

Баллада Родни Туде



Правила игры

Автор игры: Фред Сервал



С О Д Е Р Ж А Н И Е

1.0. Об игре	2	6.0. Раунд королевской инспекции	11
2.0. Подготовка и последовательность игры...	5	7.0. Победа в игре.....	12
3.0. Замыслы	6	Основные термины.....	13
4.0. Деяния	9	Составление колоды событий	15
5.0. События и путники	10	Иллюстрация подготовки к игре	16

1.0. Об игре

«Баллада о Робин Гуде» — это дуэльная игра о благородном Робин Гуде и его ватаге отважных вольных стрелков, которые противостоят жадному, коварному Шерифу и его подручным. Эти фольклорные герои действуют в Англии XII века на фоне крестьянских бунтов, налоговых поборов и разгула разбойничьих шаяк, знакомых нам из баллад о Робин Гуде.

Один игрок примет сторону **Робин Гуда** и его **вольных стрелков**, которые грабят богатых и поддерживают недовольство крестьян. Другой игрок возьмёт на себя роль **Шерифа Ноттингемского** и его **подручных**, которые должны сохранять в графстве порядок и собирать налоги для принца Джона. Игроки будут воплощать свои замыслы, совершать деяния и выполнять эффекты событий, чтобы вербовать сторонников, маневрировать своими силами, влиять на настроения крестьян, собирать налоги или грабить невинных путников, — и всё это ради достижения противоположных целей: торжества справедливости либо поддержания закона.

Внимание! Если вы играете впервые, можете начать изучение правил с чтения буклета «Обучение игре», в котором подготовка и последовательность игры рассматриваются на примере партии.

1.1. Компоненты

- Игровое поле (1.3).
- 44 карты (2 колоды: события и путники, 5.0).
- 18 серых фишек в форме клина (подручные Шерифа, 1.5).
- 11 зелёных фишек в форме 8-угольных призм с символом на одной стороне (Робин Гуд и вольные стрелки, 1.5).
- 5 зелёных фишек в форме дисков с символом на одной стороне (лагерь вольных стрелков, 1.5).
- 3 круглых цилиндра с символом на одной стороне (красный — маркер королевской милости, 1.8; серый и зелёный — маркеры игроков, 2.3).
- 3 белых и 2 красных маркера областей в форме пешек (3.1.1).
- Запасные фишки игроков и маркеры: по 1 каждого вида.
- 2 особых кубика ограбления (3.2.3).
- 54 жетона (3 из них запасные).
- 2 планшета игроков (1.4).
- 2 ширмы (1.4).
- Обучение игре.
- Справочник.
- Правила игры.

1.2. Ход игры

Игроки раскрывают 1 верхнюю карту из колоды событий. Каждый из них в порядке очерёдности может выполнить замысел, деяние, эффект карты события или спастись для получения шиллингов и возможности повлиять на дальнейшую очерёдность. Когда оба игрока сделают свои ходы, они раскрывают следующую карту из колоды событий. Если раскрывается карта события фортуны, игроки не совершают ходы, а выполняют её эффект. Если раскрывается карта

«Королевская инспекция» они подсчитывают количество покорных приходов, проверяют условия достижения мгновенной победы, получают шиллинги и выполняют перебриску. Карта «Прибытие короля Ричарда» заканчивает партию, и игроки определяют победителя.

1.3. Игровое поле

На игровом поле изображена карта графства Ноттингемшир XII века. Она разделена на области трёх типов: приходы, необитаемые леса и крупнейший город Ноттингем. Шкала в левой части поля называется шкалой королевской милости и служит для отметки текущего уровня справедливости или закона. Рядом с ней находится зона недоступных повозок для жетонов повозок, которые прибыли в Ноттингем или были успешно ограблены по пути. В правом верхнем углу поля находится зона тюрьмы, куда могут быть помещены вольные стрелки. В правом нижнем углу располагается зона инициативы с ячейками действий и очерёдности ходов.



1.3.1. Приходы. Каждый приход назван по его крупнейшему городу. В каждой такой области есть ячейка для жетона статуса прихода: покорный или бунтующий (1.6). Статус имеет значение при выполнении некоторых замыслов и деяний игроков и может быть изменён в результате их действий или эффектов событий. В каждом приходе может находиться сколько угодно подручных, вольных стрелков и повозок, но только 1 лагерь.

1.3.2. Леса. Две зелёные области с лесами, соседние с Ноттингемом, не заселены крестьянами, и потому не могут быть ни покорными, ни бунтующими (1.6). В каждом лесу может находиться сколько угодно подручных, вольных стрелков и повозок, но только 1 лагерь. Лишь верхний эффект события «Вилл Скарлет» (№ 15) позволяет разместить в лесу второй лагерь.

1.3.3. Ноттингем. Круглая область представляет город Ноттингем. Его жители всегда лояльны Шерифу, и потому эта область всегда считается покорной (1.6). Если в Ноттингем прибывает повозка, сразу примените её эффект и поместите этот жетон в зону недоступных повозок (1.9). В Ноттингеме может находиться сколько угодно подручных и вольных стрелков, но не может быть лагеря.

1.3.4. Соседние области и реки. Области, разделённые серой границей, являются соседними. Области, разделённые рекой, не являются соседними, если только на реке между ними нет моста. Так, например, Ремпстон является соседним с Мансфилдом и Бингамом, но не с Ноттингемом. Всего на поле 2 моста, но нижний эффект события «Лодки и мосты» (№ 12) позволяет разместить жетон ещё 1 моста, который будет обеспечивать соседство двум областям. Ноттингем не имеет серой границы, но считается соседним с Мансфилдом, Шервудским лесом и Саутвеллским лесом.

Важно! Холм Оллертон на границе 2 лесов и 2 приходов (Блит и Таксфорд) не является областью и считается недоступным. Верхний эффект события «Дуб Робин Гуда» (№ 20) позволит игроку за Робин Гуда разместить лагерь на холме Оллертон и считать все области, соседние с ним, соседними друг с другом. Так Саутвеллский лес станет соседним с Блитом, а Шервудский лес — с Таксфордом, но только для игрока за Робин Гуда. Лагерь на холме Оллертон находится в лесу, поэтому он приносит Робин Гуду 1 шиллинг в фазу добычи в раунде королевской инспекции (6.2).

Однако даже в случае выполнения верхнего эффекта карты «Дуб Робин Гуда» игроки не могут ни размещать, ни передвигать другие фишки на холм Оллертон, ни удалять их оттуда даже по эффекту другого события.

1.3.5. Дороги. Мощёные дороги обозначают пути следования повозок в Ноттингем. Повозки могут передвигаться только по дорогам, и каждое их перемещение должно совершаться либо в соседнюю область, которая ближе к Ноттингему, либо из леса в Ноттингем. Например, повозка из Мансфилда должна вначале передвинуться по дороге в Шервудский лес и только при следующем передвижении из леса прибыть в Ноттингем. Её нельзя передвинуть сразу из Мансфилда в Ноттингем несмотря на то, что эти области являются соседними.

