

DIE ABENTEUER DES ROBIN HOOD

DAS BEGLEITHEFT

Materialübersicht



5 Figuren Robin Hood



5 Figuren Maid Marian



5 Figuren Little John



5 Figuren Will Scarlet



3 Figuren Guy von Gisbourne



1 Spielplan
(8 Teile im Schuber)



1 Buch



1 Stoffbeutel



12 Sanduhren



10 Holzscheiben



1 Figur Minnesänger



1 Pfeil



1 Rabe



1 besondere Figur



130 Holzwürfel

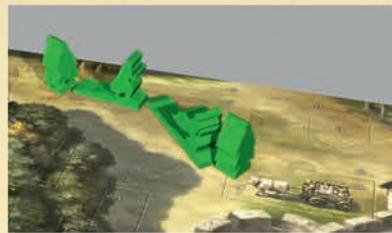
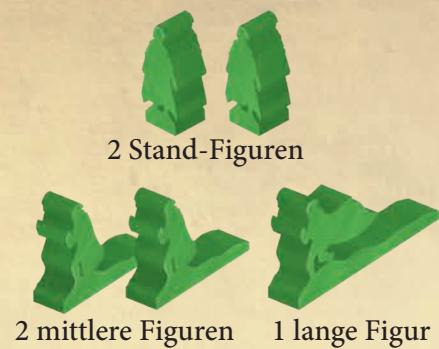
Bewegung und Spielplan

Figuren

Jeder Spieler besitzt 5 Figuren: 2 Stand-Figuren (von vorne dargestellt) und 3 Bewegungs-Figuren (von der Seite dargestellt).

Von den 3 Bewegungs-Figuren sind 2 die „mittleren“ und eine die „lange“.

Ein Spieler kann sich durch das **Aneinanderreihen seiner Figuren auf dem Spielplan** bewegen. Dabei muss er nicht alle seine Figuren benutzen. Aber am Ende muss immer seine zweite Stand-Figur stehen.

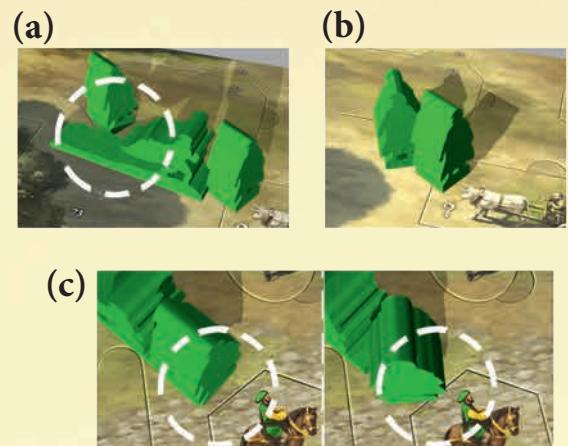


Hinweis: Sollte es vorkommen, dass Figuren beim Aneinanderreihen etwas verrutschen, ist das kein Problem, da die Spieler nicht gegeneinander spielen. Sie entscheiden selbst, wie genau sie die Bewegung ausführen wollen.

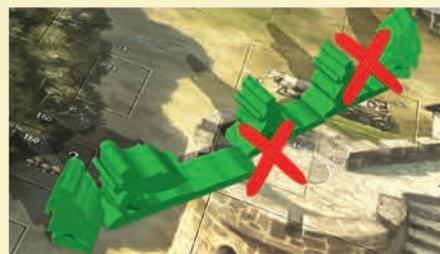
(a) Es ist erlaubt, eine Figur etwas versetzt anzulegen, wenn ein Spieler sonst zu weit gehen würde. Wichtig ist nur, dass sich die Figuren berühren.

(b) Wenn ein Spieler nur ein ganz kurzes Stück gehen will, ist es erlaubt, keine Bewegungs-Figur zu nutzen und stattdessen nur die zweite Stand-Figur an die erste anzulegen.

