

ROBIN HOOD

A JEHO DOBRODRUŽSTVÍ

DOPROVODNÁ PŘÍRUČKA

DŮLEŽITÉ:

Toto je pouze doprovodná příručka, nikoliv **kniha pravidel**. Tuto příručku **nesmíte číst před hraním!**

Pokud hrajete **poprvé**, přečtěte si přiložený **startovní plánek** a postupujte podle pokynů. Tento plánek vás vtáhne do prvního dobrodružství **za pouhých pár minut!**



Seznam komponent



5 figurek Robin Hood



5 figurek Panna Mariana



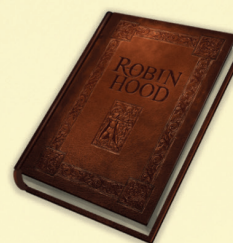
5 figurek Malý John



5 figurek Will Scarlet



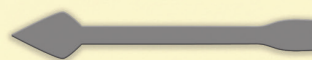
1 herní plán (8 dílů v zasouvacím obalu)



1 kniha



1 plátěný sáček



1 šíp



1 speciální figurka



3 figurky Guy Gisbourne



1 krkavec



1 soška barda



12 žetonů hodin



10 kulatých žetonů



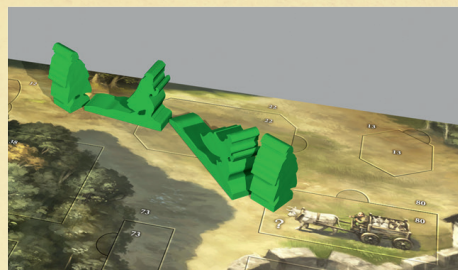
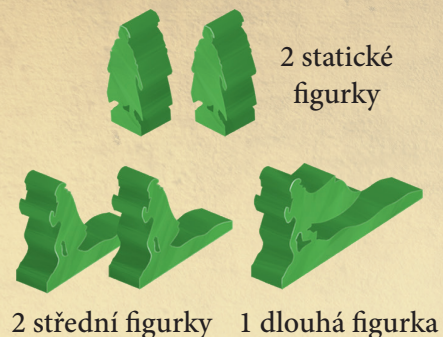
40 60 6 6 6 6 6

130 dřevěných kostiček

Pohyb a herní plán

Figurky

Každý hráč má 5 figurek: 2 statické (zobrazené zepředu) a 3 pohybující se figurky (zobrazené z boku). Pohyblivé figurky se dělí na 2 „střední“ a jednu „dlouhou“. Hráč se po herním plánu pohybuje tak, že své figurky **seřadí za sebe**. Nemusí přitom použít všechny figurky. Ovšem na konci řetězu musí vždy být jeho druhá statická figurka.



Poznámka: *Není problém, pokud se figurky během řazení mírně posunou, protože nehrajete proti sobě. Rozhodněte se sami, jak přesně chcete svůj pohyb provést.*



Figurku smíte umístit mírně nakřivo, pokud by se hráč jinak přesunul příliš daleko. Důležité je pouze to, aby se figurky dotýkaly.

Pokud se chcete přesunout jen o velmi krátkou vzdálenost, nemusíte použít pohybující se figurku. Místo toho zkrátka umístíte druhou statickou figurku vedle té první.

Svou druhou statickou figurku smíte umístit diagonálně, aby dosáhla trochu dál.

Nesmíte se pohybovat přes stromy, kameny, domy, hrad, řeku, vodopád, předměty, kočáry, zvířata ani lidi.

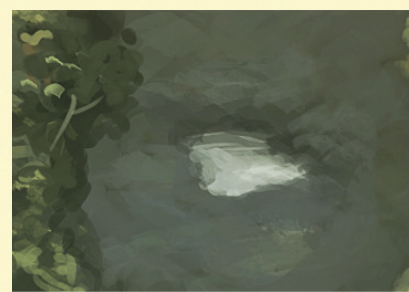


Poznámka: *Toto pravidlo se týká i stromů a domů, u kterých byste mohli argumentovat, že se ze svého pohledu přesouváte „za nimi“. Vnější okraj stromu nebo domu se počítá jako hranice!*



Zvláštní případ 1: Během hry mohou hráči pokácet strom. Přes pařez tohoto stromu se smíte přesouvat. Tento **pařez není překážka** ani pro Guey Gisbournu.

