

Rulebook

- full co-op and solo mode -

SOLITARIO

La modalità Solitario non può essere combinata con i moduli Uomini dello Sceriffo, Freccia d'Oro o Fra Tuck.

COMPONENTI

20 Carte Malvagi Solitario

1 Plancia Solitario



OBIETTIVO

Gioca 5 round e completa l'obiettivo dello Scenario senza perdere. Le condizioni di sconfitta sono le stesse della modalità Semi-cooperativa.

Il gioco termina automaticamente e perdi se viene soddisfatta una di queste condizioni:

- Non ci sono Penny d'Argento su una delle strade
- Il tracciato Guardie è pieno di Guardie

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Usa la modalità Semi cooperativa per 2 giocatori con le seguenti eccezioni:

- Mescola le carte Malvagi Solitario e posiziona il mazzo vicino al tabellone. Non usare le normali carte dei Malvagi.
- Mescola le carte Allegri Compagni e pesca 6 carte. Metti il mazzo vicino al tabellone.
- Usa le carte Imprese del Re Riccardo solo per gli scenari 1 e 5.

SETUP

- Prendi una plancia giocatore e piazza la plancia Solitario sopra la sezione Nascondigli. Copri uno dei Nascondigli con un segnalino Verde.
- Piazza 5 carte Eroe e i corrispondenti meeple vicino al tuo tabellone.
- Utilizza i componenti del giocatore verde
 - a. 10 Meeple degli Allegri Compagni. Collocane 5 nei Nascondigli e 5 nel Campo di Addestramento.
 - c. 5 barricate. Posiziona 1 su ogni slot Barricade.
 - d. 5 Trappole. Posizionane 1 su ogni spazio Trappola.
 - e. L'Indicatore Reputazione viene utilizzato solo durante lo scenario 1.
 - f. Il segnapunti viene utilizzato solo durante lo scenario 1.

Gioca seguendo le regole Semi Cooperative con le seguenti modifiche:

FASE ALLEGRI COMPAGNI

Usa 5 Meeple degli Allegri Compagni (6 se hai sbloccato il sesto Nascondiglio nella tua plancia giocatore).



PLANCIA SOLITARIO

FASE EROE

1. Invece di prendere 2 dadi Arma, ottieni 4 dadi Arma a tua scelta dal deposito armi. Puoi tenere un massimo di 6 Armi.
2. Pesca una carta Malvagi Solitario e segui le istruzioni.
3. Scegli 2 Eroi e fai 2 mosse con ognuno di essi.

Segui i passi di fine round con queste eccezioni:

- Scarta quante più carte Allegri Compagni dalla tua mano e riprendine fino a 6 (7 se hai sbloccato questa abilità sulla tua plancia giocatore).
- Ripristina gli Eroi usati nel round precedente posizionandoli verticali sulle proprie carte.
- Riprendi gli Eroi usati in questo round e posizionali sdraiati sulle proprie carte Eroe. Non sarà possibile attivarli nel turno successivo.

Scenario 1 - Le Imprese del Re

Re Riccardo è partito per le terre sacre e il principe Giovanni ha colto l'occasione per approfittarne. Ordinò allo Sceriffo di tassare pesantemente tutti quelli che intralciavano la sua strada. Robin Hood e gli Allegri Compagni devono prendere posizione prima che Nottingham precipiti nel caos.

Setup Aggiuntivo

- Mescola le carte Impresa di Re Riccardo e mettile 3 a faccia in su vicino al tabellone.

Obiettivo

- Completa 5 round senza perdere la partita.
- Termina con un minimo di 130 PV.

Scenario 2 — Il Principe e il suo Convoglio

Il principe Giovanni è stufo del fatto che le sue Carrozze vengano derubate dai fuorilegge. Ora sta inviando grandi convogli di carrozze in ogni città, tassando pesantemente il popolo. Robin e i suoi Allegri Compagni avranno bisogno di usare ogni parte del loro ingegno e astuzia per impedire alle Carrozze di tornare al castello.

Setup Aggiuntivo

- Posiziona 2 Barricate (qualsiasi colore tranne il verde) su ciascuna strada.
- Posiziona una Carrozza dal sacchetto dietro ogni barricata.

Obiettivo

- Completa 5 round senza perdere la partita.

Scenario 3 — Lo Sceriffo e le sue Guardie

Dopo aver fallito ripetutamente nel catturare Robin Hood, lo sceriffo ha inviato ulteriori Guardie in ogni area di raccolta. Con più occhi puntati sui loro nascondigli, Robin e gli altri dovranno lavorare insieme più che mai se vogliono vincere. Puoi superare in astuzia questa mossa audace e sventare i piani dello Sceriffo?

Setup Aggiuntivo

- Piazza 3 guardie in ogni Area di Raccolta. Una nel secondo, terzo e quarto Nascondiglio.

Obiettivo

- Completa 5 round senza perdere la partita.

Scenario 4 — La Grande Fuga

Robin ed i suoi uomini hanno subito una sconfitta. Fortunatamente gli Eroi sono riusciti a fuggire di nuovo nella foresta e riorganizzarsi. Ma molti degli uomini sono stati imprigionati, in attesa di essere impiccati. Se Robin e gli altri Allegri Compari non riusciranno a farli uscire di prigione, la banda di fuorilegge sarà pesantemente ridotta.

Setup Aggiuntivo

Metti 6 Allegri Compagni (qualsiasi colore tranne il verde) nella Prigione.

- 3 nel livello 1 della Prigione
- 2 nel livello 2 della Prigione
- 1 nel livello 3 della Prigione

Obiettivo

- Completa 5 round senza perdere la partita.
- Termina con meno di 5 Prigionieri nella Prigione o Impiccati.

