

ROBIN HOOD

and the merry men



REGLAMENTO
Modo Semi Cooperativo

Nottingham 1100 D.C.: El verdadero Rey está lejos en la Tierra Sagrada, y el villano tirano del Príncipe John quiere gobernar por toda Inglaterra. Pero las noticias de forajidos en Nottingham se han escuchado por todos los rincones. En un intento para deshacerse de estos forajidos, impone duros impuestos en los pueblos, posicionando guardias en los poblados y castigando a cualquiera que se atreva a ayudarlos.

El legendario forajido Robin Hood se informa de las cosas terribles que suceden y promete que pondrá fin a todo esto, con la ayuda de sus Merry Men – jalmas creyentes que le seguirían de camino de ida y vuelta al infierno!

Pero Robin ve dudas en sus ojos. El Pequeño John, Will Scarlet, incluso la Doncella Marian consideran que la misión es demasiado peligrosa –podría llevar a Nottingham a una guerra. Dividido entre la seguridad de su banda y el bienestar de Nottingham, Robin se da cuenta que deben hacer algo. Propone un desafío apostando a los demás héroes que ninguno puede proteger Nottingham tan bien como él. Si uno de ellos demuestra ser mejor en esta tarea, ¡concederá el liderazgo al vencedor! ¿Será uno de los Merry Men el nuevo héroe de Nottingham, o seguirá Robin Hood viviendo su propia leyenda?

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Preparación pp. 4-5

Objetivo del juego p. 6

Fase de los Merry Men pp. 7-13

Fase del Héroe pp. 14-22

Final de la ronda p. 23

Módulo del Fray Tuck p. 24

Módulo de los Hombres del Sheriff en la Guarida de Robin p. 24

Módulo de la Flecha Dorada p. 25

Icono y cartas pp. 26-27

COMPONENTES



1 Tablero de Juego

30 Fichas de Botín

5 Fichas verdes

20 Fichas de distracción

60 Peniques de plata

5 Tableros de Jugador

50 Cartas de Merry Men

5 Cartas de Personaje

24 Cartas de Villano

15 Cartas de Tareas del Rey Richard

5 Hojas de Ayuda para el jugador



5 Meeples de Héroe y 34 Meeples de Merry Men

3 Meeples de Villano y 30 Meeples de Guardia

25 Barricadas (5 por jugador)

25 Trampas (5 por jugador)

24 Carruajes Reales

12 Losetas de Rescate

5 Marcadores de Reputación

2 Bolsas de tela impresa

20 Recursos de Hierro (gris)
20 Recursos de Madera (marrón)
20 Recursos de Herramienta (blanco)

1 Moneda de Metal de Primer Jugador

1 Marcador de Ronda de madera

5 Marcadores de 50/100 PV

MÓDULO DEL FRAY TUCK

15 cartas del Fray Tuck
1 Meeple del Fray Tuck

MÓDULO DE LOS HOMBRES DEL SHERIFF EN LA GUARIDA DE ROBIN

18 Cartas de Espía

MÓDULO DE LA FLECHA DORADA

5 Cartas de Sheriff

PREPARACIÓN

PREPARACIÓN DEL TABLERO

1. Se sitúa el Sheriff, el Príncipe John y el Guy de Gisborne en la Torre Negra.
2. Se pone un Guardia en el 3º y 4º Escondite de cada Punto de Recolección.
3. Se sitúan los Carruajes en la bolsa negra de Carruaje. Se roba y se pone un Carruaje al principio de cada carretera, detrás de la barricada ilustrada en el tablero. Se pone la bolsa de Carruaje cerca del tablero.
4. Se coloca un montón de Peniques de Plata en el lugar designado cerca de cada carretera.

- Dos jugadores: 6 Peniques cada uno.
- Tres jugadores: 8 Peniques cada uno.
- Cuatro jugadores: 10 Peniques cada uno.
- Cinco jugadores: 12 Peniques cada uno.

5. Se ponen los dados de Arma en el Almacén de Armas (se devuelven los dados extra en la caja)
 - El montón de cada tipo de Arma debería ser igual al número de jugadores. 2 jugadores: 2 de cada Arma; 3 jugadores: 3 de cada Arma; etc.
6. Se sitúa una Recompensa aleatoria bocarriba en la Torre Negra. Se coloca el resto bocabajo cerca del tablero.
7. Se ponen los siguientes marcadores: 1 Madera, 1 Herramienta, 1 Hierro, 2 Distracciones y 1 Penique de Plata en la Reserva del Sheriff.
8. Se mezclan las cartas de Villanos y se apilan en un mazo cerca del tablero.
 - Cinco jugadores: Se añaden las 5 cartas de Sheriff del módulo de la Flecha Dorada en el mazo.
9. Se mezclan las cartas de los Merry Men y se reparten 4 a cada jugador. Se pone el mazo cerca del tablero.



10. Se mezclan las cartas de Tarea del Rey Richard y se reparten 3 a cada jugador. Se devuelve el resto de cartas a la caja del juego. No se usarán durante la partida.

11. Se sitúa el dado de Habilidades cerca del tablero.

12. Se colocan los Recursos (Madera, Hierro, Herramientas), fichas de Distracción y Peniques de Plata cerca del tablero formando un suministro general.

13. Se ponen las fichas de Botín en la bolsa Verde de Botín y se sitúa la bolsa cerca del tablero.



PREPARACIÓN DEL JUGADOR

Cada Jugador...

1. Coge un tablero de jugador.
2. Coge una Hoja de Ayuda para el Jugador.
3. Sitúa 1 marcador de Madera, 1 de Hierro, 1 Herramienta, 2 fichas de Distracción, y 1 Penique de Plata en el Almacén. Estos ítems son Posesiones.
4. Escoge un Héroe, sitúa el correspondiente meeple del Héroe en la Guarida del Héroe, y coge la correspondiente carta de Héroe.
5. Coge del correspondiente color del Héroe
 - a. 6 Meeples de Merry Men. Sitúa 3 en el Escondite de los Merry Men y 3 en los Campos de Entrenamiento.
 - b. 1 ficha Verde. Cubre uno de los 4 puntos de Escondrijo para mostrar que no está disponible.
 - c. 5 Barricadas. Sitúa una en cada espacio de Barricada.
 - d. 5 Trampas. Sitúa 1 en cada espacio de Trampa.
 - e. 1 marcador de Reputación. Lo sitúa en el icono de Reputación debajo de tablero de Reputación.
 - f. 1 marcador de Puntuación. Lo sitúa en el icono de laurel en el tablero de Puntuación.



El jugador que haya donado algo más recientemente a los pobres coge el marcador de primer jugador y empieza la partida.

OBJETIVO DEL JUEGO

En Robin Hood y los Merry Men, los jugadores toman el papel de un famoso forajido-héroe como Robin Hood, el Pequeño John o la Doncella Marian. Vuestra misión es proteger el pueblo de Nottingham de la tiranía del malvado Príncipe John y sus secuaces. Para proteger Nottingham, deberéis preparar trampas y luchar contra los Guardias Reales, construir barricadas y asaltar los Carruajes Reales, robar a los ricos y dárselo a los pobres, y más.

En este juego semi-cooperativo, los jugadores a veces necesitarán trabajar juntos y ayudarse mutuamente en momentos de peligro, pero al fin y al cabo solo habrá un verdadero ganador. El objetivo principal es defender Nottingham durante 5 rondas sin perder (4 rondas en una partida de 5 jugadores).

El juego TERMINA automáticamente y todos los jugadores pierden si se cumplen una de estas condiciones:

- No quedan Peniques de Plata en una de las carreteras.
- El Tablero de Guardias está lleno de Guardias.