(c) Es ist erlaubt, seine zweite Stand-Figur so anzulegen, dass sie diagonal steht und dadurch etwas weiter reicht.



Es ist nicht erlaubt, über Bäume, Felsen, Häuser, die Burg, den Fluss, den Wasserfall, Gegenstände, Kutschen, Tiere oder Personen zu laufen.



Hinweis: Das gilt auch für die Bäume oder Häuser, bei denen man argumentieren könnte, dass man ja perspektivisch „dahinter“ läuft. Als Grenze gilt die Außenkante der Baumkrone oder des Hauses!



Sonderfall 1: Im Laufe des Spiels kann es sich ergeben, dass die Spieler einen Baum fällen. Es ist erlaubt, über diesen **Baumstamm** zu laufen. Auch für Guy von Gisbourne ist dieser Baumstamm **kein Hindernis**.

Sonderfall 2: Die Pfützen im Wald sind ebenfalls **kein Hindernis**.



Lichtungen

Beispiele für eine Lichtung:

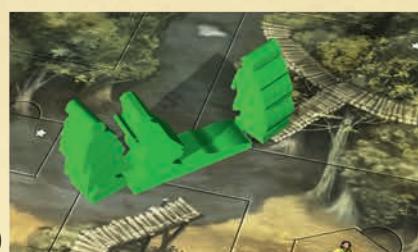
Wichtig: Mit „Lichtung“ sind auch die hellen Bereiche in der Burg oder im Dorf gemeint.



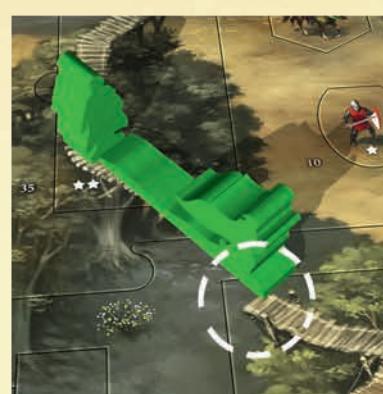
Springen (auf Baumbrücken)

Im Laufe des Spiels kommen Baumbrücken ins Spiel. Die Spieler können

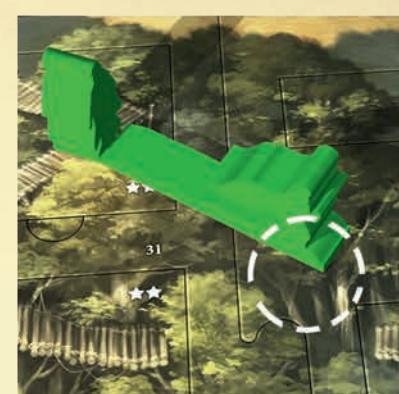
- (a) von einer Baumbrücke auf eine andere **springen** oder (b) von einer Baumbrücke auf den Waldboden oder (c) vom Waldboden auf eine Baumbrücke.



(d) Dieser Sprung wäre gültig, denn die Bewegungs-Figur berührt gerade noch etwas Begehbares (Waldboden und auch die Baumbrücke). Der Spieler könnte also mit seiner nächsten Figur auf der Baumbrücke **oder** dem Waldboden weiterlaufen.



(e) Dieser Sprung wäre **nicht gültig**, denn die Bewegungs-Figur berührt nichts Begehbares.



Hinweis: Wenn ein Spieler auf einer Baumbrücke steht, wird er weder von **Wachen** noch **Guy von Gisbourne** gesehen.

(d)

(e)

(a)

Siegel

Die Siegel werden vielfältig eingesetzt. Ihre Verwendung wird im jeweiligen Abenteuer beschrieben.



Beispiel (a): Die Hoffnung sinkt um 1. Die Wachen 1 und 12 und die Adligen 14, 18 und 20 werden gewendet, wenn keine Sanduhr darauf liegt. **Hinweis:** Durch das Wenden können Wachen und Adlige auftauchen oder verschwinden.

Beispiel (b): Die Wachen 10 und 4, die Adligen 17 und 20 und die Kutsche 22 werden gewendet.

