is kikerül a játékból, ha az egész úton nem történt támadás.

Vigyázz a kereszteződéseknél lévő rejtkehelyekkel:

Ha egy utazó társaság befordul a kereszteződésnél, akkor elhaladhat még egyszer ugyanannál a rejtkehelynél. Előfordulhat, hogy első alkalommal nem kerül sor a rablásra, viszont második alkalommal igen, mivel valamelyik játékos végül úgy dönt, hogy mégis használja az egyik felszerelésekártyáját.

Egy forduló vége

Egy forduló akkor ér véget, mikor az összes kirakott utazó társaság-kártya kiértékelődött. Ekkor a következők történnek:

1. Rablók a táborba:

A tölgyfánál lévő készlet kivételével, rakjatók az összes rablókat a táborokba!

2. Új utazó társaság-kártyák:

Húzzátok fel a következő 4-6 kártyát az utazó társaság-kártyák paklijából és tegyék őket a játéktábla mellé (lásd az „Előkészületek” részt a 2. oldalon). Az egyik kártyát fordítsátok képpel felfelé!

3. Kezdőjátékos-figura:

A táborában legkevesebb arannyal rendelkező játékos megkapja a kezdőjátékos-figurát.

- A kezdőjátékos-figura előző tulajdonosa nem vesz részt a kiválasztásban, mert senkinél sem lehet kétszer egymás után a kezdőjátékos-figura.
- Egyenlőség esetén a kezdőjátékos-figura előző tulajdonosához az óramutató járásának megfelelő irányban legközelebb ülő játékos kapja meg a figurát.

Minden új forduló a tervezési fázissal kezdődik.

A játék vége

A hatodik forduló után véget ér a játék.

A hatodik fordulóban szerzett zsákmányt azonnal váltsátok be dicsőségpontokra:

- Minden új aranyzsák 1 dicsőségpontot ér.
- Minden újabb társért, melyet a tölgyfától vesztek el, 2 dicsőségpont jár. Ha már nincsenek rablók a tölgyfánál, akkor nem kaphattok értük dicsőségpontot sem.

A játék azonnal véget ér, amint az utolsó kirakott utazó társaság-kártya is kiértékelődött.

- A dicsőségpontok skáláján legmesszebbre jutó játékos a győztes.
- Ha valaki több, mint 30 dicsőségpontot szerzett, akkor folytassátok az „1”-es mezőtől és adjatok az eredményhez 30 pontot!
- Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek kevesebb rablója maradt a tölgyfánál. Ha ezután is egyenlőség alakul ki, akkor a legtöbb aranyzsákkal rendelkező játékos győz.

A haladó játék szabályai

Ha már jobban megismerted a játékot (pl. 3 alapjáték után) és még több egyezkedéssel és rablókkal tarkított mókára vágysz, akkor a következő elemeket adhatod a játékhoz:

- 10 seriffkártyát és 6 különleges felszerelés-kártyát
- Egy új tárgyalási rendszert és a zsákmány elosztásának rugalmasabb módját.

Az új kártyákkal a játék változatosabbá, de ugyanakkor egy kicsit nehezebbé is válik. A nyílt tárgyalás kifejezetten jó módja.

Előkészületek

A seriffkártyákat a hátoldalukon lévő jelzés szerint keverjétek bele az A- és B-paklikba! A különleges felszerelés-kártyákat keverjétek össze a normál felszerelés-kártyákkal!

A tervezési fázis

Az 1-4-es akciókat ugyanúgy kell végrehajtani, mint az alapjátéknál. Az 5-ös (egy rablóbanda kialakítása egy támadáshoz) akció szabályai a következőképpen változnak:

• Egy szövetség tárgyalása:

A bandavezér (az aktív játékos) megkérdezi a többi játékostól, hogy érdekl-e valamelyikőjüket egy szövetség. Ha valaki érdeklődik, akkor ő vagy egy másik játékos ajánlatot tesz egy rablásra vonatkozó szövetségre. Az ezt követő tárgyalások során kiderül, hogy ki hogyan szeretne beszállni a szövetségbe és hogy milyen jutalmat kapnak a játékosok.

A tárgyalás formája:

A játékosok szabadon tárgyalnak – egy adott sorrend követése nélkül – a rablók és a felszerelésekártyák felhasználásáról, valamint a zsákmány elosztásáról.