Si todos los jugadores acaban las 5 rondas sin perder (4 rondas en una partida de 5 jugadores), se declara un ganador - el jugador con más Puntos de Victoria (PV) pasa a ser ¡el defensor más grande de Nottingham!

GANANDO PUNTOS

A través de la partida se pueden conseguir puntos rescatando Merry Men de los Guardias o liberándolos de la Prisión, cobrando un rescate a los Guardias, devolviendo dinero a los pobres de la Villa, y siendo el propietario de Barricadas en carreteras donde se roba a los Carruajes.

Se puntuará la mayoría de los puntos al final de la partida. El número de puntos, que se consiguen por cada Barricada y Trampa construidas y los Enviados a misiones, se determina por el nivel del tablero de Reputación.

[Ver p. 23 puntos de fin de partida en detalle]



Barricadas
Trampas
Enviado

Nivel 4
Nivel 3
Nivel 2
Nivel 1



CÓMO SE JUEGA

La partida se juega en un máximo de 5 Rondas (4 Rondas en una partida de 5 jugadores).

Cada Ronda consiste de 2 fases

- 1.Fase de los Merry Men**
- a. Los jugadores juegan turnos tomando acciones con sus meeples de los Merry Men.
 - b. Esta fase continúa hasta que todos los Merry Men disponibles se hayan situado.
- 2.Fase del Héroe**
- a. Los jugadores se equipan reclutando dados de Arma.
 - b. Cada jugador juega 1 turno con su Héroe.
 - Se roba y se resuelve una carta de Villanos.
 - Se hace 2 movimientos con el Héroe.



FASE DE LOS MERRY MEN

JUGANDO TURNOS

Los jugadores juegan sus turnos en sentido horario, empezando por el jugador con el marcador de jugador inicial.

En un turno en la fase de los Merry Men, cada jugador sitúa un Merry Man en una localización y juega su acción asociada.

Cuando un Merry Man se sitúa en una localización, permanece allí hasta el fin de la ronda.

Hay 8 localizaciones disponibles para los Merry Men designadas con este símbolo:

6 puntos de Recolección



1. Armería



2. Taller



3. Cabaña del Leñador



4. Iglesia



5. Forja de Hierro



6. Plaza Mayor



7. Patio de Construcción



8. Cruzada del Rey Richard



JUGANDO CARTAS DE MERRY MEN

Los Merry Men son tus leales amigos y seguidores, y son cruciales para luchar contra la tiranía.

Cuando sitúas un Merry Man en una localización, **se debe** jugar una de tus cartas de Merry Men.

Se puede jugar una carta de Merry Men ya sea de tu mano o del mazo de cartas Pasivas.

Cuando se juega una carta de Merry Men de tu mano, se elige UNA de las siguientes opciones:

Activo

- Poner una carta bocarriba en la sección designada en el lado derecho del tablero de jugador.

- Usar una de la acciones del lado izquierdo de la carta.

Pasivo

- Poner la carta bocarriba en la sección designada del lado izquierdo de tu tablero de jugador.

- Ignorar las acciones de la carta

Las cartas Activas se descartan al final de la ronda.

PUNTOS DE RECOLECCIÓN

Cada Punto de Recolección tiene 4 Escondites y 1 Área Principal. Cada Escondite puede contener sólo 1 Merry Man. Un Merry Man no se puede poner en un Escondite que ya tenga otro Merry Man o un Guardia en él.

El Área Principal de cada Punto de Recolección, Patio de Construcción, y Cruzada del Rey Richard están disponibles para un número ilimitado de Merry Men.



Las cartas Pasivas no se descartan. Permanecen en la pila de cartas Pasivas, la cual tiene un límite de 6 cartas. **Después de alcanzar el límite, si se tiene que jugar una carta de Merry Men pasivamente, se debe descartar de una de las cartas de tu pila.** Al final del juego algunas de las cartas en la pila de cartas Pasivas pueden valer puntos (ver p. 23 para detalles de puntuación).

En lugar de jugar una carta de tu mano en tu turno, se puede elegir activar una carta Pasiva moviéndola a la pila de cartas Activa y usar una de sus acciones.

USANDO LOS PUNTOS DE RECOLECCIÓN

Cuando se sitúa un Merry Man en un Punto de Recolección, se puede elegir entre ponerlo en un Escondite desocupado o en el Área Principal.

Para poner un Merry Man en un Escondite, se debe jugar una carta Activa de Merry Men que incluya una acción para ese Punto de Recolección en concreto. Se pone el Merry Man en el primer Escondite desocupado empezando por la parte superior.

Para poner un Merry Man en el Área Principal, se debe jugar una carta Pasiva de Merry Men. Se puede jugar cualquier carta de tu mano como una carta Pasiva.

RECOLECTANDO RECURSOS

- Cuando se pone un Merry Man en el Área Principal, se recolecta el montón de Recursos, fichas de Distracción o Armas que se muestran en el tablero.
- Cuando se sitúa un Merry Man en un Escondite, se recolecta el montón mostrado en la acción de la carta de Merry Men que se juegue.

Tres de los Puntos de Recolección permiten la adquisición de Recursos.

Se necesitarán los Recursos para construir Trampas en los Escondites y para construir Barricadas en las carreteras.



Se recolecta Madera desde la **Cabaña del Leñador**, Hierro desde la **Forja de Hierro**, y Herramientas desde el **Taller**.



En la **Iglesia** se puede adquirir fichas de distracción. Durante la fase de Héroe, las fichas de Distracción permitirán relanzar dados de Arma, escabullirse en la Prisión para rescatar Merry Men, o pasar desapercibido entre los Villanos. Las fichas de distracción **solamente se usan en la fase de Héroe** y no se pueden usar para relanzar dados de Habilidad



En la **Armería**, se pueden adquirir dados de Arma. Hay 4 tipos de Armas: Arco largo, Espada, Hacha, y Bastón. Se necesitarán Armas para los Enviados a las Cruzadas del Rey Richard en la fase de los Merry Men y para luchar contra los Guardias y para emboscar Carruajes en la fase de Héroe.

Un jugador puede tener un máximo de 4 dados de Arma a la vez.