1.4. Игроки, планшеты и ширмы

Один игрок примет сторону благородного разбойника Робин Гуда и его ватаги вольных стрелков (зелёные фишки), а другой — Шерифа Ноттингемского и его подручных (серые фишки). У каждого игрока есть планшет, на котором находится перечень его замыслов и деяний и зона доступных фишек (1.5.3), а на планшете Шерифа — ещё и зона доступных повозок. На оборотах планшетов описана подготовка

к игре и даны советы по стратегии. Игроки могут использовать складные ширмы, размещая их перед своими планшетами, чтобы скрыть выполнение тайных действий (например, выбор жетона повозки или фишки Робин Гуда), или на поле, чтобы скрыть размещение или передвижение Робин Гуда. На внутренней стороне ширм находится краткая памятка.

1.5. Фишки игроков

В зависимости от цвета и формы деревянные фишки игроков обозначают вольных стрелков, лагеря или подручных.

- Зелёные фишки с символом пера на одной стороне — это вольные стрелки Робин Гуда. Зелёная фишка с инициалами РГ — это сам Робин Гуд. Если фишка лежит на поле символом пера или инициалами вниз, значит, вольный стрелок или Робин Гуд скрыт, а если вверх — то раскрыт (1.5.1). Фишка Робин Гуда не отличается от фишек вольных стрелков, если лежит стороной с инициалами вниз.
- Зелёные диски — это лагеря, которые привлекают новых вольных стрелков. На одной стороне диска изображён олень. Размещайте диск лагеря изображением вверх, если он находится в лесу (включая холм Оллертон, 6.2), и изображением вниз, если он находится в приходе. Олень напоминает, что если лагерь находится в лесу, то в раунде королевской инспекции он будет приносить доход. Обычно в приходах и лесах может находиться только по 1 лагерю, а в Ноттингеме их вообще не может быть.
- Серые фишки в форме клина — это подручные Шерифа.

Вольный стрелок:



Скрыт



Раскрыт

Робин Гуд:



Скрыт



Раскрыт

Лагерь:



В приходе



В лесу

Подручный:



1.5.1. Скрытые и раскрытые фишки. При подготовке к игре, размещении или замене фишек вольных стрелков и Робин Гуда всегда размещайте их скрытыми, если не сказано иное. Раскрыть или снова скрыть эти фишки можно будет в результате замыслов и деяний обоих игроков, а также по эффектам карт. Лагеря всегда считаются раскрытыми, но обычно их можно удалить, только если в их области не осталось вольных стрелков и Робин Гуда.

ПРИМЕЧАНИЕ. В игре есть два типа эффектов, касающихся раскрытия фишек. Первый тип гласит «раскройте фишку, чтобы...». В этом случае вы обязаны раскрыть скрытую фишку, чтобы выполнить вторую часть эффекта. Если эта фишка уже раскрыта, вы не можете выполнить эффект. Другой тип гласит «раскройте фишку и...». В этом случае вы можете выполнить вторую часть эффекта, даже если эта фишка уже раскрыта.

1.5.2. Робин Гуд. Фишка с инициалами РГ — это фишка самого Робин Гуда. Пока Робин Гуд скрыт, она ничем не отличается от фишек других вольных стрелков. При передвижении или размещении скрытых фишек игрок за Робин Гуда может попросить игрока за Шерифа отвернуться, чтобы не выдать местонахождение Робин Гуда. Его фишку можно раскрыть с помощью различных эффектов, но в отличие от других вольных стрелков даже раскрытым он может принимать участие в ограблении (3.2.3). Каждый раз, когда Робин Гуд помещается в тюрьму, перемещайте маркер королевской милости на 1 деление в сторону закона (7.0).

Важно! Для всех эффектов, упоминающих вольных стрелков, Робин Гуд считается одним из них, если не сказано иное. Например, выполняя замысел сбора вы можете разместить Робин Гуда на поле, как обычного вольного стрелка, но не можете заменить его фишку на лагерь (3.2.1).

1.5.3. Доступность и удаление. На планшетах обоих игроков есть зоны доступных фишек, где находятся их фишки, которые не расположены на поле.

- Если вы должны разместить фишку, возьмите её из зоны доступных фишек. Если там нет фишек нужного типа, то вы не можете выполнить размещение.
- Если вы должны удалить фишку, верните её в зону доступных фишек, если не сказано иное.
- Если вы должны заменить фишку, верните её с поля в зону доступных фишек и разместите новую из этой же зоны. Если нет доступных фишек для замены, то вместо этого вы должны просто удалить указанную фишку.

1.5.4. Тюрьма. Вольные стрелки и Робин Гуд могут быть помещены в тюрьму в результате некоторых замыслов (3.2.3, 3.3.3) или по эффекту события (5.0). Они могут выйти оттуда в фазу добычи в раунде королевской инспекции (6.2) или по эффекту события. Кроме того, Робин Гуд может совершить побег (4.2.3).

1.6. Покорные и бунтующие приходы

Крестьяне в каждом приходе почти всегда либо покорны, либо бунтуют. Их настроения отмечаются жетоном статуса, который находится в специальной ячейке в центре каждого прихода нужной стороной вверх. Статус влияет на возможность выполнения некоторых замыслов, деяний и эффектов событий, а общее количество покорных приходов определяет сдвиг маркера королевской милости в сторону справедливости или закона в раунде королевской инспекции (6.1). Приходы могут взбунтоваться при выполнении некоторых деяний: пожертвования (4.2.2), вдохновения (4.2.4), поборов (4.3.2), облавы (4.3.3) — либо стать покорными при выполнении найма (3.3.1) или в раунде королевской инспекции (6.3). Эффекты некоторых событий (5.0) также могут изменить статус прихода.



Если при выполнении замысла, деяния или эффекта события вы должны изменить статус прихода на «Покорный» или «Бунтующий», то переверните жетон указанной стороной вверх.

Жетон статуса может быть навсегда удалён из игры по верхнему эффекту события «Оружие слабых» (№ 25). Приход без жетона статуса до конца игры не считается ни покорным, ни бунтующим — он будет пассивным, как указано в ячейке для жетона. Вы не можете изменить статус пассивного прихода никаким способом.

ИСКЛЮЧЕНИЕ. Для ограбления и ареста пассивный приход считается покорным.

1.7. Шиллинги

Круглые жетоны являются монетами. На одной стороне у них изображён принц Джон, а на другой — королевская печать. Серебряные монеты означают 1 шиллинг, а золотые — 3 шиллинга. Игроки могут в любой момент разменивать свои монеты. Шиллинги тратятся на выполнение определённых замыслов, деяний и эффектов событий, а получать их можно разными способами. Количество шиллингов у игроков — это открытая информация. Монеты, не принадлежащие игрокам, находятся в общем запасе, и их количество не ограничено. В редких случаях, если в общем запасе закончились золотые и/или серебряные монеты, замените их любыми жетонами монет из других игр или настоящими монетами XII века.



1.8. Королевская милость



Красный маркер королевской милости с символом льва отмечает текущий уровень справедливости или закона в Ноттингемшире. На шкале королевской милости в левой части поля 14 делений: от 7 до 1 в зелёной области справедливости и от 1 до 7 в серой области закона. Нулевого деления на шкале нет, поэтому маркер всегда будет находится либо на стороне справедливости, либо на стороне закона.

Когда необходимо переместить маркер королевской милости в сторону справедливости или закона, перемещайте его на указанное число делений по 1 за раз. Если при этом маркер окажется на последнем делении шкалы, то он не передвигается дальше в эту сторону. В зависимости от того, что выберет народ Ноттингемшира — справедливость или закон, — будет определён победитель. Мгновенная победа возможна, если в конце первой фазы раунда королевской инспекции маркер находится на делениях 5–7 с любой стороны шкалы (7.0). Для напоминания об этом они окрашены в более тёмные тона.