Zvláštní případ 2: Louže v lese také nejsou překážkou.



Volné plochy

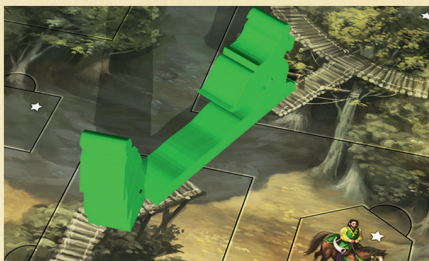
Příklad volných ploch:

Důležité: „volná plocha“ rovněž znamená světlé regiony na hradě nebo ve vesnici.

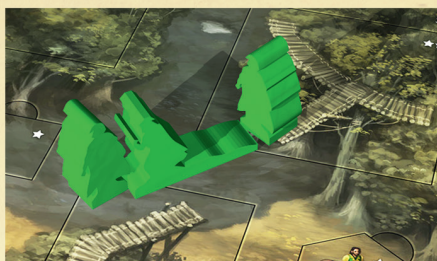


Skákání (na stromových mostech)

Během hry lze používat stromové mosty. Hráči mohou:



Skočit z jednoho stromového mostu na druhý.

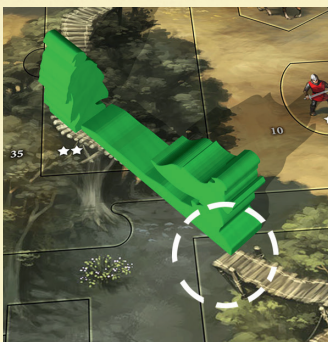


Skočit z jednoho stromového mostu na lesní půdu.



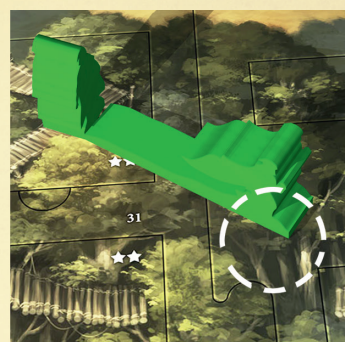
Skočit z lesní půdy na stromový most.

Tento skok je platný, jelikož pohybuje se figurka se akorát tak dotýká něčeho, po čem může chodit (lesní půda a stromový most). Hráč by proto mohl další figurkou pokračovat po stromovém mostě **nebo** po lesní půdě.



Tento skok není platný, protože pohybuje se figurka se nedotýká ničeho, po čem může chodit.

Poznámka: Toto pravidlo se týká i stromů a domů, u kterých byste mohli argumentovat, že se ze svého pohledu přesouváte „za nimi“. Vnější okraj stromu nebo domu se počítá jako hranice!



Pečetě

Pečetě se používají několika způsoby. Jejich použití je popsáno v konkrétním dobrodružství.

Příklad (a): Naděje klesne o 1. Strážce 1 a 12 a šlechtici 14, 18 a 20 se otočí, pokud na sobě nemají žeton hodin. **Poznámka:** Otočením se mohou strážce a šlechtici objevit nebo zmizet.

Příklad (b): Strážce 10 a 4, šlechtici 17 a 20 a kočár 22 se otočí.

Zvláštní případ „Žádné pečetě v sáčku“: Pokud dojde k tomu vzácnému případu, že si hráči musí ze sáčku vytáhnout pečeť po vytažení všech 8 pečetí, všechny dříve vytažené pečetě se vloží zpět do sáčku kromě těch dvou, na kterých je kočár (osmistranný symbol s číslem 22 nebo 24). Pak se ze sáčku vytáhne 1 pečeť a použije se.



22

24

Prapor naděje a Špatný konec

Na začátku každého dobrodružství se figurka barda umístí na pole s uvedeným číslem na prapuru naděje.

Pokud bard dosáhne 0, během vykonání 6. kroku v rámci „červených“ temných událostí se odstraní další žeton hodin.

Poznámka: Naděje nikdy nemůže klesnout pod 0. Pokud země přijde o další naději, další kroky se ignorují.