ROBANDO A LOS RICOS

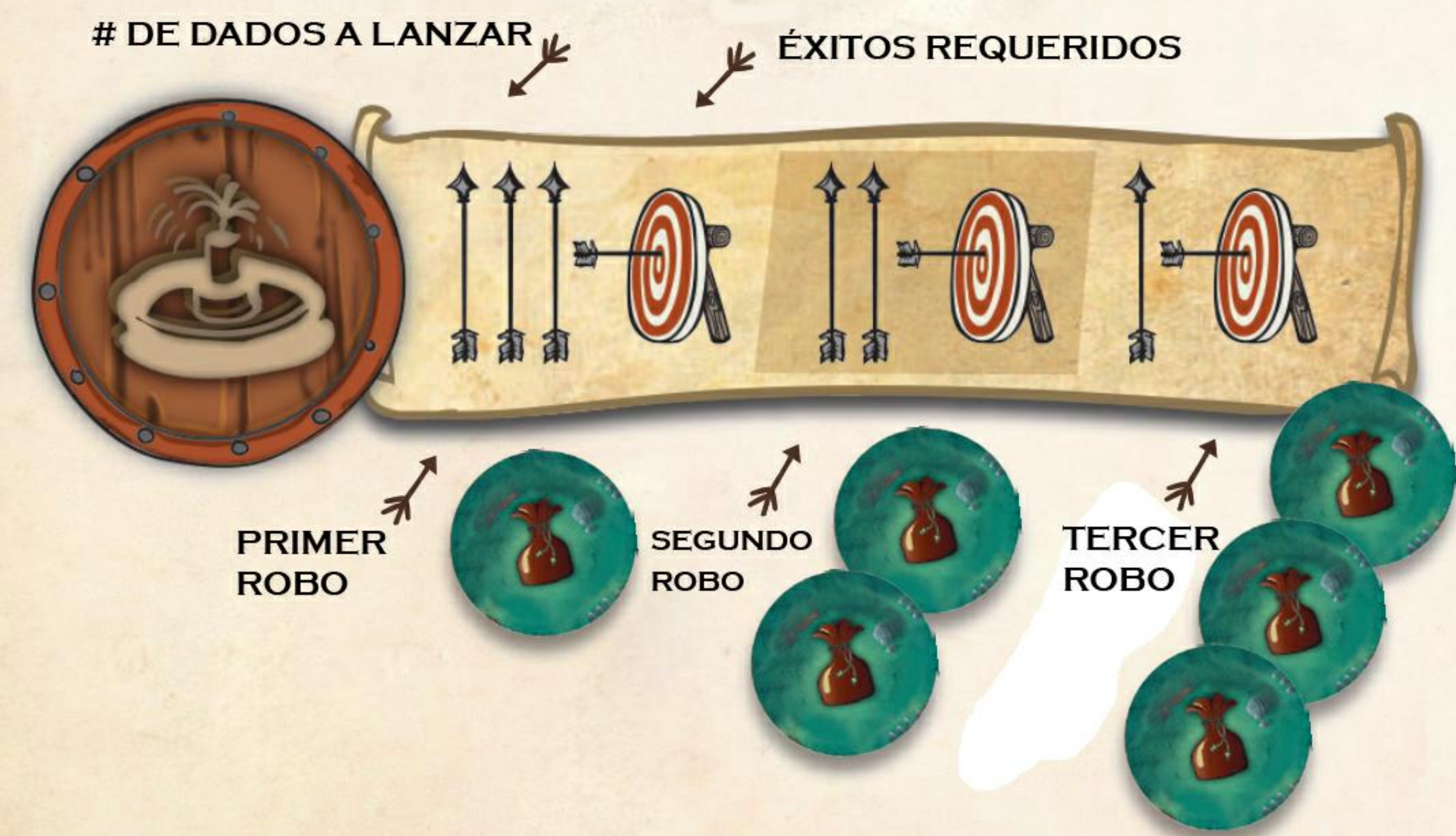
Robin, el Príncipe de los ladrones, y sus MerryMen roban a los ricos y se lo dan a los pobres

Para robar a los ricos se tendrá que visitar la Plaza Mayor. La acción se desarrolla lanzado dados de Habilidad.

- Cuando se posiciona un Merry Man en el Área Principal, se efectúa la acción como siempre.
- Cuando se posiciona un Merry Man en un Escondite, se puede usar la acción de la carta de Merry Men. Las acciones de relanzamiento de dados y de dado extra se aplican a un lanzamiento a escoger.

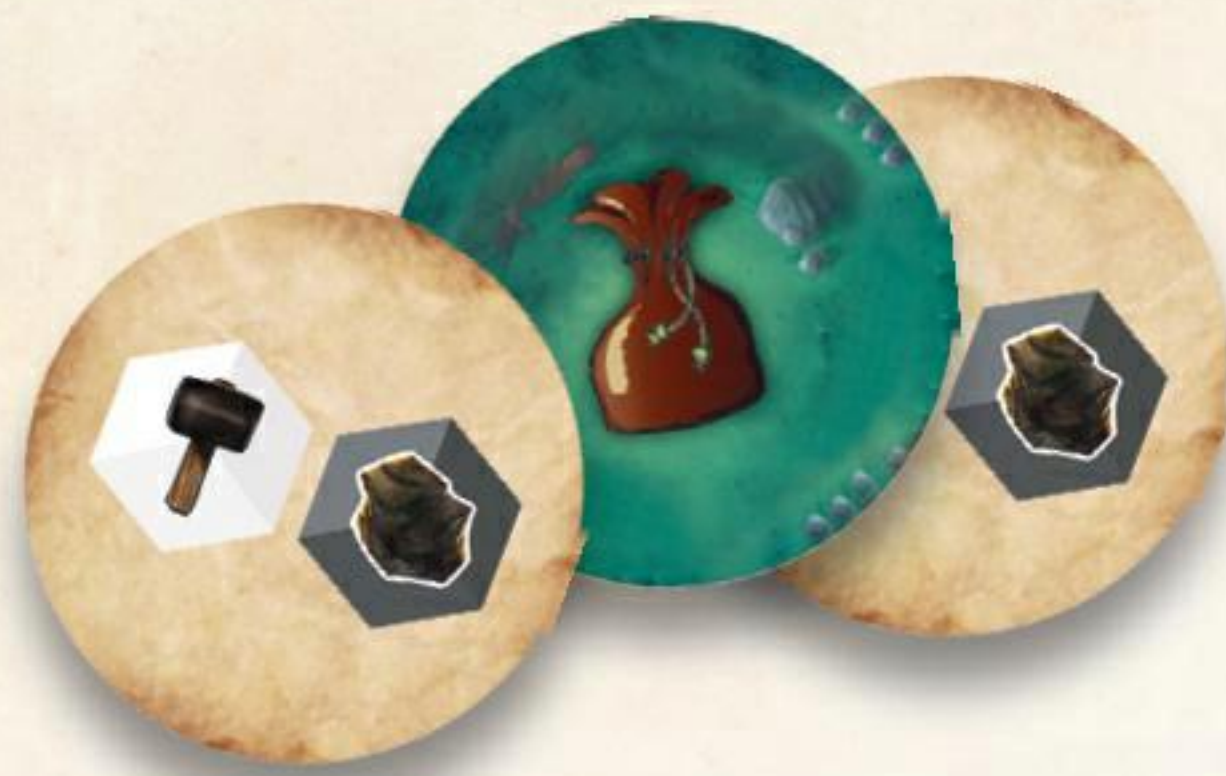


Se puede robar a los ricos 3 veces consecutivas. Cada intento es más fructífero, pero también es más arriesgado. Se debe empezar por el primer robo.



Éxito: Se recolectan las fichas de Botín indicadas o se intenta realizar el siguiente robo.

Cuando se roban fichas de Botín, se recolectan las recompensas que éstas muestran y luego se devuelven las fichas en la bolsa.



Si se falla en cualquiera de las tres tiradas, no se recolecta ningún Botín. Se va directamente al primer nivel de la Prisión y se paga una multa.



Para pagar una multa, se mueve una de las Posesiones del Jugador (Recursos, fichas de Distracción, o Peniques de Plata) que tenga en su Almacén a la Reserva del Sheriff en el árbol. Se puede elegir que Posesión se va a dar. Si no se tiene Posesiones en el Almacén para pagar la multa, se va directamente al segundo nivel de la Prisión.

No se pueden usar fichas de distracción ni relanzar dados de Habilidad durante la fase de los Merry Men.

CONSTRUYENDO TRAMPAS Y BARRICADAS

Mientras el Rey Richard está fuera en las Cruzadas, el Príncipe John ha elevado los impuestos para las villas dentro y alrededor de Nottingham. Si se construyen Barricadas en las carreteras, se retrasarán los Carruajes Reales que llevan los impuestos al castillo.

Construir Trampas y Barricadas son 2 de las maneras clave para puntuar PV al final de la partida.