1.9. Повозки

Круглые жетоны повозок размещаются в приходах при поборах (4.3.2), а при раскрытии каждой карты события (2.3) передвигаются по дорогам в сторону Ноттингема. Если повозка прибывает в Ноттингем, то игрок за Шерифа получает из общего запаса указанное количество шиллингов и перемещает маркер королевской милости на 1 или 2 деления в сторону закона. Однако по дороге повозку могут ограбить вольные стрелки (3.2.3).

Жетоны повозок всегда размещаются на поле стороной с изображением повозки вверх. Всего в игре 3 типа жетонов с различными эффектами на обороте:



Если **повозка с налогами** прибывает в Ноттингем, игрок за Шерифа получает 5 шиллингов, а маркер королевской милости перемещается на 1 деление в сторону закона.

Если повозка с налогами успешно ограблена, то 5 шиллингов получает игрок за Робин Гуда.

ОТ АВТОРА. Основной формой налога была «таля» — земельный налог, введённый после нормандского завоевания Англии. Он был крайне непопулярен и отменён в XIV веке.



Если **повозка с дарами** прибывает в Ноттингем, игрок за Шерифа получает 2 шиллинга, а маркер королевской милости перемещается на 2 деления в сторону закона.

Если повозка с дарами успешно ограблена, то 2 шиллинга получает игрок за Робин Гуда, а маркер королевской милости перемещается на 1 деление в сторону справедливости.



Если **повозка с ловушкой** прибывает в Ноттингем, игрок за Шерифа получает 2 шиллинга, а маркер королевской милости перемещается на 1 деление в сторону закона.

При попытке ограбления значение защиты этой повозки равно 2. Если ограбление неуспешно, то все участвовавшие в нём вольные стрелки помещаются в тюрьму. Если повозка с ловушкой успешно ограблена, то 2 шиллинга получает игрок за Робин Гуда.

Если ограбление (3.2.3) любой повозки было неуспешно, её жетон остаётся раскрытым и она продолжает передвижение в Ноттингем, как обычно. Если же повозка была успешно ограблена или прибыла в Ноттингем, её жетон размещается в зоне недоступных повозок до фазы переброски в раунде королевской инспекции (6.4).

2.0. Подготовка и последовательность игры

2.1. Подготовка поля и колод карт

Разместите на игровом поле следующие фишки и жетоны статусов указанной стороной вверх (иллюстрацию подготовки к игре см. на обороте правил):

- **Ноттингем:** 2 подручных.
- **Блит:** 1 подручный; «Покорный».
- **Мансфилд:** 1 подручный; «Покорный».

- **Бингам:** 1 подручный; «Покорный».
- **Ретфорд:** «Покорный».
- **Таксфорд:** «Покорный».
- **Ньюарк:** «Покорный».
- **Ремпстон:** «Бунтующий».
- **Шервудский лес:** 1 лагерь.

Затем игрок за Робин Гуда должен разместить Робин Гуда и ещё 3 вольных стрелков в любых лесах и/или в Ремпстоне. Все фишки размещаются скрытыми, и местонахождение фишки Робин Гуда должно оставаться тайной для игрока за Шерифа.

Разместите оставшиеся фишки в зонах доступных фишек на своих планшетах, а жетоны повозок — в зону доступных повозок на планшете игрока за Шерифа. Используйте ширму, чтобы скрыть свои фишки и жетоны повозок на планшете от другого игрока. Выдайте игроку за Шерифа 9 шиллингов, а игроку за Робин Гуда — 5 шиллингов. Затем разместите красный маркер на деление 1 шкалы королевской милости на стороне закона. В зоне инициативы в нижнем правом углу поля разместите зелёный маркер игрока за Робин Гуда в ячейку «Первый игрок», а серый маркер игрока за Шерифа — в ячейку «Второй игрок».

Отложите в сторону 8 карт событий (с зелёной рубашкой): 2 карты «Королевская инспекция» (№ 30, 31), карту «Прибытие короля Ричарда» (№ 32) и 5 карт событий фортуны (№ 1, 3, 8, 14, 16). Перемешайте оставшиеся 24 карты обычных событий и сделайте 3 стопки по 4 карты событий в каждой. Затем замешайте в каждую стопку по 1 случайной карте события фортуны и поверх каждой стопки положите по ещё 2 карты обычных событий. Под низ 1-й и 2-й стопок положите по 1 карте «Королевская инспекция», а под низ 3-й стопки — «Прибытие короля Ричарда». После чего положите стопки друг на друга так, чтобы 3-я стопка с картой «Прибытие короля Ричарда» оказалась в низу колоды. Оставшиеся 6 карт обычных событий и 2 карты фортуны уберите обратно в коробку, они не будут использоваться в этой игре.



Составление колоды событий
(см. большую иллюстрацию на стр. 15)

Отложите в сторону 2 карты путников (с коричневой рубашкой): «Епископ Херефордский» (№ 11) и «Гай Гисборн» (№ 12). Перемешайте оставшиеся карты путников, сформируйте колоду. 2 отложенные карты позже могут быть добавлены в колоду по эффектам одноимённых карт событий.

2.2. Начало игры

В начале игры раскройте верхнюю карту события и поместите её рядом с колодой. Эта карта будет первой в стопке раскрытых карт. Оба игрока совершают ходы в порядке очередности, после чего очередность может быть изменена. Затем игроки раскрывают новую карту. Если раскрывается карта события фортуны, игроки не совершают ходов, а применяют её эффект. Если это карта «Королевская инспекция», игроки проводят раунд королевской инспекции. Если раскрывается карта «Прибытие короля Ричарда» игроки проводят

фазу беспорядков раунда королевской инспекции, а затем определяют победителя. 6 карт событий, 1 событие фортуны и 1 карта «Королевская инспекция» либо «Прибытие короля Ричарда» составляют балладу.

ПРИМЕЧАНИЕ. Игрок за Робин Гуда первым совершает ход в каждой балладе.

2.3. Обычное событие и зона инициативы

Число на символе повозки в левом верхнем углу карты события указывает, сколько повозок игрок за Шерифа должен передвинуть по дороге в Ноттингем после раскрытия этой карты. Вместе с каждой повозкой игрок за Шерифа может передвинуть по 1 подручному из той же начальной в ту же конечную область, что и повозка.

Повозки (с подручным или без него) можно передвигать только по дороге (1.3.5). Если повозка прибыла в Ноттингем, немедленно примените её эффект и поместите этот жетон в зону недоступных повозок (1.9).

ПРИМЕЧАНИЕ. Игрок за Шерифа обязан передвинуть столько повозок, сколько максимально возможно по карте события. Каждая повозка передвигается только на 1 область.

Затем оба игрока по очереди совершают ходы, выбирая 1 из вариантов действий, указанных в зоне инициативы. Первый игрок выбирает 1 из 3 вариантов, а второй игрок — из оставшихся 2.

- **Ограниченный замысел.** Выполните 1 замысел (3.0) в 1 области.
- **Событие.** Выполните свой эффект карты события (5.0).
- **Замысел и деяние.** Выполните 1 замысел (3.0) в 0–3 областях, а затем при желании выполните 1 деяние (4.0).