Pokud na Špatném konci není žádný žeton hodin, hráči okamžitě prohráli dobrodružství a musí si přečíst konec příběhu na stránce 213.

Důležité: Jelikož stránka 213 vysvětluje i to, jak pokračovat a odkud začít znovu, hráči si budou muset po prohře přečíst tuto stránku v každém případě.



Jak Dobrodružství Robina Hooda začínají?

Ve hře Dobrodružství Robina Hooda hráči prožívají delší příběh. V každém dobrodružství se budete během hry učit nová pravidla. Proto je důležité hrát dobrodružství ve správném pořadí. Během první hry začínáte s doprovodnými startovními plánky, které vás během prvního dobrodružství povedou. Na konci každého dobrodružství se vždy dozvíte, odkud máte pokračovat příště. Tyto stránky se pak označí pomocí dvou stužek v knize.



Tahy a akce

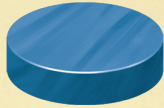
V každém kole hráči vytáhnou jeden po druhém všechny žetony ze sáčku. Ty se skládají na sebe na mlýnském kole (vpravo dole na herním plánu). Barva vytaženého žetonu určuje, který hráč je na tahu.



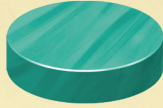
Na tahu je Robin Hood



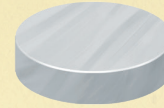
Na tahu je Panna Mariana



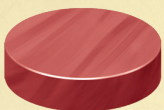
Na tahu je Malý John



Na tahu je Will Scarlet



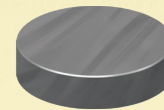
Každý hráč má 1 tah.
Pořadí tahů si můžete určit sami.



Vykonají se „červené“ temné události.



Vykonají se „fialové“ temné události.
Poznámka: Druhý fialový žeton vstoupí do hry teprve později, až se o něm zmíní kniha.



Táhnout může kterýkoliv hráč.
Sami si určíte, který to bude.
Poznámka: Druhý šedý žeton vstoupí do hry teprve později, až se o něm zmíní kniha.

Tah vždy vypadá takto:

1. Pohyb

Seřazení figurek

Zvláštní případ: Hráč se může rozhodnout přeskočit svůj pohyb a zůstat na místě. Pokud hráče zajaly stráže, nesmí se hýbat.



2. Šetření energie

Pokud se hráč rozhodne nepoužít během pohybu svou dlouhou figurku, může do sáčku vložit 1 bílou kostičku.

Zvláštní případ: I když se hráč rozhodne přeskočit pohyb nebo když je zajat, svou dlouhou figurku nepoužije. V tom případě rovněž ušetří energii a může do sáčku vložit 1 bílou kostičku.



3. Vykonání jedné (!) ze 3 akcí

Prozkoumat, porazit, či předat předměty

Kterou ze 3 akcí může hráč vykonat, závisí na tom, kde stojí.

- Pole s otazníkem může **prozkoumat** pouze tehdy, pokud se ho dotýká.
- Soupeře může **porazit** pouze tehdy, pokud se dotýká jeho pole.
- Předmět může **předat** pouze tehdy, pokud se dotýká spoluhráčovy figurky.



Zvláštní případ 1: I když hráč stojí tak, že se dotýká dvou polí s otazníkem, může během svého tahu vykonat jen jednu akci čili prozkoumat jedno z těchto dvou polí.

Zvláštní případ 2: I když hráč stojí tak, že se dotýká pole s otazníkem a zároveň by byl schopen porazit stráže pomocí šípu, může během svého tahu vykonat jen jednu akci čili buď porazit, nebo prozkoumat.

1. Akce „prozkoumat“

Pokud se hráčova statická figurka dotýká pole (nebo okraje na herním plánu) s otazníkem, může ho prozkoumat. Na příslušných políčkách je malé číslo: jedná se o číslo stránky v knize. Jeden ze spoluhráčů na uvedené stránce přečte, co se stane, když toto pole prozkoumá.

Důležité: Pole bez „?“ nelze prozkoumat! V rámci akce „prozkoumat“ musí hráči vědět, které dobrodružství momentálně hrají, protože to je přesměruje na příslušnou stránku.