Para construir Trampas y Barricadas:

- Se juega una carta Activa de Merry Men con la acción que se quiera usar, ya sea construir una Trampa o una Barricada.
- Se sitúa un Merry Man en el Patio de Construcción.
- Se gastan los Recursos requeridos y Peniques de Plata correspondientes al escogido Punto de Encuentro o carretera. Se devuelven los Recursos al suministro y se ponen los Peniques de Plata en cualquier carretera a elegir(no tiene que ser la carretera en donde se ha construido la Barricada).

CARTA DE MERRY MAN

ACCIONES

BARRICADAS

TRAMPAS

RECURSOS REQUERIDOS

PATIO DE CONSTRUCCIÓN

RECURSOS REQUERIDOS



Al construir una Barricada...

- Se coge la Barricada de más a la izquierda del Tablero de Jugador y se sitúa en la carretera escogida.
- Se pone la Barricada en la posición más lejana respecto al castillo.

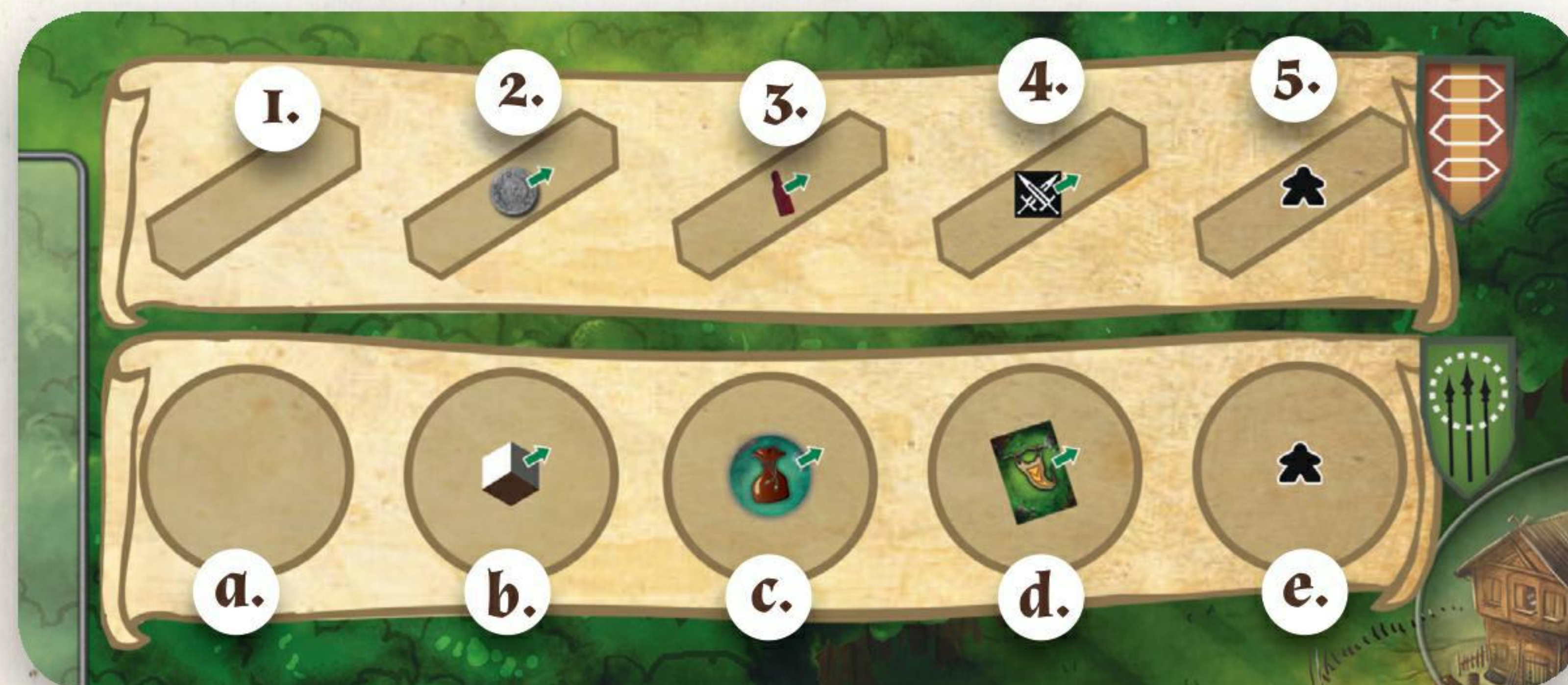
Cada vez que se quita una Barricada del Tablero de Jugador, se desbloquea la recompensa mostrada en el espacio de la Barricada.

1. Sin recompensa.
2. Recolecta 1 Penique al principio de cada ronda.
3. Recolecta 1 ficha de Distracción al principio de cada ronda.
4. Recolecta 1 dado de Arma al principio de cada ronda.
5. Desbloquea inmediatamente el cuarto Escondite de tu Tablero de Jugador (quita la ficha Verde) y transfiere un Merry Man de los Campos de Entrenamiento. Ahora puedes usar este Merry Man a lo largo de la partida.



CASTILLO

TABLERO DE JUGADOR



Al construir una trampa...

- Se coge la Trampa de más a la izquierda del Tablero de Jugador y se sitúa en el Punto de Recolección escogido.
- Se pone la Trampa en el primer Escondite (contando desde arriba) sin un Guardia u otra Trampa. Se puede poner una Trampa si hay un Merry Man en el Escondite.

Cada vez que se quita una Trampa del Tablero de Jugador, se desbloquea la recompensa mostrada en el espacio de la Trampa.

- a. Sin recompensa.
- b. Recolecta 1 Recurso de tu elección al principio de cada ronda.
- c. Roba 1 ficha de Botín al principio de cada ronda.
- d. Roba 1 carta de Merry Men extra al principio de cada ronda. Tu límite de mano es ahora de 5 en lugar de 4.
- e. Desbloquea inmediatamente el cuarto Escondite de tu Tablero de Jugador (quita la ficha Verde) y transfiere un Merry Man de los Campos de Entrenamiento. Ahora puedes usar este Merry Man a lo largo de la partida.

El cuarto escondite se puede desbloquear como recompensa final tanto con Barricadas como con Trampas.
Si ya ha sido desbloqueado, ignora la recompensa la segunda vez que la reveles.

MANDANDO UN ENVIADO

Antes de irse a las Cruzadas, el Rey Richard os mandó ciertas tareas. En medio de sus luchas, él agradecería las noticias sobre sus bravos héroes completándolas.

Mandar Enviados hacia las Cruzadas del Rey Richard es una de las maneras más eficientes de conseguir PV

Al final de la partida, cada uno de vuestros Enviados os concederá PV acorde con vuestro nivel de Reputación. Los Enviados también os conceden puntos de las cartas de Tarea del Rey Richard.



Para mandar un Enviado:

- Se juega una carta Activa de Merry Men como una acción de Enviado.
- Se sitúa el Merry Man en las Cruzadas del Rey Richard.
- Se gastan las Armas, Recursos, y Peniques de Plata requeridos que se muestran en la localización. Se devuelven las Armas y Recursos en el suministro general y se ponen los Peniques de Plata en una o más carretera de tu elección.

Los Merry Men situados en las Cruzadas del Rey Richard NO serán devueltos al final de la ronda. Permanecerán en las Cruzadas el resto de la partida. Se puede mandar un máximo de 3 Enviados en toda la partida.