22 24

Sonderfall „Kein Siegel mehr im Beutel“: Sollte der seltene Fall eintreten, dass die Spieler aufgefordert werden, ein Siegel aus dem Beutel zu ziehen, nachdem bereits alle 8 gezogen wurden, dann werden alle bisher gezogenen Siegel wieder in den Beutel geworfen, mit **Ausnahme** der beiden, die eine Kutsche zeigen (8-eckiges Symbol mit der Zahl 22 oder 24). Anschließend wird ein Siegel aus dem Beutel gezogen und ausgeführt.

Hoffnungsbanner und Böses Ende

Zu Anfang jeden Abenteuers wird die Figur Minnesänger auf eine dort genannte Zahl des Hoffnungsbanners gestellt. Erreicht der Minnesänger die 0, wird bei Punkt 6 der Dunklen Ereignisse „Rot“ eine zusätzliche Sanduhr entfernt.

Hinweis: Tiefer als 0 kann die Hoffnung nie sinken. Sollte das Land weitere Hoffnung verlieren, verfallen zusätzliche Schritte.

Wenn keine Sanduhr auf dem Bösen Ende liegt, haben die Spieler das Abenteuer **sofort verloren** und müssen auf **Seite 213** nachlesen, wie die Geschichte endet.



Wichtig: Auch wenn die Spieler verloren haben, müssen sie unbedingt Seite 213 lesen. Denn dort wird erklärt, wie es danach weitergeht und wo sie beim nächsten Mal starten.

Wie beginnt man die Abenteuer des Robin Hood?

In die Abenteuer des Robin Hood erleben die Spieler **eine zusammenhängende Geschichte**. In jedem Abenteuer lernen sie neue Regeln spielend dazu. Darum ist es wichtig, die Abenteuer in der richtigen Reihenfolge zu spielen. **Im ersten Spiel** beginnen die Spieler **mit dem beiliegenden Starter-Blatt**. Dort werden sie ins erste Abenteuer geführt. Am Ende jedes Abenteuers wird immer angegeben, wo die Spieler beim nächsten Mal weiterspielen. Diese Seiten werden dann mit den beiden Bändchen des Buches gekennzeichnet.



Spielzug und Aktionen

In jeder Spielrunde ziehen die Spieler nacheinander alle Scheiben aus dem Beutel. Sie werden auf dem Mühlrad (unten rechts auf dem Spielplan) gestapelt. Die Farbe der gezogenen Scheibe gibt jeweils an, welcher Spieler am Zug ist.



Robin Hood
ist am Zug.



Maid Marian
ist am Zug.



Little John
ist am Zug.



Will Scarlet
ist am Zug.



Alle Spieler sind 1x am Zug.
Die Reihenfolge bestimmen sie selbst.



Die Dunklen
Ereignisse „Rot“
werden ausgeführt.



Die Dunklen Ereignisse „Violett“
werden ausgeführt.

Hinweis: Die zweite violette Scheibe
kommt erst dann ins Spiel, wenn sie im
Buch erwähnt wird.



Ein beliebiger Spieler ist am Zug.
Die Spielgruppe entscheidet gemeinsam,
wer das sein soll.

Hinweis: Die zweite graue Scheibe kommt erst
dann ins Spiel, wenn sie im Buch erwähnt wird.

Ein Spielzug sieht immer so aus:

1. Bewegen

Figuren aneinanderreihen



Sonderfall: Ein Spieler kann seine Bewegung auch verfallen lassen.

Dann bleibt er, wo er ist. Wenn ein Spieler von einer Wache gefangen ist, darf er sich **nicht** bewegen.



2. Kräfte sparen

Sollte ein Spieler bei seiner Bewegung auf den Einsatz seiner langen Figur verzichten, dann darf er 1 weißen Würfel in den Beutel werfen.