Poznámka: Po prozkoumání se pole často (nikoliv vždy) otočí. Pak svou statickou figurku umístíte na stejné místo a otočte ji stejným směrem jako předtím (co možná nejpřesněji).



2. Akce „porazit“

Pokud chce hráč porazit soupeře, musí se jeho statická figurka dotýkat pole jeho soupeře (pokud tento soupeř není stráž a hráč nemá šíp). Hráč si pak ze sáčku postupně vytáhne až 3 kostičky. Pokud si vytáhne pouze fialové kostičky, soupeře neporazil. Nic jiného se nestane. Až bude příště na tahu, může to zkusit znovu. Pokud si vytáhne bílou kostičku, soupeř je poražen a hráč musí okamžitě přestat tahat další kostičky.



Vytažené kostičky se NIKDY (!) nevrací do sáčku, nýbrž vždy do zásoby se všemi ostatními dřevěnými kostičkami. Pokud byl soupeř poražen, jeho pole se otočí. V případě stráží a šlechticů můžete pod jejich polem najít odměnu pro hráče.

Důležité: Pokud se stráž či šlechtic na herním plánu opět otočí lícem dolů, položí se na ně 1 žeton hodin – aby se nevrátili příliš brzo! Hráč svou figurku umístí zpět na herní plán tak, aby se tohoto pole stále dotýkala.

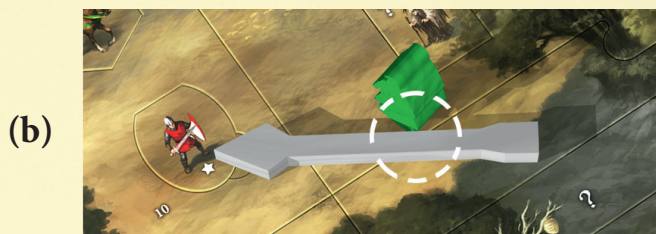
Porážení speciálních soupeřů

Existují soupeři, u kterých si hráč musí ze sáčku vytáhnout víc než 1 bílou kostičku, aby je porazil.

Zvláštní případ: Během akce „porazit“ může hráč přestat tahat kostičky předčasně, pokud si myslí, že už si nevytáhne potřebný počet bílých kostiček. Odměna za speciální soupeře je uvedena v příslušném dobrodružství.

Porážení pomocí šípu

Pokud má hráč předmět šíp, může umístit dřevěný šíp na svou statickou sošku (a). Pokud se hrot šípu dotýká pole stráže, může hráč vykonat akci „porazit“ na dálku. Tohle platí pouze pro stráže! Pokud se hráč nachází příliš blízko strážce, může šíp umístit i vedle statické figurky (b).

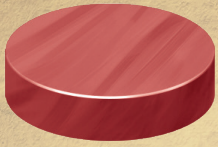


Zvláštní případ: Pokud byl zajat Robin a má šíp, může ho přesto použít – a spolu s tím i svou speciální schopnost – a porazit tak stráž.

3. Akce „předat předměty“

Pokud se hráčova statická figurka dotýká figurky jiného hráče, mohou si oba hráči vyměnit libovolný počet předmětů. Jeden hráč kvůli tomu vezme kostičku své barvy z obrázku předmětu a ten druhý na něj umístí kostičku své barvy. Předání je akce sama o sobě, takže hráč nemůže navíc ve stejném tahu vykonat akci „porazit“ ani „prozkoumat“.





„Červené“ temné události

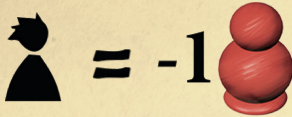
„Červené“ temné události se spustí, když se ze sáčku vytáhne červený žeton. Zde je přehled všech temných událostí společně s popisem zvláštních případů:



1. Kočár unikl do hradu?

Pokud je kočár v lese lícem nahoru, hráči otočí toto pole a všechna osmistranná pole na hradním nádvoří – jako by kočár dorazil na hrad.