Al principio de cada fase de Merry Men, se pueden transferir Merry Men de los Campos de Entrenamiento al Escondite de vuestro Tablero de Jugador, permitiendo situar 3 Merry Men (o 4 si se ha desbloqueado el Escondite extra)



Tareas del Rey Richard

Cada jugador empieza la partida con 3 cartas de Tarea del Rey Richard, que son usadas para ganar PV al final del juego. Para puntuar PV de una Tarea, se deben reunir las condiciones requeridas en la carta y tener un Enviado en las Cruzadas del Rey Richard. Cada Enviado puede ser usado para puntuar PV de una sola carta de Tarea. Al final de la partida se puede/n escoger la/s carta/s a puntuar.

Cada Tarea se describe en la p. 27

FIN DE FASE

La fase de los Merry Men termina cuando todos los jugadores han puesto sus 3 (o 4 si el Escondite extra ha sido desbloqueado) Merry Men. Los Merry Men permanecen en el tablero principal durante la fase del Héroe.

Se avanza el marcador de ronda a la fase de Héroe de la ronda actual.



En la fase de los Héroes, éstos tienen la oportunidad de demostrar que son válidos de su título. En esta fase, solo se puede jugar con el héroe.

1. Se roba una carta de Villanos y se sigue sus instrucciones.
2. Se hacen 2 movimientos con el Héroe.



Three tablets are shown, each displaying a different screen from the game. The tablets are arranged in a fan-like pattern. The leftmost tablet shows a character selection screen with a character named 'GIBBORNE' highlighted. The middle tablet shows a character selection screen with a character named 'EL SHERIFF' highlighted. The rightmost tablet shows a character selection screen with a character named 'JOHN' highlighted. Annotations with arrows point to specific elements on the tablets:

- GIBBORNE VA AQUÍ** (Gibborne is here) points to the character selection screen on the leftmost tablet.
- EL SHERIFF VA AQUÍ** (The Sheriff is here) points to the character selection screen on the middle tablet.
- JOHN VA AQUÍ** (John is here) points to the character selection screen on the rightmost tablet.
- ANADE UN GUARDIA AQUÍ** (Add a guard here) points to a guard icon on the middle tablet.
- CARRETERA ACTIVA** (Active road) points to a road icon on the middle tablet.
- EL PRIMERO DISPONIBLE** (The first available) points to a character selection screen on the rightmost tablet.

Se sitúa un Guardia en el Punto de Recolección indicado en el primer Escondite disponible empezando por arriba (el primer Escondite que no contenga un Guardia).



TABLERO DE LOS GUARDIAS

- Si un Héroe no salva a un Merry Man arrestado antes que termine la fase, éste último irá al primer nivel de la Prisión y la Posesión pagada como multa se moverán a la Reserva del Sheriff.



NEGOCIAR POR 1 PRISIONERO





¡¡LOS VILLANOS!!

Situar los Villanos

Sheriff

El Sheriff de Nottingham es la mano derecha del Príncipe John. Arrestará a cualquiera que ayude a los Héroes, por lo que preparaos para ayudar a los Merry Men.



Cuando se pone el Sheriff en un Punto de Recolección...

- Se sitúa en el Área Principal.
- Se sitúan dos Guardias en los dos primeros Escondites del Sitio.
 - o Si no se puede poner un Guardia en un Escondite, se pone el Guardia en un espacio libre del tablero de Guardias en la Villa.

El Sheriff no afecta a los Merry Men en el Área Principal.

Si un Villano se ha situado en una localización ocupada por un Héroe, el jugador que posea al Héroe debe pagar una ficha de Distracción para evitar ser castigado. Si no se tienen fichas de Distracción, se gira inmediatamente la carta del Héroe. No se podrán usar las habilidades del Héroe en la próxima fase de Héroes. Si la carta de Héroe ya estaba girada, no pasa nada.

Para poner un Héroe en el espacio de un Villano, se debe gastar una ficha de Distracción del propio Almacén del jugador.

Guy de Gisborne



Cuando se pone Guy de Gisborne en una de las carreteras...

- Se sitúa en el lugar designado.
- Se quita la Barricada más cercana al Castillo. El propietario de la Barricada la guarda en su Guarida del Héroe para la puntuación de final de partida. Si hay un Carruaje inmediatamente detrás de esta Barricada quitada, entra directamente dentro del Castillo.
Si no hay ninguna Barricada no pasa nada.



Príncipe John



Cuando se pone el Príncipe John en una de las carreteras...

- Se sitúa en el lugar designado.
- Se quitan tantos Peniques de Plata de la carretera igual al número de Barricadas construidas incluyendo la ilustrada en el tablero.

Los Peniques son devueltos al suministro.



Activar una Carretera

Los Carruajes Reales llevan el dinero de los impuestos recolectado de las villas al castillo.



Carretera Este Carretera Oeste Carretera Norte Carretera Sur

Estas son las 4 Carreteras: Este, Oeste, Norte y Sur.

Cuando una Carretera se Activa...

- Cada Carruaje en la carretera pasa una Barricada y se para en la siguiente. Si no hay otra Barricada para parar el Carruaje, éste entra en el Castillo.
- Un nuevo Carruaje se pone en la Posición Inicial.

Cuando un Carruaje entra en el Castillo...

- Se pone en el primer espacio disponible para Carruajes en el estacionamiento de Carruajes (de arriba hacia abajo empezando por la columna de más a la izquierda).
- Se quita el montón de Peniques de Plata mostrado en el estacionamiento de Carruajes de la carretera por donde ha viajado el Carruaje.



El número de estacionamientos de Carruajes se basa en el número de jugadores.

- 2 jugadores: Las 2 primeras columnas (6 estacionamientos).
- 3 jugadores: Las 3 primeras columnas (9 estacionamientos).
- 4-5 jugadores: Todas las columnas (12 estacionamientos).

Cuando se llenan todos los estacionamientos de Carruajes, inmediatamente sucede un Incremento de Impuestos (ver p.19).

Si el incremento de Impuestos ha sido causado por una Activación de Carretera, se termina la Activación primero y luego se procede al Incremento de Impuestos.

Cuando no haya Peniques de Plata en una de las Carreteras, los jugadores pierden inmediatamente la partida.

BARRICADA CONSTRUIDA

JOHN VA AQUÍ

BARRICADA ILUSTRADA

QUITA 3 PENIQUES

JUGANDO CON LOS HÉROES

Los Héroes son los mundialmente famosos Robin Hood, Pequeño John, Will Scarlet, Doncella Marian, y Jane Fortune. Cada Héroe tiene una carta de Personaje, la cual les da habilidades especiales durante la fase de Héroes. Las habilidades de los Héroes se pueden usar durante la partida. (ver p. 25 para más detalles).



En un turno de jugador después de resolver la carta de Villanos, se pueden ejecutar 2 movimientos consecutivos con un Héroe. Un movimiento consiste en poner al Héroe en una localización determinada y tomar su respectiva acción. Cuando se terminan los movimientos, se deja el Héroe en la última localización hasta el final de la ronda. Después de mover a una localización, se puede pasar de jugar una acción. Una vez se pasa, el turno del jugador termina por esta ronda.



Hay 14 localizaciones disponibles indicadas con este símbolo.

- 4 Carreteras
- 6 Puntos de Recolección
- Prisión
- Campos de Tiro con Arco.
- Almacén de Armas
- Villa



Asaltando Carruajes en las Carreteras

Para robar los tesoros de los Carruajes Reales, los Héroes deben pillarlos por sorpresa con una emboscada.

Para asaltar un Carruaje...