Выбрав один из вариантов, игрок помещает свой маркер в соответствующую ячейку в зоне инициативы и выполняет действие. Вместо действия любой игрок также может спасовать. В этом случае он всё равно помещает свой маркер в одну из ячеек. Если пасует игрок за Робин Гуда, он получает 1 шиллинг. Если пасует игрок за Шерифа, он получает столько шиллингов, сколько указано в выбранной им ячейке (от 1 до 3).

После того как оба игрока выполнили действия или спасовали, поместите маркер игрока, который находится левее, в ячейку «Первый игрок», а маркер другого игрока, — в ячейку «Второй игрок». Затем раскройте новую карту и продолжите игру.

ОТ АВТОРА. Последовательность дуэльной игры с использованием 3 ячеек действий в зоне инициативы была заимствована из игры *The British Way* Стивена Рангасаса (дуэльный COIN).

2.4. Событие фортуны

На картах этого типа под иллюстрацией изображено колесо фортуны. В течении каждой баллады вы раскроете 1 такую карту. Сделав это, передвиньте повозки, если это необходимо, затем выполните эффект события и, не меняя очередности ходов, раскройте следующую карту и продолжите игру.



2.5. Королевская инспекция

Если раскрыта карта «Королевская инспекция» или «Прибытие короля Ричарда», передвиньте 1 повозку, как указано на карте, а затем проведите раунд королевской инспекции (6.0).

3.0. Замыслы

3.1. О замыслах

Если игрок решает выполнить замысел, он выбирает 1 из 3 замыслов, указанных на его планшете, и от 0 до 3 областей, в которых он будет его выполнять. Эти области называются целевыми. В каждой целевой области можно выполнить замысел только 1 раз. Ограниченный замысел (2.3) можно выполнить только в 1 целевой области. Если выполнение замысла стоит шиллингов, оплатите стоимость за целевую область до начала действия в ней.

3.1.1. Маркеры областей. Для удобства вы можете отметить области, целевые для замыслов или деяний, при помощи белых и красных маркеров областей. В конце своего хода уберите все маркеры областей с игрового поля.

3.1.2. Бесплатные действия. Некоторые события позволяют бесплатно выполнить замысел или деяние. В таком случае вы не платите шиллинги за целевые области, однако все прочие условия должны соблюдаться, если в эффекте не указано иное.

3.2. Замыслы игрока за Робин Гуда

Игроку за Робин Гуда доступны следующие замыслы: сбор, ускользание и ограбление.

3.2.1. Сбор. Позволяет разместить вольных стрелков и лагеря из зоны доступных фишек. Выберите 0–3 области, которые не являются покорными (леса, бунтующие или пассивные приходы).

ПРОЦЕДУРА. Заплатите по 1 шиллингу за каждую целевую область. В каждой целевой области без лагеря выберите одно:

- Разместить в ней 1 вольного стрелка.
- Заменить в ней 1 вольного стрелка, но не Робин Гуда, на лагерь и переместить маркер королевской милости на 1 деление в сторону справедливости.

В каждой целевой области, где до выполнения сбора уже был лагерь, вместо вариантов выше выберите одно:

- Разместить в ней до 2 вольных стрелков.
- Скрыть в ней всех вольных стрелков.

3.2.2. Ускользание. Позволяет передвинуть вольных стрелков в соседние области и, возможно, скрыть их. Выберите 0–3 области с вольными стрелками.

ПРОЦЕДУРА. Заплатите по 1 шиллингу за каждую целевую область. Передвиньте сколько угодно вольных стрелков из целевых в любые соседние области. Каждый вольный стрелок может передвинуться только 1 раз. Вольные стрелки, которые передвигаются из одной целевой области в одну соседнюю, считаются группой и передвигаются все вместе. Группа может состоять из 1 вольного стрелка.

Раскройте всех вольных стрелков в группе, если выполняются оба условия:

- Группа передвигается в покорную область.
- Количество вольных стрелков в группе *плюс* количество подручных в области, куда они передвинулись, *больше* 3.

В ином случае скройте всех вольных стрелков в этой группе.

ПРИМЕЧАНИЕ. Любой вольный стрелок, который не передвигался, сохраняет своё положение (остаётся скрытым, если был скрыт, или раскрытым, если был раскрыт). Если раскрытый Робин Гуд должен передвигаться вместе с вольными стрелками (в одной группе или отдельно) и скрыться, передвиньте их тайно, чтобы игрок за Шерифа не знал, куда передвинулся Робин Гуд и какая фишка в области его представляет.



ПРИМЕР. Игрок за Робин Гуда выполняет ограниченный замысел и решает, что 3 вольным стрелкам из Ремпстона пора ускользнуть в соседние приходы: Бингам и Мансфилд. Целевая область только одна — Ремпстон, поэтому игрок платит 1 шиллинг. 2 вольных стрелка передвигаются в Бингам (они составляют

группу). Это покорный приход, и количество вольных стрелков в группе (2) и подручных в нём (2) теперь больше 3. Значит, все вольные стрелки в группе раскрываются. Вольный стрелок, который был в Бингаме до выполнения этого действия, остаётся скрытым. Затем 1 вольный стрелок ускользает из Ремпстона в Мансфилд. Этот приход бунтует, поэтому вольный стрелок не раскрывается, несмотря на количество фишек в этой области.

3.2.3. Ограбление. Это попытка получить шиллинги с нагруженных повозок, беспечных путников или из сокровищницы Шерифа в Ноттингеме. Выберите 0–3 области с Робин Гудом и/или со скрытыми вольными стрелками. Совершите всю процедуру ограбления в 1 целевой области, а затем переходите к следующей.

ПРОЦЕДУРА. Выберите, сколько скрытых вольных стрелков будут принимать участие в ограблении, и раскройте их. Вы обязаны раскрыть хотя бы 1 вольного стрелка (включая Робин Гуда) и/или выбрать уже раскрытого Робин Гуда. Вольные стрелки, которые уже были раскрыты до начала ограбления, не принимают в нём участия и не учитываются при подсчёте. Однако Робин Гуд может принять участие в ограблении, даже если он уже раскрыт. В этом случае можете не раскрывать других вольных стрелков.

В каждой целевой области выберите 1 цель ограбления: случайного путника (можно выбрать всегда), повозку (если в целевой области есть повозка) или сокровищницу Шерифа (если целевая область — Ноттингем). Если в области находится несколько жетонов повозок, вы должны выбрать только 1.

Если цель ограбления — путник, раскройте верхнюю карту колоды путников и выберите 1 из 2 эффектов на карте. Если цель — повозка, переверните её жетон изображением повозки вниз. У каждой цели ограбления есть значение защиты: у путников оно указано на символе щита в верхней левой части их карты (5.2), у повозки с ловушкой оно равняется 2, а у остальных повозок и у сокровищницы Шерифа — 0.

Бросьте кубик, чтобы определить результат попытки ограбления:

- Если целевая область — покорный или пассивный приход либо Ноттингем, бросьте белый кубик.
- Если целевая область — бунтующий приход или лес, бросьте зелёный кубик. На зелёном кубике больше граней с положительными значениями, которые повышают шансы на успех.

