



REGLAMENTO COOP Y MODO SOLITARIO

MODO SOLITARIO

El modo solitario no se puede combinar con los módulos de ‘Los Hombres del Sheriff en la Guarida de Robin Hood’, ‘La Flecha Dorada’ o ‘Fray Tuck’.

COMPONENTES

20 Cartas de Villanos Solitario

1 Tablero de jugador en Modo Solitario



OBJETIVO

Jugar 5 rondas y completar el Escenario sin perder. Las condiciones para perder la partida son las mismas que en el modo Semi-cooperativo.

La partida termina automáticamente y se pierde si se cumplen una de las siguientes condiciones:

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

PREPARACIÓN

Se usa la preparación Semi-cooperativa de 2 jugadores con las siguientes excepciones:

- Se mezclan las Cartas de Villanos Solitario y te repartes 6. Se sitúa el mazo cerca del Tablero.
- Se mezclan las Cartas de Merry Men y te repartes 6. Se sitúa el mazo cerca del Tablero.
- Se usan las cartas de Tarea del Rey Richard solo en los Escenarios 1 y 5.

PREPARACIÓN DEL JUGADOR

- Se coge un Tablero de Jugador y se pone el Tablero de Jugador en Modo Solitario encima de la sección de Escondites. Se cubre uno de los Escondites con una ficha Verde.
- Se colocan 5 cartas de Héroe y sus correspondientes Meeples cerca del Tablero de Jugador.



Tablero de jugador en Modo Solitario

- Se usan los componentes del jugador Verde.
 - a. 10 Meeples de Merry Men. Se sitúan 5 en los Escondites y 5 en los Campos de Entrenamiento.
 - b. 5 Barricadas. Se pone 1 en cada espacio de Barricada.
 - c. 5 Trampas. Se pone 1 en cada espacio de Trampa.
 - d. El marcador de Reputación solo se usa en el Escenario 1.
 - e. El marcador de Puntuación solo se usa en el Escenario 1.

Se juega la partida según las reglas del modo Semi-cooperativo con los siguientes cambios:

FASE DE LOS MERRY MEN

Se usan 5 Merry Men (6 si se desbloquea el 6º Escondite en el Tablero de Jugador).

FASE DE HÉROE

- 1. En lugar de reclutar 2 dados de Armas, se ganan 4 dados de Armas de la elección del jugador del Almacén de Armas. Se puede tener un máximo de 6 Armas al mismo tiempo.
- 2. Se roba una carta de Villanos Solitario y se siguen sus instrucciones.
- 3. Se escogen 2 Héroes y se realizan 2 movimientos con cada uno de ellos.

Se siguen las instrucciones de fin de ronda con las siguientes excepciones:

- Se pueden descartar tantas cartas de Merry Men de la mano como se quiera y se vuelven a robar hasta 6 (7 si se ha desbloqueado la habilidad en el tablero).
- Se refrescan los Héroes usados en la ronda anterior poniéndolos levantados encima de su carta.
- Se recuperan los Héroes usados en esta ronda y se ponen tumbados encima de su carta correspondiente. No se podrán activar en la siguiente ronda.

Escenario 1 – Las tareas del Rey

El Rey Richard ha partido hacia las Tierras Sagradas y el Príncipe John ha aprovechado la oportunidad para sacar ventaja. Ha ordenado al Sheriff de imponer duros Impuestos a todos los que estén en su camino. Robin Hood y sus Merry Men deben plantar cara antes que Nottingham se hunda en el caos.

Preparación Adicional

- Se mezclan las cartas de Tarea del Rey Richard y se reparten 3 bocarriba cerca del tablero.

Objetivo

- Completar 5 rondas sin perder la partida.
- Terminar con un mínimo de 130 PV.