- Se sitúa al Héroe en el espacio designado de la carretera.
- Se lanzan un mínimo de 2 Dados de Armas que coincidan con el color del Carruaje.
- Se debe sacar como mínimo 1 golpe para tener éxito.
- Se pueden gastar fichas de Distracción para relanzar dados. Por cada ficha gastada, se puede relanzar 1 dado.

FALLO

ÉXITO

Si se falla...

- Se mantienen los dados de Armas usados para la emboscada.
- Si aún se tiene otro movimiento, se debe ir a otra localización.
- Si no se tiene otro movimiento, el Héroe debe quedarse en la carretera y se termina su turno.

Si se tiene éxito, se asalta el Carruaje.

- Se gana 1 punto de Reputación en el tablero de Reputación.
- Se devuelven todos los dados de Armas usados para la emboscada al Almacén de Armas.
- Se tumba el Carruaje en un espacio disponible para Carruajes de tu elección en el Estacionamiento de Carruajes y se reciben las recompensas mostradas en la parte derecha de esta fila.
- Los propietarios de las Barricadas de esa carretera donde se ha producido la emboscada reciben 2 PV por cada Barricada que posean.

Incremento de Impuestos

Cuando todos los estacionamientos de Carruaje disponibles, basado en el número de jugadores, sean ocupados, sucede un Incremento de Impuestos:

- Se cuentan todos los Carruajes tumbados.
- Se quitan todos los Carruajes del Estacionamiento de Carruajes y se devuelven a la bolsa de Carruajes.
- Se ejecutan Activaciones de Carretera iguales al número de Carruajes asaltados.

Se empieza con las Activaciones con la Carretera que tenga más Peniques de Plata. Luego se procede con la segunda Carretera con más Peniques y así sucesivamente. Si hay un empate, se activa la carretera con más Barricadas. Si el empate aún persiste, se activa la Carretera con menor número de Carruajes. En el raro caso en que continúe el empate, serán los jugadores los que decidirán que Carretera activar.

Si las 4 Carreteras han sido activadas y aún quedan Activaciones pendientes, se continúa con el procedimiento siguiendo las mismas normas. La misma Carretera no podrá volver a ser activada hasta que no se hayan activado las demás carreteras.

Luchar contra Guardias y los Puntos de Recolección

Los Guardias Reales invadirán constantemente los Escondites intentando arrestar a los Merry Men que están ayudando a los Héroes.

Para luchar contra un Guardia...

- Se sitúa al Héroe en el Área Principal de un Punto de Recolección.
- Se escoge UN Guardia para luchar antes de resolver el combate.
- Se resuelve el combate lanzando de 1 a 4 dados de Armas.
 - o Cada dado de Armas debe coincidir con 1 de los símbolos de los iconos de Armas mostrados en el Punto de Recolección.
 - o Para ganar el combate, se debe sacar como mínimo 1 golpe.
 - o Se pueden gastar fichas de Distracción para relanzar dados. Por cada ficha de Distracción gastada, se puede relanzar 1 dado.

ESCOGE UNO

LOS DADOS DEBEN COINCIDIR

DE 1 A 4 DADOS

Si se falla...

- Se mantienen los dados de Armas usados en combate.
- Si se tiene otro movimiento, se deberá mover a otra localización.
- Si no se tiene otro movimiento, el Héroe se queda en el Área Principal y termina su turno.

Si se tiene éxito...

- Se quita el Guardia del tablero y se devuelve al suministro.
- Se devuelven todos los dados de Armas usados para el combate al Almacén de Armas.
- Se gana 1 Reputación en el tablero de Reputación.
- Si se rescata 1 Merry Man del Guardia también se hace lo siguiente:
 - o Se coge la Posesión pagada como multa por el Merry Man.
 - o Se gana 1 PV si el Merry Man pertenece a otro jugador.
 - o NO se ganan PV si el Merry Man pertenece al propio jugador.
 - o Se devuelve el Merry Man a los Campos de Entrenamiento de su propietario.

Se puede continuar atacando a otro Guardia si se tienen los dados de Armas necesarios. Luchar con múltiples Guardias de 1 Punto de Recolección se considera 1 movimiento.

Si se derrota el último Guardia en un Punto de Recolección, se gana la recompensa producida en este sitio (Recurso, ficha de Distracción, ficha de Botín, dado de Arma).

Liberando Prisioneros

Los Merry Men acaban en la Prisión si son pillados robando a los ricos o si no son salvados de ser arrestados por los Guardias durante la fase de Héroes. Pero no desesperéis. Tendréis la oportunidad de colaros y liberarlos de las mazmorras.

Intentar una Fuga...

- Se sitúa el Héroe en la Prisión.
- Se engañan los Guardias.
 - Se gastan fichas de Distracción para ganar dados de Habilidades. Cada ficha da 2 dados. Se puede gastar un máximo de 3 fichas (6 dados).
 - Para engañar a un Guardia, se necesita 1 éxito.
 - Se lanzan los dados de Habilidades y según el resultado se elige qué Prisioneros se rescatan.

En el primer nivel cada Prisionero es vigilado por 1 Guardia.

En el segundo nivel cada Prisionero es vigilado por 2 Guardias.

En el tercer nivel cada Prisionero es vigilado por 3 Guardias.

EJEMPLO: Pequeño John saca 3 éxitos. Puede escoger entre liberar 3 Prisioneros del primer nivel; o 1 Prisionero del tercer nivel; o una combinación de 1 Prisionero del primer nivel y 1 del segundo.

21

ÉXITO

1

DISTRACCIÓN

20

Si se falla al rescatar un Prisionero...

- Si se tiene otro movimiento, se debe mover a otra localización.
- Si no se tiene otro movimiento, el Héroe se queda en el espacio de la Prisión y termina tu turno. De todas formas, se recupera el Héroe al final de la ronda.

No se pueden usar fichas de Distracción para relanzar dados de Habilidades

Por cada prisionero rescatado...

- Se recolectan Posesiones de la Reserva del Sheriff.
- Se ganan PV si el prisionero pertenece a otro jugador.
- NO se obtienen PV si se es el propietario del Prisionero.
- Se devuelve el Merry Man a los Campos de Entrenamiento de su propietario.

Rescatar Prisioneros no aumenta tu Reputación.

Nivel 1	2 PV, 1 Posesión
Nivel 2	3 PV, 2 Posesiones
Nivel 3	4 PV, 3 Posesiones

Al final de cada ronda, (exceptuando la última ronda) todos los Prisioneros que aún estén en Prisión avanzan hacia el siguiente nivel. Los Prisioneros que estén en el nivel 3 avanzan hacia la Horca y son colgados. Se tumban los Prisioneros colgados y permanecen en la Horca hasta el final de la partida.

Al final de la partida, los jugadores que tengan Prisioneros y Merry Man Colgados reciben puntos negativos.

Compitiendo en las Competiciones de Tiro al Arco

El Príncipe John es famoso por organizar Competiciones de Tiro al Arco para entretener a la multitud. También sabe que Robin y sus amigos no pueden decir no a un buen desafío.

Una de las mejores manera para conseguir Peniques de Plata es entrando en las competiciones en los Campos de Tiro al Arco.

Para competir...

- Se sitúa el Héroe en los Campos de Tiro al Arco.
- Se lanzan los dados de Habilidad.

Se puede entrar hasta un máximo de 3 Competiciones consecutivas. Se debe empezar por la primera competición. Para cada competición, se lanzan 3 dados. El número de éxitos que se necesitan aumenta en cada competición.

Éxito: Si se tiene éxito se recolecta el número de Peniques indicados y se continúa en la siguiente competición.

No se pueden usar fichas de Distracción para relanzar dados de Habilidades.

Si se falla...