Если результат броска *плюс* количество вольных стрелков, которые принимают участие в ограблении (включая Робин Гуда), *больше* чем количество подручных в целевой области *плюс* значение защиты цели, то попытка ограбления успешна, иначе — неуспешна.

Если ограбление успешно:

- Целью был путник — выполните нужную часть заранее выбранного эффекта с раскрытой карты путника (5.2).
- Целью была повозка — получите награду в зависимости от её типа (1.9).
- Целью была сокровищница Шерифа — заберите у игрока за Шерифа 2 шиллинга (если у него нет 2 шиллингов, заберите, сколько возможно) и переместите маркер королевской милости на 1 деление в сторону справедливости.

Если ограбление неуспешно:

- Целью был путник — выполните нужную часть заранее выбранного эффекта с раскрытой карты путника (5.2).
- Целью была повозка с ловушкой — все участвовавшие в ограблении вольные стрелки (включая Робин Гуда) помещаются в тюрьму.
- Целью была сокровищница Шерифа или повозка без ловушки — ничего не происходит.

ПРИМЕЧАНИЕ. Раскрытая фишка Робин Гуда в целевой области всегда может принимать участие в попытке ограбления, однако вы должны решить вопрос об её участии до того, как раскроете карту путника или перевернёте жетон повозки.

Важно! Каждый раз, когда Робин Гуд помещается в тюрьму, перемещайте маркер королевской милости на 1 деление в сторону закона.



ПРИМЕР 1. Игрок за Робин Гуда решает совершить ограбление путника в Шервудском лесу. Там находится раскрытая фишка Робин Гуда, так что игрок мог бы не раскрывать вольных стрелков, однако он решает, что сил одного Робина для ограбления будет маловато, и дополнительно раскрывает обе эти фишки. Затем он берёт верхнюю карту колоды путников — это «Благородный рыцарь» (№ 3). Игрок выбирает нижний эффект и бросает зелёный кубик, так как ограбление происходит в лесу. Выпадает +1. Игрок получает +2 за раскрытых вольных стрелков и +1 за Робин Гуда, итого 4. Значение защиты цели равно всего 2, подручных в области нет, так что ограбление успешно. Следуя выбранному эффекту, игрок за Робин Гуда получает 5 шиллингов и кладёт эту карту путника в стопку жертв. Игрок мог бы не рисковать Робин Гудом и совершить ограбление, раскрыв только 2 вольных стрелков. В этом случае, если ограбление было бы неуспешно, стрелки отправились бы в тюрьму, но Робин Гуд остался бы на свободе.

ПРИМЕР 2. Игрок за Робин Гуда грабит повозку в Таксфорде. Он решает раскрыть только 2 вольных стрелков, которые примут участие в ограблении, а 1 оставить скрытым. Сначала он переворачивает жетон повозки. Увы, это повозка с ловушкой. Игрок бросает белый кубик, так как Таксфорд — покорный приход. Выпало +1. Игрок добавляет +2 от вольных стрелков, итого 3. Защита повозки равна 2, +1 от подручного в этой области, итого тоже 3. Попытка ограбления закончилась неуспешно: 2 вольных стрелка, участвовавших в ограблении, помещаются в тюрьму. Скрытый вольный стрелок остаётся в области, а жетон повозки остаётся раскрытым.

3.3. Замыслы игрока за Шерифа

Игроку за Шерифа доступны следующие замыслы: наём, розыск и арест.

3.3.1. Наём. Позволяет разместить подручных из зоны доступных фишек и/или усмирить бунтующие приходы, сделав их покорными. Выберите 0–3 области из бунтующих приходов, где подручных больше, чем вольных стрелков и/или из покорных областей (включая Ноттингем).

ПРОЦЕДУРА. Заплатите по 2 шиллинга за каждую целевую область. В каждом целевом покорном приходе разместите до 2 подручных, а в целевом Ноттингеме — до 4. Затем в каждом целевом бунтующем приходе измените статус на «Покорный» (не размещая подручных).

ОТ АВТОРА. Наём в бунтующих приходах стоит рассматривать как создание народной милиции, которая будет поддерживать закон и порядок, поэтому этот замысел может быть выполнен, только если подручных в области больше, чем вольных стрелков.



ПРИМЕР. Игрок за Шерифа выполняет наём в 3 областях: в Ноттингеме, в покорном Мансфилде и в бунтующем Ремпстоне, где подручных больше, чем вольных стрелков. Он платит 6 шиллингов за целевые области и размещает 4 подручных в Ноттингеме, 2 в Мансфилде, так как этот приход уже покорный, а затем изменяет статус бунтующего Ремпстона на «Покорный», но не может разместить в этом приходе подручных.

3.3.2. Розыск. Позволяет передвинуть подручных в соседние области и раскрыть вольных стрелков. Выберите 0–3 любые области.

ПРОЦЕДУРА. Заплатите по 2 шиллинга за каждую целевую область. Передвиньте сколько угодно подручных из соседних областей в целевые. Каждый подручный может передвинуться только 1 раз. В целевых областях выберите и раскройте вольных стрелков в зависимости от количества подручных:

- Во всех целевых областях, кроме лесов, по 1 вольному стрелку за каждого подручного в этой области.
- В целевых лесах по 1 вольному стрелку за каждых 2 подручных в этой области, округляя в меньшую сторону.

Вы можете раскрыть вольных стрелков, даже если не передвигали подручных в эту целевую область.

ПРИМЕЧАНИЕ. Игрок за Шерифа сам выбирает фишки вольных стрелков, которые должны быть раскрыты.



ПРИМЕР. Игрок за Шерифа решает выполнить розыск в двух областях: в Мансфилде и в Саутвеллском лесу. Он платит 4 шиллинга. Ему не нужно дополнительно передвигать подручных в Мансфилд: это не лес, поэтому он может просто раскрыть 1 вольного стрелка за 1 своего подручного. А вот чтобы раскрыть троих вольных стрелков в Саутвеллском лесу ему необходимо передвинуть в эту область ещё 5 подручных. К сожалению, он может передвинуть только 3 (2 из Ноттингема и 1 из Таксфорда) и раскрыть только 2 вольных стрелков за 4 своих подручных в этой области.

3.3.3. Арест. Позволяет использовать подручных для удаления вольных стрелков (в тюрьму) и лагерей. Выберите 0–3 области с подручными и раскрытыми вольными стрелками и/или лагерем.

ПРОЦЕДУРА. В каждом целевом бунтующем приходе удалите по 1 раскрытой фишке игрока за Робин Гуда за каждых 2 подручных в этой области. В остальных целевых областях удалите по 1 раскрытой фишке за каждого подручного в той же области. Раскрытая фишка Робин Гуда может быть удалена, только если в его области не останется раскрытых вольных стрелков. Лагерь может быть удалён, только если в области не останется вольных стрелков (скрытых и раскрытых, включая Робин Гуда). Лагерь всегда считается раскрытым. Удалённых стрелков поместите в тюрьму (1.5.4), а лагеря — в зону доступных фишек. Каждый раз, когда вы удаляете лагерь или помещаете в тюрьму Робин Гуда, перемещайте маркер королевской милости на 1 деление в сторону закона.

ОТ АВТОРА. При розыске вольных стрелков нелегко обнаружить в густых лесах, однако там их арест не вызовет затруднений. В бунтующем приходе вольных стрелков легко обнаружить, но значительно сложнее арестовать, так как местное население окажет сопротивление.