- A bandavezérnek joga van úgy alakítani a tárgyalást, ahogy neki tetszik. Akár a többi játékos egymás közötti tárgyalását is félbeszakíthatja.
- A tárgyalás végén arra a megállapításra is juthat, hogy ő inkább egyedül hajtsa végre a rablást. Ebben az esetben egyszerűen ráteszi a rablóit egy szabadon választott rejtkehelyre. Ezzel az ő köre véget ér.

Kereskedés a javakkal:

Szabad kereskedni az aranyzsákokkal és a várható zsákmánnyal, valamint információval, a felszerelésekártyák használatával, egy adott utazó társaság kiválasztásával, stb. A saját rablókat, dicsőségpontokat és felszerelésekártyákat elcserélni vagy átadni viszont nem szabad.

• Megegyezős egy szövetségről:

A forduló csak akkor ér véget, amikor minden szövetséges partner elégedett az egyezséggel. Minden tétel (rablók, szövetségjelzők, arany, stb.) kötelezettséggel kerül lehelyezésre (lásd a következő részt: „kötelező egyezmények”).

Tudósító: Azt a játékost, aki célba vett egy bizonyos utazó társaságot és a javaslatát érvényesíteni tudja a szövetségben, tudósítónak hívjuk. Ez lehet a bandavezér vagy más játékos is.

Bandavezér: Mint az alapjátéknál, a bandavezér itt is ráteszi az egyik rablóját a kiválasztott rejtkehely négyzet alakú mezőjére és mellé rakja a többi rablóját. A szövetséges partnerei ugyanarra a rejtkehelyre rakják a saját, a szövetségnek felajánlott rablóikat (játékosonként csoportosítva).

A megígért felszerelésekártya felfedése önkéntesen történik és a kártyát nem kell megjelölni (lásd lent a „nem kötelező egyezmények” részt).



Egyezmények:

Kötelező egyezmények:

A tudósító egy pár egyforma szövetségjelzővel megjelöli a rejtekhelyet és a megfelelő (képpel fel- vagy lefelé fordított) utazó társaság-kártyát.



Igéretek jelölése:

A tudósító elveszi a zsákmányt arany és társak formájában a megfelelő készletből (az aranygödörből és a tölgyfától),

majd a megegyezés szerint elhelyezi őket a szövetséges partnerek rablói mellett. Az új társakat fordítsátok az oldalukra, hogy meg tudjátok különböztetni őket a már aktív rablóktól!

Nem kötelező egyezmények:

- Minden olyan egyezmény, amely nem esik bele a fent említett kötelező egyezmények körébe, nem kötelező egyezmény és nem kerül megjelölésre. Ez vonatkozik a felszerelőkártyák használatára és a várható dicsőségpontokra.
- Ha nem lett kiválasztva egy adott utazó társaság-kártya, akkor a rablás nem tervezett. Ebben az esetben sem a szövetségjelzők, sem pedig a megígért zsákmány nem kerül lehelyezésre a rablás előtt.

A rablás fázis

A rablás fázis alatt is tárgyalhattok. Bármilyen jövőbeli (vagyis az aktuális forduló utáni) akcióra vonatkozó egyezmény nem kötelező.

Tervezett rablás: Egy megjelölt utazó társaság egy azonos szövetségjelzővel megjelölt rejtekhelyhez ér.

- Felszerelőkártyák:** Ha volt ígéret a felszerelőkártyák használatára, akkor most kiderül, hogy a szövetséges partnerek valóban tartják-e magukat hozzá. Késég esetén a bandavezér határozza meg, hogy a szövetséges partnerek milyen sorrendben döntenek el, hogy használják-e a felszerelőkártyákat és ha igen, akkor melyikeket.
- Nincs rablás:** Ez akkor történhet meg egy tervezett rablásnál, ha a felszerelőkártyák nem kerülnek felhasználásra. A már felhasznált felszerelőkártyák a dobópaklira kerülnek és az utazó társaság továbbmegy.
- Sikeres rablás / a zsákmány elosztása:** A tudósítónak először a kötelező egyezményeket kell teljesítenie, mielőtt a zsákmány többi részét szabadon szétosztaná (a többieknek és saját magának).
- Zsákmányhiány:** Ha nincs elég aranyzár az összes egyezmény teljesítésére, akkor a tudósító a saját táborában lévő aranyzárakkal felel. Amennyiben a tudósító táborában sincs elég aranyzár, akkor előfordulhat, hogy szövetséges partnerek üres kézzel távoznak. A tudósító nem felel a társaival (rablóival) az egyezmény teljesítéséért.