- Si se tiene otro movimiento, se debe ir a otra localización.
- Si no se tiene otro movimiento, el Héroe permanece en los Campos de Tiro al Arco hasta que termine el turno.



Adquiriendo Armas

La elección de Armas es crucial para ganar batallas.

Para adquirir dados de Armas en la fase de Héroes...

- Se sitúa al Héroe en el Almacén de Armas.
- Se gasta el Recurso mostrado en el tablero por cada Arma que se desee adquirir O se comercian tantas Armas de tu Almacén como quieras.
- Se pueden conservar un máximo de 4 dados de Armas por jugador.



Dar a los pobres en la Villa

Cuando Robin y su banda de forajidos roban a los ricos, devuelven el dinero a los pobres.

Los jugadores deben estar atentos al tablero de Guardias en la Villa para prevenir que se llene de Guardias.

Si este tablero se llena de Guardias, los jugadores pierden la partida inmediatamente.

Para devolver el dinero a los pobres...

- Se sitúa el Héroe en la Villa.
- Se gastan 2 Peniques de Plata, quitándolos del propio almacén y devolviéndolos al suministro.
- Por cada 2 Peniques de Plata gastados, se quita 1 Guardia.
- Se ganan 2 PV por cada Guardia quitado.



LA VILLA

FIN DE RONDA

La ronda termina cuando cada jugador ha jugado un turno de Héroes.

Al final de la ronda...

1. Los jugadores pueden usar la loseta de Recompensa para intercambiar Guardias Cautivos por recompensas.

Puedes escoger hacer uno o ambos de estos intercambios, pero solo una vez por loseta.

- Se liberan el número exacto de Cautivos mostrado en la loseta para recibir PV inmediatos.

- Se intercambia 1 Cautivo en intercambio por la recompensa mostrada (Recursos o los propios Merry Man encarcelados).

2. Se avanzan todos los Prisioneros al siguiente nivel (exceptuando la ronda final).

3. Se ponen todos los Merry Man arrestados en el nivel 1 de la Prisión y se ponen todos sus Posesiones confiscadas (multas) en la Reserva del Sheriff.

4. Se recuperan todos los Héroes y Merry Man que estén en el tablero (exceptuando los Enviados para las Cruzadas del Rey Richard y los Prisioneros).

5. Se transfieren los Merry Men de los Campos de Entrenamiento a un Escondite del tablero de jugador si se necesario.

6. Después de la recuperación de meeples si se tiene 1 o menos Merry Men en el propio tablero de jugador (Incluyendo Escondites y Campos de Entrenamiento), se debe recuperar un Merry Man de la Prisión y substraer 5 PV de la propia puntuación.

7. Se descartan las cartas de Merry Men activas en una pila común.

8. Se descartan tantas cartas de Merry Men de la mano cómo se desee y se rellena hasta un máximo de 4 (5 si se ha desbloqueado esta habilidad en el tablero).

9. Se devuelven los Villanos en la Torre Negra.

10. Se descarta la loseta de Recompensa en la Torre Negra y se substituye por otra.

11. Se pasa el marcador de jugador inicial en sentido de las agujas del reloj.

12. Se avanza el marcador de ronda hacia la siguiente fase de Merry Men de la siguiente ronda.

FIN DE PARTIDA

Si los jugadores completan la ronda 5 sin perder (4 en una partida a 5 jugadores), ¡se declara un/a ganador/a!

El jugador con más PV gana. En caso de empate, el jugador que esté más alto en el tablero de Reputación gana. Si aún persiste el empate, el jugador que tenga el montón combinado más alto de Trampas y Barricadas construidas y Enviados mandados, gana. En el extraño caso que el empate aún persista, los jugadores empatados comparten la victoria.

Al final de la última ronda, NO se avanzan los Prisioneros al siguiente nivel de la Prisión.

CÁLCULO DE PV AL FINAL DE LA PARTIDA

Basados en el nivel de Reputación, se ganan PV por...

- Cada Trampa construida (incluyendo las que estén en la Guarida del Héroe).

- Cada Barricada construida (incluyendo las que estén en la Guarida del Héroe).

- Cada Enviado mandado.

Ejemplo: Si Robin Hood está en el nivel 3 del tablero de Reputación, ganará 5 PV por cada Enviado, 6 PV por cada Trampa, 7 PV por cada Barricada.

Otros puntos de fin de partida

- 5 PV por alcanzar el nivel máximo en el tablero de Reputación.
- Tareas del Rey Richard activadas (1 carta de Tarea por Enviado).
- 1 PV por cada combinación de 3 Recursos (todos combinados).
- 1 PV por cada Guardia Capturado en la Guarida del Héroe.
- PV impresos en Cartas Pasivas de Merry Men.
- Conjuntos de Merry Men coincidentes (misma ilustración).

Combinación de 2: 3 PV Combinación de 4: 10 PV

Combinación de 3: 6 PV Combinación de 5: 15 PV

Puntos negativos por cada Prisionero

Nivel 1: -1 PV Nivel 3: -3 PV
Nivel 2: -2 PV Colgado: -4 PV

MÓDULO DE FRAY TUCK

Un hombre del pueblo siempre allí para ayudar a Robin Hood y a sus Merry Men, Fray Tuck visitará los pueblos y te echará una mano en tiempos de necesidad.

Él puede ser un factor decisivo para la victoria.

Fray Tuck añade condiciones adicionales para perder la partida. Si es colgado, los jugadores pierden inmediatamente. Si está en la Prisión cuando se termina la partida, los jugadores también pierden.

Componentes

- 1 Meeple de Fray Tuck

- 15 cartas de Fray Tuck

Preparación

Se sitúa el meeple de Fray Tuck en el Área Principal de la Iglesia.

Se da una colección de 3 cartas de Fray Tuck a cada jugador (1 de cada tipo de acción).

Los jugadores ponen las cartas de Fray Tuck en su montón de cartas Pasivas de su tablero de jugador. Estas cartas NO cuentan en el límite de 6 cartas pasivas.

Como se juega

Fray Tuck es tratado como a un Merry Man que cada jugador puede manejar en su turno. Cuando se pone a Fray Tuck en una localización, las mismas reglas se aplican como si se pusiese un Marry Man con una carta Activa.

Cuando se juega a Fray Tuck se debe...

- Jugar una carta Pasiva de Fray Tuck como Activa y usar una de las acciones a la izquierda de la carta. Al final de la ronda cuando se descartan las cartas Activas, se elimina la carta de Fray Tuck de la partida.

- Se mueve a Fray Tuck de su localización actual (excepto la Prisión) hacia la nueva posición.

Un jugador no puede...

- Jugar a un Merry Man y a Fray Tuck en un mismo turno.

- Jugar a Fray Tuck más de una vez por ronda.

Al final de la ronda, Fray Tuck vuelve al Área Principal de la Iglesia a no ser que esté en la Prisión.

Fray Tuck puede ser arrestado o enviado a la Prisión como a cualquier Marry Man. Si se rescata de ser arrestado o es liberado de la Prisión, se puntúan los PV normales y +1 PV adicional. Luego se sitúa a Fray Tuck de vuelta al Área Principal de la Iglesia.

Fray Tuck no puede ser jugado mientras esté en la Prisión. Si no es liberado de la Prisión antes que alcance la Horca, los jugadores pierden la partida.

Al final de la partida, las cartas restantes de Fray Tuck que estén aún en el montón de cartas Pasivas de un jugador puntúan de la misma manera que las demás cartas Pasivas de los Merry Men:

- Cada PV impreso en la carta de Fray Tuck.