ПРИМЕР. Игрок за Шерифа хочет совершить арест в двух областях: в Саутвеллском лесу и в Ньюарке. Он не тратит шиллингов на этот замысел. В лесу 3 его подручных, значит, он может удалить обе фишки противника. Сначала он убивает вольного стрелка, а затем, так как в области больше нет ни скрытых, ни раскрытых стрелков, удаляет лагерь. Вольный стрелок помещается в тюрьму, а лагерь — в зону доступных фишек игрока за Робин Гуда. Затем за удаление лагеря игрок за Шерифа перемещает маркер по шкале королевской милости на 1 деление в сторону закона. Ньюарк — бунтующий приход, и потому игрок за Шерифа может удалить только 1 фишку противника за 2 своих подручных. Он не может удалить Робин Гуда, и вынужден поместить в тюрьму только 1 вольного стрелка.

4.0. Деяния

4.1. О деяниях

Если вы поместили свой маркер в ячейку «Замысел и деяние» (2.3), то после выполнения замысла во всех областях (или ни в одной) можете выполнить деяние. Выберите области, где будете выполнять его, — эти области называются целевыми. Вы можете выполнять деяния в тех же областях, где выполняли замысел, или в других. В каждой целевой области можно совершить деяние только 1 раз. Если выполнение деяния стоит шиллингов, оплатите всю стоимость за целевую область до начала действия в ней.

4.2. Деяния игрока за Робин Гуда

Игрок за Робин Гуда может выполнить следующие деяния: подкуп, пожертвование, побег и вдохновение. Любое деяние можно выполнить после любого замысла.

4.2.1. Подкуп. Позволяет переманить подручного в ряды вольных стрелков. Выберите 1 бунтующий приход с вольными стрелками и подручными.

ПРОЦЕДУРА. Заплатите 1 шиллинг, чтобы в целевой области заменить 1 подручного на вольного стрелка.

4.2.2. Пожертвование. Разжигает недовольство и вызывает бунт. Выберите 1–2 покорных прихода с вольными стрелками, где их не меньше, чем подручных.

ПРОЦЕДУРА. Заплатите по 2 шиллинга за каждый целевой приход, чтобы изменить их статус на «Бунтующий».

4.2.3. Побег. Позволяет Робин Гуду скрыться и передвинуться с ещё 1 вольным стрелком или сбежать из тюрьмы.

ПРОЦЕДУРА. Выберите одно:

- Скройте Робин Гуда и при желании ещё 1 вольного стрелка в его области. Передвиньте их из 1 области в соседние (можно в разные).
- Если Робин Гуд находится в тюрьме, поместите его раскрытым в Ноттингем или любую соседнюю область.

***ПРИМЕЧАНИЕ.** Побег можно использовать для скрытого передвижения в области с большим количеством подручных.*

4.2.4. Вдохновение. Позволяет скрытому Робин Гуду изменить статус прихода на «Бунтующий» или переместить маркер королевской милости в сторону справедливости. Выберите 1 покорный или бунтующий приход, где находится скрытый Робин Гуд.

ПРОЦЕДУРА. Если Робин Гуд находится в покорном приходе раскройте его, чтобы изменить статус этого прихода на «Бунтующий». Если же Робин Гуд в бунтующем приходе, раскройте его, чтобы переместить маркер королевской милости на 1 деление в сторону справедливости.

4.3. Деяния игрока за Шерифа

Игрок за Шерифа может выполнить следующие деяния: рейд, поборы и облаву. Любое деяние можно выполнить после любого замысла.

4.3.1. Рейд. Позволяет передвинуть подручных из Ноттингема в 1 любой приход.

ПРОЦЕДУРА. Передвиньте до 4 подручных из Ноттингема в 1 любой приход.

***ПРИМЕЧАНИЕ.** Выбранный приход не обязательно должен быть соседним с Ноттингемом.*

4.3.2. Поборы. Позволяют собрать ценности с населения покорных приходов и погрузить их на повозки. Выберите 1–2 покорных прихода с подручными.

ПРОЦЕДУРА. Втайне выберите и разместите в каждую целевую область по 1 жетону повозки из зоны доступных повозок стороной с изображением повозки вверх, затем измените статус этих приходов на «Бунтующий».

4.3.3. Облава. Позволяет удалить даже скрытых вольных стрелков и лагерь. Выберите 1 приход с подручными.

ПРОЦЕДУРА. Заплатите 3 шиллинга, чтобы выбрать и удалить до 2 фишек игрока за Робин Гуда из целевого прихода и изменить его статус на «Бунтующий». Вольных стрелков можно удалять, даже если они скрыты. Лагеря можно удалять, только если в целевой области не останутся вольных стрелков. Все удалённые фишки возвращаются в зону доступных фишек игрока за Робин Гуда. Каждый раз, когда вы удаляете лагерь, перемещайте маркер королевской милости на 1 деление в сторону закона.

***ОТ АВТОРА.** Облава представляет обыски в домах тех, кого подозревают в укрывательстве вольных стрелков. Стрелки разбегаются, но крестьян это не радует. Чтобы избежать негативных последствий, лучше проводить облаву в уже бунтующем приходе.*

5.0. События и путники

В игре есть 2 вида карт: карты событий с зелёной рубашкой и карты путников с коричневой рубашкой.

5.1. События

Перед каждой партией вы составляете колоду событий (2.1) из карт 3 типов: обычные события, события фортуны и карты королевской инспекции. На всех них есть название, текст события и число от 0 до 2 на символе повозки в левом верхнем углу. Курсивный текст не имеет игрового значения.

***ПРИМЕЧАНИЕ.** Пояснения к эффектам всех карт находятся в разделе 3.0 справочника.*

5.1.1. Обычные события. На всех картах обычных событий есть 2 эффекта: верхний и нижний. Игрок за Робин Гуда может выполнить только верхний эффект, а игрок за Шерифа — только нижний. Некоторые эффекты могут внести изменения в правила игры, добавить или удалить жетоны либо карты путников (5.2). Если выполнили такой эффект, поместите карту рядом с полем в качестве напоминания.



5.1.2. События фортуны. На таких картах под иллюстрацией изображён символ колеса фортуны. У них есть только 1 эффект. Раскрыв карту события фортуны, передвиньте повозки, выполните эффект события, а затем, не меняя очерёдности ходов, раскройте следующую карту и продолжите игру.



5.1.3. Королевские инспекции. Всего в игре 3 карты королевской инспекции: 2 карты «Королевская инспекция» и 1 карта «Прибытие короля Ричарда». Раскрытие любой из этих карт знаменует конец баллады. Выполните передвижение повозки, как указано на карте, а затем проведите раунд королевской инспекции (6.0). Если раскрыта карта «Прибытие короля Ричарда», то игра заканчивается сразу после фазы беспорядков.



5.2. Путники

Если игрок за Робин Гуда выполняет ограбление (3.2.3) и выбирает его целью путника, раскройте верхнюю карту этой колоды. На каждой карте путника в левом верхнем углу указано значение его защиты: от 0 до 3. Каждая такая карта имеет 2 эффекта. Игрок за Робин Гуда выбирает один из них после раскрытия вольных стрелков, но до броска кубика. После ограбления карта путника кладётся в сброс, в стопку жертв (5.2.1) или удаляется из игры, в зависимости от выбранного эффекта. Обратите внимание, что стопки сброса путников, сброса событий и жертв должны лежать отдельно друг от друга и не смешиваться. Стопка сброса путников замешивается в колоду путников в раунде королевской инспекции (6.0).

