

Добро пожаловать в Шервудский лес!

! Если вы **впервые** играете в игру, начните с чтения текста ниже – это **вводные правила**.

- Первым делом аккуратно достаньте **8 частей игрового поля** из суперобложки (держите их строго **горизонтально**); соедините поле воедино.
Важно: убедитесь, что из игрового поля не выпали жетоны.
- Положите все деревянные компоненты рядом с игровым полем **одной кучкой**. Сортировать их **не нужно**.
- Каждый игрок выбирает себе одного из персонажей нашей истории и берёт 5 фигурок соответствующего цвета.

Важно: в вводной партии один из вас должен выбрать **Робина Гуда** (зелёные фигурки), а другой – **Малыша Джона** (синие).

Если играет больше 2-х игроков, вы также можете выбрать Деву Мэриан (жёлтые) и/или Уилла Скарлета (бирюзовые).

Примечание: Лиловые фигурки – неигровые персонажи; они не могут быть выбраны игроками. Серую фигурку и серого ворона выбрать тоже нельзя.

- Положите книгу и мешочек рядом с игровым полем.
- Верните **сопроводительный буклет** обратно в коробку. Он вам пока не понадобится.



Робин Гуд



Дева Мэриан



Малыш Джон



Уилл Скарлет

Всё сделано? Отлично! Продолжаем подготовку:

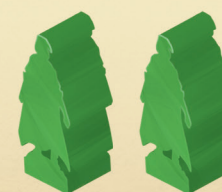
В вводной партии вы узнаете правила в процессе игры. Буквально через пару минут вы уже сделаете первые ходы.

1. Игра идёт не друг против друга – вы, как единая команда, **противостоите** игре!

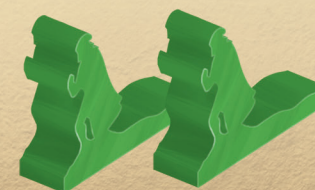
2. Как перемещать свои фигурки на игровом поле?

У каждого игрока есть 2 стоящие фигурки и 3 движущиеся (это 2 «идушие» и 1 «бегущая»). Как вы уже могли заметить, на игровом поле нет клеток или размеченных дорожек. **Куда и как далеко** вы сможете продвинуться, зависит от того, как вы выстроите свои фигурки **в линию движения**.

Одна картинка стоит тысячи слов! Пора перевернуть страницу и всем вместе посмотреть на картинки с другой стороны листа →



2 стоящие фигурки



2 идущие фигурки



1 бегущая фигурка

Рисунок 1:



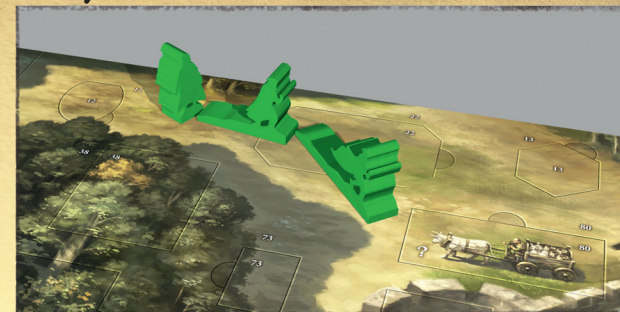
Робин Гуд находится в лесу (стоящая фигурка). Он видит фермера на телеге и хочет подойти к нему.

Рисунок 2:



Для этого Робин ставит одну из своих движущихся фигурок так, чтоб она касалась первой стоящей.

Рисунок 3:



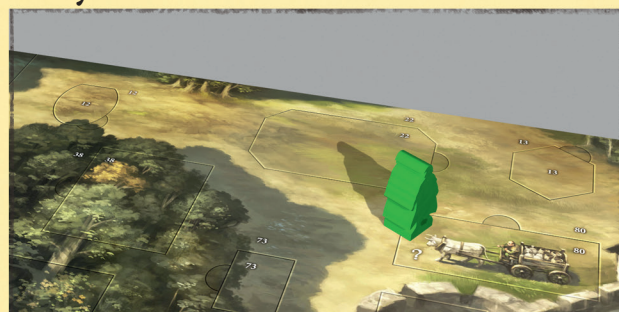
Можно размещать любое количество движущихся фигурок в любом порядке. Фигурки могут менять направление, поэтому Робин может идти не только по прямой.

Рисунок 4:



Важно: Вторая стоящая фигурка игрока всегда должна завершать «линию движения».

Рисунок 5:



Затем Робин забирает все использованные фигурки – оставив лишь вторую стоящую. Таким образом, он «прошёл» определенное расстояние.

Запрещено:



Нельзя идти напрямик сквозь деревья, скалы, дома, по замку, реке, водопаду, повозкам, предметам, животным или по людям (обходите их!).

Особый случай 1:



Чтобы не уходить дальше намеченной цели, вы можете подставлять движущиеся фигурки боком.

Особый случай 2:



Вы также можете размещать стоящую фигурку по диагонали. Иногда это поможет дотянуться до жетона.

Особый случай 3:



Если вы хотите переместиться на очень короткое расстояние, можно не использовать движущиеся фигурки – просто разместите вторую стоящую фигурку так, чтобы та касалась первой.

3. Берегите силы при перемещении

Если вы решили **не использовать** свою бегущую фигурку при движении, вы тем самым **бережёте силы** – и можете положить в мешок 1(!) белый кубик.



Бережь силы очень важно! Подробнее об этом позже.

4. Несложно, правда?

Что ж, отлично! Вы можете оставить этот лист рядом с игровым полем, если хотите подсматривать, как правильно ходить.

Ваше первое приключение начинается прямо сейчас!
Кто хочет быть чтецом – откройте книгу на странице 8 и прочитайте вслух, с чего всё начиналось!