- Colección de 2 cartas: 3 PV

- Colección de 3 cartas: 6 PV

MÓDULO DE HOMBRES DEL SHERIFF EN LA GUARIDA DE ROBIN HOOD

El Príncipe John ha contratado a los mejores espías del reino para que se infiltren con los Merry Men, y ahora están a punto de llevar a cabo su plan.

Vuestra tarea es detenerlos y pasarlos a vuestra causa.

Este módulo añade nueva acciones y una manera de quitar Guardias en la fase de los Merry Men.

Componentes

- 18 cartas de Espía

Preparación

- Se mezcla el mazo de cartas de Espía y se sitúa cerca del Tablero.

Cuando un Merry Man es arrestado por un Guardia, se debe robar una carta de Espía de encima de su mazo y se sitúa en la pila de Cartas Pasivas del jugador.

Estas cartas cuentan para el límite de 6 cartas Pasivas.

Al final de la partida, las cartas de los Espías que aún estén en la pila de cartas Pasivas valen puntos negativos.

Si se supone que se debe robar una carta de Espía, pero actualmente cuentas con 3 cartas de Espía en tu pila de Cartas Pasivas, no se roba otra nueva.

Se puede eliminar cartas de Espía de la pila de cartas Pasivas jugándolas como carta Activa. Ahora son Espías del jugador y ayudarán a conseguir información valiosa.

Activando una carta de Espía

Se usa el turno para Activar la carta de Espía.

- Se transfiere la carta a la pila de cartas Activas, se paga el coste para activar el espía y se usa la acción en el lado izquierdo de la carta.

- Se quita un Guardia del Punto de Recolección que coincida con la carta y se pone un Merry Man del tablero del jugador en su sitio. Si no hay Guardia, no se puede jugar la carta de Espía.

- Se roban cartas de Villanos de encima del mazo igual al número de jugadores y se puede mirar a una de las cartas. Se devuelven las cartas en el mazo sin cambiar su orden.

Al final de la ronda, se descartan los Espías Activados en una pila aparte de descartes de los Merry Men Activados.

Nota: Se puede combinar cualquiera de estos módulos junto con cualquier otro módulo semi-cooperativo.

MÓDULO DE LA FLECHA DORADA

El módulo de la Flecha Dorada hace que el juego sea un poco más fácil de ganar.

Componentes

- 5 cartas de Sheriff

Preparación

Se usan cartas de Sheriff igual al número de jugadores. Se añaden las cartas de Sheriff al mazo de Villanos y se mezcla.

Cuando se roba una carta de Sheriff en la fase de Héroes...

- Se pone el Sheriff en el espacio designado en los Campos de Tiro al Arco.

- Se pone 1 Penique de Plata en la primera competición.

Los Peniques de Plata del Sheriff se quedan en el Campo de Tiro al Arco hasta que un Héroe gane la primera competición y reclame los Peniques además del premio de la competición.

Las normas habituales sobre el posicionamiento de los Villanos y de los Héroes son aplicadas (ver p. 16).

Habilidades de los Héroes

1. **Robin Hood** – relanza 1 un dado por movimiento en la Prisión o en el Campo de Tiro al Arco.

2. **Will Scarlet** – Roba a los Carruajes rosados con 1 dado en lugar de 2.

3. **Pequeño John** – Compra o comercia Armas en el Almacén de Armas como un movimiento gratuito.

4. **Jane Fortune** – Intenta rescatar prisioneros una vez por turno como un movimiento gratuito.

5. **Doncella Marian** – Los Villanos no la afectan en su localización.

ICONOS Y REFERENCIA DE CARTAS

LUGARES Y LOCALIZACIONES



ACCIONES



OTROS



CARTAS DE TAREA DEL REY RICHARD

Las cartas de tarea del Rey Richard están marcadas con números en la parte inferior derecha.

Al final del juego se recibe:



CRÉDITOS

Diseño del Juego & desarrollo

Ivana Krstevska
Vojkan Krstevski
Toni Toshevski
Maja Matovska
Martyn Poole

Modo solitario diseñado por:

Jonathan Gilmour

Ilustración

Mihajlo Dimitrievski – The Mico

Diseño gráfico

ThunderGryph Games

Traducción y edición del Reglamento en Español

Arguset – Tempus Ludicus

Alejandro Gómez – Océano de Juegos

Edición y diseño del Reglamento

Melissa Delp – Tantrum House

Will Meadows – Tantrum House

Gracias a:

Daniel Kiprijanovski
David Najdoski
Andrej Hadzi Ristikj
Ivana Miloskovska
Vladimir Scarface Trajcevski
Milan Tasevski
Boris Momikj
Emily Jones
Gonzalo Aguirre Bisi
ThunderGryph Games
Goblin Games
Tantrum House
¡Y a todos nuestros testadores!

¡Gracias especiales a todos nuestros patrocinadores de Kickstarter que nos han ayudado a hacer realidad este juego!

RECORDATORIOS

El juego acaba inmediatamente y todos los jugadores pierden si cualquiera de estas condiciones se cumple:

- No quedan Peniques de Plata en una de las Carreteras.
- El tablero de Guardias está lleno de Guardias.

Fase de los Merry Men

- Cuando se sitúa un Merry Man en una localización, se debe jugar una de las cartas de Merry Men que se tenga. Se puede jugar una carta de Merry Men tanto de la mano como de la pila de cartas Pasivas.
- La pila de cartas Pasivas puede contener un máximo de 6 cartas. Si se juega una carta una carta de Merry Men pasivamente después de haber alcanzado el límite, se debe descartar una carta de la pila.
- Cuando se construye una Barricada o se manda un Enviado, se ponen los Peniques de Plata usados para pagar el coste en una o más Carreteras de la elección del jugador/a.

Tiro al Arco & Robos a los Ricos

- Cuando se compite en Tiro al Arco o cuando se roba a los ricos, los iconos de flechas representan el número de dados que se permiten lanzar. Los iconos de Dianas representan el número de éxitos requeridos para recolectar recompensas o proceder.



Fase de Héroes

- Al principio de la fase de Héroes, cada jugador recluta 2 dados de Armas del Almacén de Armas. Si se alcanza el límite de 4 dados de Armas, no se reclutan más dados.
- Las fichas de Distracción permitan relanzar dados de Armas, no dados de Habilidades.
- Si no se puede pagar la multa cuando un Merry Man es arrestado, éste es enviado directamente al nivel 1 de la Prisión.
- Cuando se rescata a un Merry Man de otro jugador de ser arrestado, se queda la Posesión pagada como multa y se gana 1 PV.
- Cuando se rescata a un Merry Man del mismo jugador de ser arrestado o de la Prisión, NO se reciben PV pero sí que se recuperan las Posesiones.
- Cuando todos los estacionamientos para Carruajes estén llenos, sucede un Incremento de Impuestos. Si una Carretera ha activado el Incremento, se completa la Activación primero.
- Cuando se asalta un Carruaje, el propietario de cada Barricada gana 2 PV.

Puntuación

- Al final de la ronda, los jugadores pueden intercambiar Guardias capturados por Trampas para recolectar las recompensas mostradas en la loseta de Recompensa actual. Se puede realizar cada negociación en la loseta una vez.
- El número de puntos que se recibe por cada Enviado, Trampa construida y Barricada construida, se determina por el nivel de Reputación en el Tablero de Reputación. Se gana Reputación usando dados de Armas para luchar contra Guardias o asaltar Carruajes.
- Si se alcanza el nivel máximo en el Tablero de Reputación, se ganan 5 PV durante la puntuación al final de la partida.