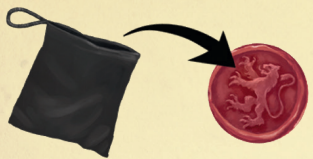
Poznámka: *Jakmile budou kočáry na hradě, už je nebude možné ukrást.*



2. Naděje v zemi klesá...

... o 1 za každého hráče. Bard se podle toho přesune nalevo na praporek naděje.

Poznámka: *Naděje nemůže nikdy klesnout pod 0, další kroky se ignorují.*



3. Ze sáčku se vytáhne pečeť...

... a vloží se lícem vzhůru na další okraj pečetě. Pečetě se vkládají zleva doprava počínaje „1“.

- Pokud je na pečetě vyobrazený bard, naděje klesne o 1.
- Viditelná pole **stráží** (oválná) a **šlechticů** (šestistranná) se otočí, pokud na sobě nemají **žeton hodin**.

Tip: Při otáčení šlechtice se hráči mohou podívat na odměny, které by získali, kdyby ho porazili.

Poznámka: *Na zadní straně knihy je přehled, který popisuje, kde lze najít strážce, šlechtice a kočáry.*

Zvláštní případ 1: Pokud je zobrazený na pečetě, strážný otočený lícem vzhůru se otočí opět lícem dolů. Stane se to i tehdy, pokud hráč stojí na stejné volné ploše a byl by zajat během kroku „4“. Prostě měl štěstí.

Zvláštní případ 2: Pokud je zobrazen na pečetě, strážný, který právě drží hráče v zajetí, se neotočí. Nadále bude držet hráče v zajetí.

Zvláštní případ 3: Pokud je zobrazený na pečetě, šlechtic, na jehož poli hráč stojí, se otočí. Znamená to, že hráči utekl.

Zvláštní případ 4: Pokud je zobrazený na pečetě, strážný, u kterého se momentálně nachází krkavec, se otočí. Krkavec se pak umístí zpět do tajného tábora.

- **Kočár** (osmistranné pole) je rovněž zobrazen na 2 pečetích.

Toto pole se pak také otočí, aby byl kočár viditelný.



Pravidla kočáru

Hráč může **ukrást kočár** a dojet v něm na hrad. Napřed musí porazit vozku. Kvůli tomu si ovšem musí ze sáčku vytáhnout **2 bílé kostičky** v jednom tahu.

Odměna: Hráč otočí pole kočáru a libovolné osmistranné pole na hradním nádvoří. Svou statickou figurku může umístit na střešku kočáru. Odsud může přeskočit na hradbu nebo na zem.

Výjimka: Pokud se v okamžiku, kdy je vozka poražen, dotýkají pole kočáru dva hráči, mohou oba přesunout svou statickou figurku na kočár na hradním nádvoří.



4. Stráže útočí

Hráč je před strážnými v bezpečí pouze tehdy, když jeho figurka stojí zcela ve stínu. Pokud hráč (v případě vytažení červeného žetonu) stojí na stejné „volné ploše“ jako strážný otočený lícem nahoru, pak je zajat a jeho figurka se položí na strážného. V zemi okamžitě klesne naděje o 2.

Důležité: Neznamená to, že strážný automaticky zajme hráče, když vstoupí na jeho volnou plochu – pouze po vytažení červeného žetonu.

Poznámka 1: Pokud na jeho volné ploše stojí několik hráčů, strážný může vždy zajmout pouze toho hráče, který k němu stojí nejbliž.

Poznámka 2: Pokud už byl hráč zajat, země po opětovném vytažení červeného žetonu další naději neztrácí.

Zajatý hráč se může během svého dalšího tahu pokusit osvobodit tak, že stráž porazí.

Zvláštní případ: Strážného, který jednoho hráče drží v zajetí, může porazit i jiný hráč a osvobodit tak zajatého hráče. Jeho figurku je pak možné okamžitě postavit zpříma.



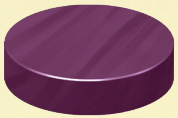
5. Čas plyne

Ze Špatného konce (a případně i ze strážných a šlechticů) se odstraní svrchní žeton hodin.



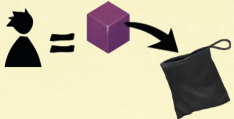
6. Pokud je nyní naděje na 0...