Escenario 2 – El Príncipe y Su Convoy

El Príncipe John está harto que sus carruajes con los Impuestos sean asaltados por forajidos. Ahora envía grandes convoyes de carruajes a cada pueblo y ahogando la gente a impuestos. Robin y sus Merry Men necesitarán usar todo su ingenio y su astucia para detener los carruajes antes de que vuelvan al castillo.

Preparación Adicional

- Se sitúan 2 Barricadas (de cualquier color menos verde) en cada carretera.
- Se sitúa un Carruaje de la bolsa de Carruajes detrás de cada Barricada.

Objetivo

- Completar 5 rondas sin perder la partida.

Escenario 3 – El Sheriff y Sus Guardias

Después de fracasar una y otra vez en el intento de capturar a Robin Hood, el Sheriff ha enviado Guardias adicionales a cada Punto de Recolección. Con ojos extra vigilando sus Escondites, Robin y los demás deberán trabajar juntos más que nunca si quieren tener éxito. ¿Podréis ser más listos que este desafío y frustrar los planes del Sheriff?

Preparación Adicional

- Se sitúan 3 Guardias en cada Punto de Recolección. Uno en el 2º, 3º y 4º Escondite.

Objetivo

- Completar 5 rondas sin perder la partida.

Escenario 4 – El Gran Escape

Robin y sus hombres han sufrido una derrota. Por suerte los Héroes han conseguido escapar al bosque y reagruparse. Pero muchos hombres están encarcelados esperando ser ahorcados. Si Robin y los restantes Merry Men no consiguen liberarlos, la banda de forajidos se verá severamente mermada.

Preparación Adicional

Se ponen 6 Merry Men (de cualquier color menos verde) en la Prisión.

- 3 en el nivel 1 de la Prisión.
- 2 en el nivel 2 de la Prisión.
- 1 en el nivel 3 de la Prisión.

Objetivo

- Completar 5 rondas sin perder la partida.
- Acabar con menos de 5 Prisioneros en la Prisión o ahorcados.

Escenario 5 – La Misión Secreta del Rey Richard

El Rey Richard ha escuchado historias perturbadoras de su patria en ruinas. Su hermano, el malvado Príncipe John, gobierna con puño de hierro, y la gente de Nottingham tiene poca esperanza. El Rey Richard ha enviado un mensaje a Robin que contiene 3 importantes tareas que podrían salvar Nottingham del desastre. El tiempo es breve, por lo que deberás moverte rápidamente.

Preparación Adicional

- Se mezclan las cartas de Tarea del Rey Richard y se reparten 3 bocarriba cerca del tablero.
- Se sitúan 3 Guardias en cada Punto de Recolección. Uno en el 2º, 3º y 4º Escondite.

Objetivo

- Completar 5 rondas sin perder la partida.
- Acabar con un mínimo de 22 PV a partir de las cartas de Tarea del Rey Richard.

MODO COOPERATIVO

El modo cooperativo no se puede combinar con los módulos de ‘Los Hombres del Sheriff en la Guarida de Robin Hood’, ‘La Flecha Dorada’ o ‘Fray Tuck’.

OBJETIVO DEL JUEGO

Completar 4 rondas sin perder la partida.

No se monitorizará la Reputación o los PV.

Los jugadores pierden si al menos hay 1 Prisionero en la Prisión al final de la partida.

Los jugadores pierden **inmediatamente** si se cumplen una de las siguientes condiciones:

- No hay Peniques de Plata en una de las Carreteras.
- El tablero de Guardias está lleno de Guardias.
- Se cuelga a un Prisionero.

MÓDULO FORAJIDO (DIFICULTAD NORMAL)

Se sigue la preparación del modo semi-cooperativo con los siguientes cambios:

Se pone un montón de Peniques de Plata en el lugar designado de cada carretera.

- Dos jugadores: 6 Peniques en cada una.
- Tres jugadores: 7 Peniques en cada una.
- Cuatro jugadores: 8 Peniques en cada una.
- Cinco jugadores: 9 Peniques en cada una.