Scenario 5 — La Missione Segreta di Re Riccardo

Re Riccardo ha sentito storie sconvolgenti della sua terra natale in rovina. Suo fratello, il malvagio Principe Giovanni, governa con pugno di ferro, e la gente di Nottingham ha poche speranze. Re Riccardo ha inviato un messaggio a Robin contenente 3 importanti imprese che potrebbero salvare Nottingham dal disastro. C'è poco tempo, quindi dovrai muoverti velocemente.

Setup Aggiuntivo

- Mischia le carte Impresa di Re Riccardo e mettile 3 a faccia in su vicino al tabellone.
- Piazza 3 guardie in ogni Area di Raccolta. Una nel 2°, 3° e 4° Nascondiglio.

Obiettivo

- Completa 5 round senza perdere la partita.
- Termina con un minimo di 22 PV dalle Carte Impresa di Re Riccardo.

COOPERATIVA

La modalità COOPERATIVA non può essere combinata con i moduli Uomini dello Sceriffo, Freccia d'Oro o Fra Tuck.

SCOPO DEL GIOCO

Completa 4 round senza perdere la partita.

Non guadagnerai Reputazione o PV.

I giocatori perderanno se almeno 1 Prigioniero si troverà nel Carcere alla fine della partita.

I giocatori perdono immediatamente se una di queste condizioni viene soddisfatta:

- Non ci sono Penny d'Argento su una delle strade
- Il tracciato Guardie è pieno di Guardie
- Un Prigioniero viene Impiccato

MODULO FUORILEGGE (DIFFICOLTÀ NORMALE)

Usa la modalità Semi cooperativa con le seguenti eccezioni:

Metti una pila di Penny d'Argento nello spazio designato vicino a ogni strada:

- Due Giocatori: 6 Penny ognuna
- Tre Giocatori: 7 Penny ognuna
- Quattro Giocatori: 8 Penny ognuna
- Cinque Giocatori: 9 Penny ognuna

Non usare tessere Riscatto.

Metti le carte Impresa di Re Riccardo vicino al tabellone. Non distribuire le carte ai giocatori

Preparazione: non usare gli Indicatori di Reputazione o Punteggio.

Dopo il normale setup...

Mischia le carte Malvagi-**Solitario**, pescane 1 dal mazzo e fai quanto segue:

1. Piazza ulteriori Guardie Reali nelle Aree di Raccolta mostrati sulla carta.
2. Posiziona i Malvagi nella/e posizione/i mostrata sulla carta.
3. Attiva le strade mostrate sulla carta.
 - Piazza le 2 Carrozze che sono entrate nel Castello, negli spazi liberi del tracciato Carrozza nella colonna **più a destra** disponibile (dall'alto verso il basso iniziando dalla colonna più a destra, in base al numero di giocatori).
 - Rimuovi la quantità di Penny indicata su ogni spazio Carrozza dalla strada su cui **viaggiava** la Carrozza

Rimetti la carta Malvagi-Solitario nel mazzo e rimetti il mazzo nella scatola.

NOTA: la carta Malvagi-Solitario viene utilizzata solo per la preparazione. Durante la partita, userai il mazzo Malvagi della modalità Semi-cooperativa. Inoltre, posizionerai le Carrozze nel tracciato in modo normale, dall'alto verso il basso, iniziando dalla colonna **più a sinistra**.

MODULO LEGENDA (DIFFICOLTÀ DIFFICILE)

Setup

Gioca seguendo le regole Semi Cooperative con le seguenti modifiche:

- Piazza le Guardie nelle Aree di Raccolta.
 - Due giocatori: 2 Guardie (una nel 3° e 4° Nascondiglio di ciascuna Area di Raccolta)
 - Tre giocatori: 1 Guardia nel 4° nascondiglio di ciascuna Area di Raccolta
 - Quattro e cinque giocatori: 0 Guardie

- Metti una pila di Penny d'Argento nello spazio designato vicino a ogni strada:

Due Giocatori: 6 Penny ognuna

Tre Giocatori: 7 Penny ognuna

Quattro Giocatori: 10 Penny ognuna

Cinque Giocatori: 12 Penny ognuna

- Non usare tessere Riscatto.
- Usa il mazzo Malvagi-Solitario invece del mazzo Malvagi in della modalità semi-cooperativa.
- Metti le carte Impresa di Re Riccardo vicino al tabellone. Non distribuire le carte ai giocatori

Setup del giocatore: non usare l'Indicatore Reputazione o il Segnapunti.

MODIFICHE (FUORILEGGE E LEGGENDA)

Inviare un Emissario

Quando invii un Emissario, ottieni 1 carta Imprese di Re Riccardo

Durante la fase Eroi, puoi scartare una carta Imprese di Re Riccardo per annullare 1 azione su una carta Malvagi. Puoi usare la carta nel turno di qualsiasi giocatore.

Nella modalità Cooperativa, le carte Imprese di Re Riccardo non vengono usate per ricevere PV alla fine della partita.

Fine del Round

I giocatori possono scambiare le Guardie Catturate per ricevere ricompense

- Scambia Guardie per salvare gli Allegri Compagni arrestati dall'andare in prigione (1 Guardia per Allegro Compagno arrestato).
- Scambia le Guardie Catturate per salvare i Prigionieri
 - 1 Guardia per 1 Prigioniero nel primo livello della Prigione
 - 2 Guardie per 1 Prigioniero nel secondo livello della Prigione
 - 3 Guardie per 1 Prigioniero nel terzo livello della Prigione

I giocatori possono combinare le proprie Guardie Catturate per rilasciare un Prigioniero nei livelli inferiori.

Esempio: Ilaria darà 1 Guardia e Simona ne darà 2 (per un totale di 3) per rilasciare 1 Prigioniero nel terzo livello della Prigione.