... odstraní se ze Špatného konce další žeton hodin. Pokud byl ze Špatného konce odstraněn poslední žeton hodin, hráči prohráli a musí si na **straně 213** přečíst, jak dobrodružství končí.



„Fialové“ temné události

„Fialové“ temné události se spustí tehdy, pokud se ze sáčku vytáhne fialový žeton.



1. Hrozba sílí

Do sáčku se vloží **1 fialová kostička za každého hráče**.

Zvláštní případ: Pokud nastane ten vzácný případ, kdy v zásobě nezbyvá dost fialových kostiček, vloží se do sáčku pouze ty dostupné. Zbytek se ignoruje.



2. Sir Guy Gisbourne...

... se přesouvá (po nejkratší cestě) směrem k hráči, který je k němu aktuálně nejbliž. **Důležité:** Hráč ve stínu před ním není v bezpečí. Gisbourne se pohybuje jako hráči. Jeho pohybuující se figurka se umístí vedle jeho statické figurky a jeho druhou statickou figurku je třeba umístit na konec. Nesmí se přesouvat přes stromy, kameny, domy, hrad, řeku, vodopád, předměty, kočáry, zvířata ani lidi. Při měření toho, který hráč je k němu nejbliž, nepoměřujte „vzdušnou cestu“, nýbrž cestu, po které smí jít (např. kolem domů). Gisbourne nesmí jít žádnou „oklikou“ ani není dovoleno natočit ho tak, aby se těsně nedotýkal hráče. Pokud se Gisbourne dotkne figurky nějakého hráče, přijde tento hráč na zbytek dobrodružství o jednu ze svých pohybuujících se figurek.

Zvláštní případ: Pokud ve vzácném případě hráč přijde o všechny své 3 pohybuující se figurky, opustí hru a v zemi klesne naděje o 5.

Poznámka 1: Gisbourne nevidí hráče na stromovém mostě, v tajném táboře, ve vozíku se senem a na hradě, a tudíž je zde ignoruje.

Poznámka 2: Pokud Gisbourne nevidí žádného hráče (například proto, že všichni stojí na stromových mostech), zůstává Gisbourne na místě.

Poznámka 3: Pokud hráče zajme stráž, Gisbourne se stále přesouvá jeho směrem, pokud tento hráč stojí (či leží) nejbliž k němu.



Erb

Pokud hrajete dobrodružství poprvé, musí erb na herním plánu zobrazovat „I“. Pokud dobrodružství opakujete, musí erb zobrazovat „II“. Když hráči zkoumají herní plán, musí číst příslušný text označený I nebo II podle aktuálního erbu. Pokud se hráčům nepodaří úspěšně dokončit dobrodružství na II. úrovni, pak erb zůstává na II a hráči se o to mohou pokusit znovu. Budou už mít výhodu díky větším znalostem, takže výhra bude snazší.



Tipy

- Porážením šlechticů a stráží mohou hráči dát zemi novou naději. Musí se starat o to, aby naděje neklesla na 0. Jinak se v případě vytažení červeného žetonu odstraní ze Špatného konce další žeton hodin. Výhra je pak těžší.
- Je velmi užitečné porážet šlechtice, kteří mají pytel zlaťáků. Hráči, kteří třeba nesplnili hlavní úkol, díky tomu mohou stále pomoci ostatním a umožnit jim získat tahy navíc.
- Pokud se vytáhne bílý žeton, táhnou hráči v libovolném pořadí. I tak však může být důležité, kdo potáhne jako první. Pokud například musí jeden hráč vyhrát bitvu, může dřív táhnout jiný hráč a ušetřit energii, aby bylo v sáčku víc bílých kostiček.
- Hru je možné hrát skoro v libovolném počtu hráčů nehledě na to, že se podle počtu hráčů hraje různě. Ve hře pro 2 hráče mají hráči více času (žetony hodin na Špatném konci) a během temných událostí ztrácejí méně naděje. Proto také musí 2 hráči porazit méně šlechticů. Přestože má hra pro 4 hráče méně žetonů hodin na Špatném konci a hráči během temných událostí přicházejí o více naděje, mají více tahů a mohou porazit více šlechticů. Kromě toho 4 hráči mají více příležitostí splnit ochráncův úkol nebo najít cenné předměty.