Nem tervezett rablás: Ha a rablás egy olyan utazó társaságon hajtódik végre, amin nincs szövetségjelző, vagy a rajta lévő szövetségjelző különbözik a rejtekhelyen lévőétől, akkor a zsákmányt a bandavezér osztja szét (az alapjáték szabályainak megfelelően) a lehető legegyszerűsebben.

Seriffkártyák: A seriffet minden rejtekhelynél megtámadják addig, amíg le nem győzik.

Sikeres rablás: Minden szövetséges játékos megkapja a seriffkártyán (fehér számmal) jelzett dicsőségpontokat, a piros számok nem számítanak (lásd az ábrát jobbra fent). A seriffkártya kikerül a játékból, a rablók pedig visszatérnek a táboraikba.

Vereség a seriff ellen:

- Dicsőségpontok elvesztése:** Minden játékos, akinek legalább 1 rablója van az érintett rejtekhelyen, annyi dicsőségpontot veszít, amennyit a seriffkártyán lévő piros szám mutat (nagyobb szám, csak a B-kártyákon). Nulla pont alá nem lehet visszaesni a pontozóskálán.

seriff az
A oszlopból



seriff a
B oszlopból

- Rablók elvesztése:** Minden, a rejtekhelyen tartózkodó játékos annyi rablót veszít el (és tesz vissza a tölgyfához), amennyit a seriffkártyán lévő kisebb piros szám mutat. Azonban:
 - az egy játékos által elvesztett rablók száma nem lehet több a rejtekhelyen lévő rablói számánál és
 - egy játékos táblán lévő rablóinak száma nem eshet 4 alá, mert minden játékosnak legalább 4 rablóval kell rendelkeznie az egész játék alatt. A táborokon ábrázolt 4 rabló is erre emlékeztet.
- A seriff kocsija továbblép:** Ha a seriffet nem sikerült legyőzni, akkor a kocsi folytatja az útját egészen egy sikeres támadásig, vagy amíg el nem hagyja az erdőt. Ennek megfelelően egy seriffkártya több rejtekhelyen is okozhat veszteségeket.
- A rablók visszarakása a táborokba:** A maradék rablóknak egy serifftől elszenvedett vereség esetén is vissza kell térniük a táboraikba.

Különböző képességekkel rendelkező felszerelőkártyák:

élelem:



Ha kijátszod az „élelem” kártyát, akkor egy sikeres rablás után otthagyhatsz a rablóidat a rejtekhelyükön.

Csak a következő sikeres rablás után vagy a forduló végén kell visszatenned őket a táborodba.

palást:



Ennek a kártyának a használatakor nem veszítesz el sem rablókat, sem dicsőségpontokat, ha legyőz a seriff. A palást hatása nem terjed ki a szövetséges partnerekre, csak a saját rablóidra érvényes és csak a seriff ellen használható.

- Othagyhatsz a rablóidat a rejtekhelyen. Te leszel az új bandavezér, ha eddig nem te voltál.
- Vissza is teheted a rablóidat a táborba.

hírnöki öltözet: Amint valaki kiválasztott és felfedett egy utazó társaság-kártyát, kijátszhatod ezt a kártyát és választhatsz egy új uticélt annak az utazó társaság-kártyának.



- Ezt a kártyát akkor is kijátszhatod, ha a kocsi már elhaladt egy vagy több rejtekhely mellett, egészen addig, amíg nem kellene befordulnia az új célállomás felé.
- Csak egy hírnöki öltözetet játszhatasz ki egy utazó társaság-kártyára.

Egy forduló vége haladó szabályokkal

- További rablók:** A kereszteződésnél lévő 4, pirossal bekarikázott rejtekhelyen legtöbb rablóval rendelkező játékos kap egy újabb rablót a tölgyfánál lévő készletből. Egyenlőség esetén minden érintett játékos megkapja az új rablót.
- A rejtekhely kitakarítása:** A megígért zsákmány szét nem osztott darabjai visszakérülnek az aranygödörbe / a tölgyfához.
- Rablók a táborba, új utazó társaság-kártyák és a kezdőjátékos-figura:** lásd az „Egy forduló vége” részt (az alapjáték szabályai szerint) az 5. oldalon.

Szerző:

Nils Finkemeyer

Illusztráció + elrendezés:

Alexander Jung

Szöveg:

Annegret Schoenfelder

Magyar fordítás:

BZ

© eggertspiele GmbH & Co KG 2009, Hamburg

Made in Germany

www.eggertspiele.de