В начале игры карты путников «Епископ Херефордский» (№ 11) и «Гай Гисборн» (№ 12) не находятся в колоде и могут быть замешаны в неё только в результате розыгрыша одноимённых событий.



5.2.1. Стопка жертв. Иногда после ограбления или по эффектам событий карты путников помещаются в стопку жертв. Стопка жертв не замешивается в колоду путников в раунде королевской инспекции (6.0). Эффекты некоторых событий зависят от количества карт в этой стопке.

6.0. Раунд королевской инспекции

При раскрытии любой из карт королевской инспекции (5.1.3) передвиньте 1 повозку, если возможно, а затем сразу проведите раунд королевской инспекции (6.1–6.5).

Раунд королевской инспекции состоит из 5 фаз, которые указаны на игровом поле и на ширмах игроков. Текущая фаза отмечается жетоном королевской инспекции на одноимённой шкале на игровом поле.

6.1. Фаза беспорядков

Подсчитайте количество покорных приходов и переместите маркер королевской милости в сторону справедливости или закона:

- **5–7 покорных приходов:** переместите маркер на 1 деление в сторону закона.
- **3–4 покорных прихода:** переместите маркер на 1 деление в сторону справедливости.
- **1–2 покорных прихода:** переместите маркер на 2 деления в сторону справедливости.
- **0 покорных приходов:** переместите маркер на 3 деления в сторону справедливости.

ПРИМЕЧАНИЕ. Ноттингем не является приходом, поэтому не учитывается при подсчёте в фазу беспорядков.

Если в конце этой фазы маркер королевской милости находится на делениях 5–7 на стороне справедливости или закона, то один из игроков одерживает мгновенную победу. В этом случае победителем становится игрок за Робин Гуда, если значение справедливости равно 5 или больше, или игрок за Шерифа, если значение закона равно 5 или больше.

Если маркер не достиг делений 5–7 и была раскрыта карта «Королевская инспекция», то переходите к следующей фазе раунда. Если была раскрыта карта «Прибытие короля Ричарда», то после этой фазы игра заканчивается. Победителем становится игрок за Робин Гуда, если маркер находится на любом делении на стороне справедливости, или игрок за Шерифа, если маркер находится на любом делении на стороне закона.

6.2. Фаза добычи

Игрок за Робин Гуда получает по 1 шиллингу за каждый лагерь в лесу (включая холм Оллертон) и может выполнить ограниченное ограбление (в 1 области), а затем пожертвование (в 1–2 областях). После этого он перемещает половину вольных стрелков, округляя в меньшую сторону, из тюрьмы в зону доступных фишек.

Важно! Робин Гуд считается вольным стрелком, поэтому его тоже можно переместить из тюрьмы в фазу добычи.

6.3. Фаза управления

Игрок за Шерифа получает по 1 шиллингу за каждую покорную область (включая Ноттингем) и перемещает половину подручных, округляя в меньшую сторону, из каждого бунтующего прихода в зону доступных фишек. Затем он меняет статус каждого бунтующего прихода, где подручных больше, чем вольных стрелков, на «Покорный» (без траты шиллингов).

6.4. Фаза переброски

Игрок за Шерифа выполняет следующие шаги:

- Он должен передвинуть всех подручных из лесов и бунтующих приходов в любые покорные области (включая Ноттингем). Также он может передвинуть подручных из любых областей в Ноттингем.
- Затем он перемещает все жетоны из зоны недоступных повозок в зону доступных повозок.

ПРИМЕЧАНИЕ. Подручные в покорных или пассивных приходах могут либо остаться на месте, либо передвигаться в Ноттингем.

Затем игрок за Робин Гуда выполняет следующие шаги:

- Он скрывает всех вольных стрелков на поле.
- Он должен передвинуть всех вольных стрелков из покорных областей без лагеря (включая Ноттингем) в любые приходы с лагерем (даже покорные) или леса. Также он может передвинуть вольных стрелков из любых областей в приходы с лагерем или леса.
- Если фишка Робин Гуда находится в зоне доступных фишек, он размещает его скрытым в любом лесу.
- Если Робин Гуд не в тюрьме, игрок может тайно (используя ширму или попросив противника отвернуться) поменять его местами с любым другим вольным стрелком в областях на поле.

ПРИМЕЧАНИЕ. В фазе переброски игрок за Робин Гуда может выставить ширму на поле, чтобы скрыть передвижение фишки Робин Гуда.

6.5. Фаза подготовки

Замешайте стопку сброса путников обратно в их колоду. В зоне инициативы разместите зелёный маркер игрока за Робин Гуда в ячейку «Первый игрок», а серый маркер игрока за Шерифа в ячейку «Второй игрок». Раскройте карту события и начните новую балладу.

7.0. Победа в игре

Победитель определяется в зависимости от положения красного маркера на шкале королевской милости. Во время игры этот маркер перемещается по шкале вверх в сторону справедливости или вниз в сторону закона. Памятка по перемещению этого маркера находится на ширме в разделе «Справедливость и закон».

Если в конце фазы беспорядков в раунде королевской инспекции (6.1) маркер королевской милости находится на делениях 5–7 с любой стороны шкалы, то один из игроков одерживает мгновенную победу. В этом случае победителем становится

игрок за Робин Гуда, если маркер на стороне справедливости, или игрок за Шерифа, если маркер на стороне закона.

Если мгновенная победа не была достигнута раньше, то игра заканчивается после фазы беспорядков в раунде королевской инспекции при раскрытии карты «Прибытие короля Ричарда». Победителем становится игрок за Робин Гуда, если маркер находится на любом делении на стороне справедливости, и игрок за Шерифа, если маркер находится на любом делении на стороне закона. *Король Ричард возвращается из крестового похода и решает назначить Робин Гуда правителем Ноттингемшира или наградить верного Шерифа за поддержание закона и порядка.*

Перемещайте маркер королевской милости в сторону справедливости каждый раз, когда:

- Выполнили соответствующий эффект карты события или путника: +1 к справедливости.
- Разместили лагерь: +1 к справедливости.
- Выполнили вдохновение в бунтующем приходе: +1 к справедливости.
- Успешно ограбили повозку с дарами или сокровищницу Шерифа: +1 к справедливости.
- Королевская инспекция:
 - 3–4 покорных прихода: +1 к справедливости.
 - 1–2 покорных прихода: +2 к справедливости.
 - 0 покорных приходов: +3 к справедливости.

Перемещайте маркер королевской милости в сторону закона каждый раз, когда:

- Выполнили соответствующий эффект карты события или путника: +1 к закону.
- Удалили лагерь: +1 к закону.
- Поместили в тюрьму Робин Гуда: +1 к закону.
- Повозка прибыла в Ноттингем: +1 к закону или +2, если повозка с дарами.
- Королевская инспекция. 5–7 покорных приходов: +1 к закону.



Основные термины

Арест — замысел игрока за Шерифа, который позволяет удалить раскрытых вольных стрелков в тюрьму, а лагеря в зону доступных фишек (3.3.3).