Další informace a zajímavé dodatečné materiály najdete na:
<https://the-adventures-of-robin-hood.com/>

Poděkování

Autor by rád poděkoval následujícím lidem: své manželce Steffi, svému synovi Johannesovi a svému synovci Joelovi za nápady, vytrvalost a v neposlední řadě za ty krásné večery strávené nad vývojem této hry! Rád bych poděkoval Wolfgangu Lüdtkemu za další zábavnou spolupráci a Peteru Neugebauerovi za jedinečnou duševní potravu, která dokáže spustit hotovou řetězovou reakci. ;-) Rád bych poděkoval Peter-Gustavu Bartschatovi a jeho manželce Billie za testy v Augsburgu a samozřejmě za korektury a to veledůležité povídání o psaní příběhů. Rád bych poděkoval Thorstenu Kalkovi, který mi pomáhal s hledáním Robinova vzhledu. Slečně Rohmerové a jejímu tiskařskému týmu za tu velkou spoustu vytištěných obrázků Sherwoodského lesa. Rád bych poděkoval Christianu Fiorovi a Dorothee Wagnerové za fantastický grafický design. Zvláštní poděkování patří Mariovi Coopmanovi mimo jiné za neuvěřitelně cenný přínos, bez kterého by neexistoval žádný „režim +“. Rád bych poděkoval všem testerům: Karin, Grahamovi, Maxovi a Jakobu Murphymu za Robinovy první krůčky v Barfleuru. Rád bych poděkoval své starší sestře Ele a svým synovcům Janniku a Nico Heckovým, Christophu Tischovi, Hannah Grüneové a bandě z Sherwoodského lesa: Martině a Juppovi Haukovým. Madlen Haukové a Erikovi (Thorn) Strauchovi, Carině a Romanovi Wichemu, Sině Wenzové, Florianu Kadelkovi, „tiny Soester Spieletreff“ složené z Josta Schwidera a Jörga Krismanna. Ince a Markusovi Brandovým a Ele a Stefanovi Heinovým (nottinghamské noci jsou dlouhé!) Testerům v Lieberhausenu z „pokoje č. 23“: Steffen Müller, Julianna Kuhn, Kaddy a Dirk (the voice) Arendt, Knut Happel, Klaus Mülder. Heiko Windfelder a Matthias Kienzle, Isabell Campbell, Sandra Kramser a Gabriela Serrano Behál. Sandra Dochtermann, Katja Ermitsch, Arnd Fischer a Ralph Querfurth za „objíždku do Florencie“, Monika Schall a Tatyana Momot. Christian Sachseneder, Thorsten Suckow, Alexandra Kunz, Michael Sieber-Baskal a Kilian Vosse.



Autor a ilustrátor: Michael Menzel se narodil roku 1975 a bydlí se svou rodinou v regionu Dolního Rýna. Jeho obrovská malířská vášeň ho provází už od raného dětství. V roce 2004 se mu podařilo začít ilustrovat hry díky hře jménem Kosmos. Od té doby ilustruje dětské i rodinné hry pro několik vydavatelství. Mimo jiné jeho mezinárodně úspěšný autorský debut „Legendy Andoru“, který získal v roce 2013 ocenění „Kennerspiel des Jahres“. V podobě „Dobrodružství Robina Hooda“ opět vytvořil jedinečný kooperativní herní zážitek.

Editor: Wolfgang Lüdtke
Redakce angličtiny: Nicky Thomas-Davies
a Pamela Evans
Grafika: Fiore GmbH
Technický vývoj produktu: Monika Schall
Produkce: Tatyana Momot
Všechna práva vyhrazena.
VYROBENO V ČÍNĚ

© 2021 Thames & Kosmos UK LP
20 Stone Street, Cranbrook, Kent TN17 3HE, UK
01580 713000 www.thamesandkosmos.co.uk

© 2021 Thames & Kosmos, LLC, Providence, RI, USA
Thames & Kosmos® is a registered trademark of Thames & Kosmos, LLC. www.thamesandkosmos.com
© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184
Stuttgart, Germany
Tel.: +49 711 2191-0
kosmos.de
info@kosmos.de

680565-AN-24032021-GB