

Witajcie w Lesie Sherwood!



Jeśli gracie **po raz pierwszy**, zaczniście czytać od tego **arkusza wprowadzającego**.

- Wsuńcie ostrożnie **8 części planszy poziomo** z etui i połączcie je.
Ważne: Uważajcie, aby żadne kafelki nie wypadły z planszy.
- Połóżcie wszystkie drewniane elementy obok planszy **we wspólnej puli**.
Nie musicie ich **dzielić** na rodzaje.
- Każdy gracz wybiera jedną z dostępnych postaci i bierze **5 figurek w jej kolorze**.
Ważne: Podczas gry wprowadzającej gracze **muszą** wybrać **Robin Hooda (zielony)** i **Małego Johna (niebieski)**. Jeśli w grze bierze udział więcej niż 2 graczy, możecie wybrać również **Lady Marion (żółty)** i/lub **Willa Szkarłatnego (turkusowy)**.

*Uwaga: Fioletowe figurki oraz szara figurka kruka nie są postaciami dostępnymi dla graczy i dlatego **nie mogą zostać wybrane**.*

- Połóż książkę oraz worek obok planszy.
- Odłóżcie **broszurę „Podsumowanie zasad”** z powrotem do pudełka.
Na razie **nie** będzie potrzebna.



Robin Hood



Lady Marion



Mały John



Will Szkarłatny

Wszystko gotowe? Świetnie! W takim razie czytajcie dalej:

Dzięki **grze wprowadzającej** nauczycie się zasad już podczas rozgrywki. Za **kilka minut** wykonacie swoje pierwsze tury.

1. Nie gracie przeciwko sobie, ale razem jako drużyna, aby pokonać grę!

2. Jak poruszać swoimi figurkami po planszy?

Każdy gracz posiada 2 stojące figurki i 3 figurki ruchu (2 średniego ruchu i 1 długiego ruchu). Jak już pewnie zauważyliście, na planszy nie ma żadnych pól. To, **dokąd i jak daleko się poruszycie**, zależy od tego, **jak ustawicie swoje figurki**.

Najlepiej zobaczyć konkretne przykłady!
Dlatego **wspólnie** przyjrzyjcie się ilustracjom po drugiej stronie tego arkusza. ➔



2 stojące figurki



2 figurki średniego ruchu



1 figurka długiego ruchu

Ilustracja 1:



Robin Hood stoi w lesie (stojąca figurka).
Chce poruszyć się w stronę rolnika i jego wozu.

Ilustracja 2:



Aby to zrobić, umieszcza jedną ze swoich figurek ruchu tak, aby dotykała jego stojącej figurki. Może umieścić w ten sposób dowolną liczbę swoich figurek ruchu w dowolnej kolejności.

Ilustracja 3:



Figurki mogą zmieniać kierunek, aby Robin mógł również poruszać się po łuku – zupełnie jak ogniwa łańcucha.

Ilustracja 4:



Ważne: Na końcu tego „łańcucha” musi znajdować się druga stojąca figurka.

Ilustracja 5:



Robin zabiera następnie z powrotem wszystkie użyte figurki – z wyjątkiem drugiej stojącej figurki.
W ten sposób Robin się poruszył.

Zabronione:



Nie wolno ci poruszać się przez drzewa, skały, domy, mury zamku, rzekę, wodospad, powozy, przedmioty, zwierzęta ani ludzi.

Wyjątek 1:



Figurki ruchu mogą nachodzić na inne figurki, jeśli w przeciwnym razie poruszyłbyś się zbyt daleko.

Wyjątek 2:



Wolno ci ustawić swoją stojącą figurkę pod skosem.
Czasami może być to niezbędne, aby osiągnąć konkretnego kafelka.

Wyjątek 3:



Jeśli chcesz poruszyć się o bardzo małą odległość, nie musisz używać figurek ruchu. Zamiast tego po prostu umieść swoją drugą stojącą figurkę tak, aby dotykała pierwszej.

3. Oszczędzanie siły podczas ruchu

Jeśli podczas **ruchu** zdecydujesz, że **nie użyjesz** swojej figurki **długiego** ruchu, oszczędzasz siły i możesz wrzucić do worka 1(!) białą kostkę.



Oszczędzanie siły jest bardzo ważne. Więcej dowiecie się później!

4. Wszystko jasne?

Świetnie! Możecie położyć ten arkusz w pobliżu planszy na wypadek, gdybyście potrzebowali jeszcze raz spojrzeć na zasady ruchu.

Wasza pierwsza przygoda zaczyna się teraz!
Dowolny gracz otwiera **księgę** na **stronie 8**
i czyta na głos początek historii!