No se usan losetas de Recompensa.

Se ponen las Tareas del Rey Richard cerca del tablero. No se reparten a los jugadores.

Preparación de los jugadores: No se usan los marcadores de Reputación ni de Puntuación.

Después de la preparación normal...

Se mezclan las cartas de Villanos **Solitario**, se roba 1 del mazo y se hace lo siguiente:

1. Se sitúan Guardias adicionales en los Puntos de Recolección mostrados en la carta.
 2. Se sitúa el Villano(s) en la localización(es) mostradas en la carta.
 3. Se activan las carreteras mostradas en la carta.
- Se sitúan los 2 Carruajes que han entrado en el Castillo en los estacionamientos de la **columna** disponible de más a la derecha en el Estacionamiento de Carruajes (de arriba abajo empezando por la columna de más a la derecha, según el número de jugadores).
 - Se quitan los Peniques de Plata designados en el estacionamiento de Carruaje de la carretera por donde ha **viajado** el Carruaje.

Se devuelve la carta de Villanos de vuelta al mazo y se pone esta pila de vuelta a la caja.

NOTA: La carta de Villanos Solitario se usa solamente en la preparación. Durante la partida, se usarán las cartas de Villano del modo semi-cooperativo. Se pondrán también los Carruajes en el Estacionamiento de Carruajes de la forma habitual de arriba abajo y en la **columna** de más a la izquierda.

MÓDULO LEYENDA (DIFICULTAD DIFÍCIL)

Preparación

Se sigue la preparación del modo semi-cooperativo añadiendo los siguientes cambios:

- Se sitúan Guardias en los Puntos de Recolección.
 - o Dos jugadores: 2 Guardias (uno en el 3º y 4º Escondite de cada Punto de Recolección).
 - o Tres jugadores: 1 Guardia en el 4º Escondite de cada Punto de Recolección.
 - o Cuatro o Cinco jugadores: 0 Guardias.

- Se pone un montón de Peniques de Plata en el lugar designado de cada carretera.
 - o Dos jugadores: 6 Peniques en cada una.
 - o Tres jugadores: 8 Peniques en cada una.
 - o Cuatro jugadores: 10 Peniques en cada una.
 - o Cinco jugadores: 12 Peniques en cada una.

- No se usa la loseta de Recompensa.

- Se usan las cartas de Villanos Solitario en lugar del mazo de Villanos del modo semi-cooperativo.
- Se ponen las Tareas del Rey Richard cerca del tablero. No se reparten a los jugadores.

Preparación de los jugadores: No se usan los marcadores de Reputación ni de Puntuación.

CAMBIOS EN LA PARTIDA (FORAJIDO Y LEYENDA)

Mandar un Enviado

Cuando se manda un Enviado se consigue una carta de Tarea del Rey Richard.

Durante la fase de Héroes, se puede descartar una carta de Tarea del Rey Richard para cancelar 1 acción de la carta de Villanos. Se puede jugar la carta en el turno de cualquier jugador.

En el modo cooperativo, las cartas de Tarea del Rey Richard no se usan para ganar PV al final de la partida.

Final de ronda

Los jugadores pueden intercambiar Guardias presos por recompensas.

- o Se negocian Cautivos para salvar Merry Men arrestados de ir a la Prisión (1 Cautivo por Merry Man arrestado).
- o Se negocian Cautivos para rescatar Prisioneros.
 - o 1 Cautivo por Prisionero en el primer nivel de la Prisión.
 - o 2 Cautivos por Prisionero en el segundo nivel de la Prisión.
 - o 3 Cautivos por Prisionero en el tercer nivel de la Prisión.

Los jugadores pueden combinar Cautivos para rescatar Prisioneros que estén en niveles más profundos de la Prisión.

Ejemplo: Will da 1 Cautivo y Sara da 2 (haciendo un total de 3) para poner en libertad a un Prisionero del nivel 3 de la Prisión.