Баллада — группа из 6 карт обычных событий, 1 карты события фортуны и 1 карты «Королевская инспекция» либо «Прибытие короля Ричарда» (2.2).

Бунтующий — статус прихода, при котором можно выполнить подкуп и проще совершить ограбление (1.6, 3.2.3, 4.2.1).

Вдохновение — деяние игрока за Робин Гуда, которое позволяет раскрыть фишку Робин Гуда в покорном приходе, чтобы изменить его статус на «Бунтующий», или в бунтующем приходе, чтобы переместить маркер королевской милости на 1 деление в сторону справедливости (4.2.4).

Вольный стрелок — зелёная фишка в форме 8-угольной призмы с символом пера на одной стороне, которая используется игроком за Робин Гуда при выполнении замыслов и деяний (1.5). См. также **Робин Гуд**.

Деяние — действие, которое можно выполнить после замысла (4.0).

Доступные (фишки, повозки) — фишки и жетоны повозок, которые находятся в зоне доступных фишек или в зоне доступных повозок на планшете игрока и могут быть размещены им на поле (1.5.3).

Замысел — действие, которое можно выполнить в 1 или нескольких областях (3.0).

Игрок за Робин Гуда — один из игроков, который принимает сторону Робин Гуда и его вольных стрелков. Стремится добиться торжества справедливости (1.4).

Игрок за Шерифа — один из игроков, который принимает сторону Шерифа Ноттингемского и его подручных. Стремится добиться соблюдения закона (1.4).

Королевская инспекция — особый раунд из 5 фаз, который игроки проводят, когда раскрывают карту «Королевская инспекция» или «Прибытие короля Ричарда» (6.0).

Королевская милость — красный маркер, обозначающий текущий уровень справедливости и закона в Ноттингемшире. Также шкала на поле, по которой перемещается маркер королевской милости (1.8).

Лагерь — зелёная фишка в форме диска, которая используется игроком за Робин Гуда при выполнении замыслов и может приносить доход в фазу добычи в раунде королевской инспекции (1.5).

Лес — тип областей на поле, в котором сложнее разыскать вольных стрелков, но легче арестовать их, а также совершить ограбление (1.3.2, 3.2.3, 3.3.3).

Наём — замысел игрока за Шерифа, который позволяет разместить подручных и изменить статус прихода на «Покорный» (3.3.1).

Ноттингем — круглая область на поле, которая всегда является покорной. В Ноттингеме игрок за Робин Гуда может ограбить сокровищницу Шерифа, но не может разместить лагерь (1.3.3, 1.6, 3.2.3).

Облава — деяние игрока за Шерифа, которое позволяет удалить до 2 фишек игрока за Робин Гуда в зону доступных фишек. Лагеря удаляются последними (4.3.3).

Обычное событие — тип карт событий с 2 эффектами: верхний для игрока за Робин Гуда и нижний для игрока за Шерифа (2.3, 5.1.1).

Ограбление — замысел игрока за Робин Гуда, который позволяет провести попытку грабежа путника, повозки или сокровищницы Шерифа в Ноттингеме (3.2.3).

Пассивный — статус прихода, который он может приобрести только при выполнении эффекта одного события (1.6).

Поборы — деяние игрока за Шерифа, которое позволяет размещать повозки в покорных приходах (4.3.2).

Побег — деяние игрока за Робин Гуда, которое позволяет ему сбежать из тюрьмы или передвинуться с 0–1 вольным стрелком в соседние области и скрыться (4.2.3).

Повозка — круглый жетон, который размещается в приходе при выполнении поборов, передвигается по дорогам и при прибытии в Ноттингем позволяет игроку за Шерифа получить шиллинги и переместить маркер королевской милости в сторону закона. В пути повозка может быть ограблена игроком за Робин Гуда (1.9).

Подкуп — деяние игрока за Робин Гуда, которое позволяет заменить подручного на вольного стрелка в бунтующем приходе (4.2.1).

Подручный — серая фишка в форме клина, которая используется игроком за Шерифа при выполнении замыслов и деяний (1.5).

Пожертвование — деяние игрока за Робин Гуда, которое позволяет изменить статус прихода на «Бунтующий» (4.2.2).

Покорный — статус прихода, при котором можно выполнить поборы, жертвование и более эффективный арест (1.6, 3.3.3, 4.2.2, 4.3.2).

Приход — тип областей на поле с ячейкой для жетона статуса. Может быть бунтующим, пассивным или покорным (1.3.1).

Путник — карта с коричневой рубашкой. Раскрывается при выполнении замысла ограбления, если его целью был выбран путник (5.2, 3.2.3).

Раскрытый — вольный стрелок, размещённый символом вверх (1.5.1).

Рейд — деяние игрока за Шерифа, которое позволяет передвинуть подручных из Ноттингема в 1 любой приход (4.3.1).

Робин Гуд — зелёная фишка в форме 8-угольной призмы с инициалами РГ на одной стороне, которая используется игроком за Робин Гуда при выполнении замыслов и деяний. Для всех эффектов считается вольным стрелком, если не сказано иное (1.5.2).

Розыск — замысел игрока за Шерифа, который позволяет передвинуть подручных и/или раскрыть вольных стрелков (3.3.2).

Сбор — деяние игрока за Робин Гуда, которое позволяет разместить вольных стрелков и лагеря или скрыть вольных стрелков в области с лагерем (3.2.1).

Скрытый — вольный стрелок, размещённый символом вниз (1.5.1).

Событие — карта с зелёной рубашкой. Карты событий бывают 3 типов: обычные события, события фортуны и королевские инспекции (5.1).

Событие фортуны — тип карт событий с 1 эффектом. После раскрытия этой карты необходимо сразу выполнить передвижение повозок и эффект, а затем, не меняя очередности ходов, раскрыть новую карту события (5.1.2).

Стопка жертв — стопка карт путников, которая не замешивается в колоду в раунде королевской инспекции. Карты путников помещаются в стопку жертв в результате ограбления или по эффектам событий (5.2.1).

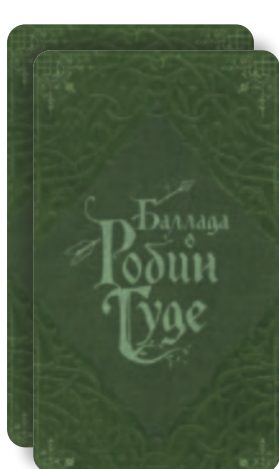
Тюрьма — зона на игровом поле, куда помещаются вольные стрелки при выполнении некоторых замыслов и эффектов событий (1.5.4).

Ускользание — деяние игрока за Робин Гуда, которое позволяет передвинуть вольных стрелков в соседние области и, возможно, скрыть их (3.2.2).



Н. К. Уайет, иллюстрация, 1917 г.

Составление колоды событий



2 обычных события

+



1 событие фортуны, замешанное
с 4 картами обычных событий

+



+

«Королевская инспекция»



2 обычных события

+



1 событие фортуны, замешанное
с 4 картами обычных событий

+



+

«Королевская инспекция»



2 обычных события

+



1 событие фортуны, замешанное
с 4 картами обычных событий

+



«Прибытие короля Ричарда»



Иллюстрация подготовки игрового поля перед размещением Робин Гуда и 3 вольных стрелков в Шервудский лес, Саутвеллский лес и/или Ремпстон