Sonderfall: Auch wenn ein Spieler seine Bewegung verfallen lässt oder gefangen ist, nutzt er seine lange Figur nicht. Dann spart er ebenfalls Kräfte und darf 1 weißen Würfel in den Beutel werfen.

3. Eine (!) von 3 Aktionen ausführen

Erkunden, Überwältigen oder Gegenstände übergeben



Welche der 3 Aktionen ein Spieler ausführen kann, hängt davon ab, wo er steht.

- Nur wenn er ein **Plättchen mit Fragezeichen** berührt, darf er **erkunden**.
- Nur wenn er das **Plättchen eines Gegners** berührt, darf er **überwältigen**.
- Nur wenn er die **Figur eines Mitspielers** berührt, darf er **Gegenstände übergeben**.

Sonderfall 1: Auch wenn der Spieler so steht, dass er zwei Plättchen mit Fragezeichen berührt, darf er in seinem Zug nur eine Aktion ausführen, also nur **eines der beiden** Plättchen erkunden.

Sonderfall 2: Auch wenn der Spieler so steht, dass er ein Plättchen mit Fragezeichen berührt und gleichzeitig mit dem Bogen eine Wache überwältigen könnte, darf er in seinem Zug nur eine Aktion ausführen, also **entweder** überwältigen oder erkunden.

1. Aktion Erkunden

Wenn ein Spieler mit seiner Stand-Figur ein Plättchen (oder eine Vertiefung im Spielplan) mit einem Fragezeichen darauf berührt, darf er es erkunden. Auf dem jeweiligen Plättchen steht eine kleine Zahl: Das ist die Seitenzahl im Buch.



Ein **Mitspieler** liest dem Spieler auf der angegebenen Seite vor, was geschieht, wenn er dieses Plättchen erkundet.

Wichtig: Ein Plättchen ohne „?“ kann nicht **erkundet werden!** Für das Erkunden müssen die Spieler wissen, welches Abenteuer sie gerade spielen, da sie auf die zugehörige Seite weitergeleitet werden.

Hinweis: Nach dem Erkunden wird häufig (nicht immer) das erkundete Plättchen gewendet.

Stellt anschließend eure Figur wieder so auf, dass sie in etwa an der gleichen Stelle wie zuvor steht.

2. Aktion Überwältigen



Um einen Gegner zu überwältigen, muss der Spieler mit seiner Stand-Figur dessen Plättchen berühren (außer es handelt sich um eine Wache und der Spieler besitzt einen Bogen).

Der Spieler zieht dann nacheinander bis zu 3 Würfel aus dem Beutel. zieht er nur violette Würfel, hat es mit dem Überwältigen nicht geklappt. Weiter passiert nichts. Wenn er wieder am Zug ist, kann er es erneut versuchen. zieht er einen weißen Würfel, wurde der Gegner überwältigt und der Spieler muss sofort aufhören zu ziehen.

Die gezogenen Würfel kommen NIE(!) zurück in den Beutel, sondern immer in den Vorrat mit allen anderen Holzteilen. Wurde der Gegner überwältigt, wird sein Plättchen gewendet. Bei Wachen und Adligen steht auf dem Plättchen die Belohnung, die die Spieler erhalten.

Wichtig: Wenn eine Wache oder ein Adliger wieder verdeckt im Spielplan liegt, wird außerdem noch 1 hölzerne Sanduhr daraufgelegt – damit sie nicht so schnell wiederkommen! Der Spieler stellt seine Figur so hin, dass sie weiterhin das Plättchen berührt.

Besondere Gegner überwältigen

Es gibt Gegner, für die ein Spieler in einem Spielzug mehr als 1 weißen Würfel aus dem Beutel ziehen muss, wenn er sie überwältigen will.

Sonderfall: Ein Spieler darf beim Überwältigen auch schon vorher aufhören zu ziehen, wenn er glaubt, dass er nicht mehr die erforderliche Anzahl an weißen Würfeln ziehen wird.

Die Belohnungen für besondere Gegner werden in dem jeweiligen Abenteuer genannt.

Überwältigen mit Bogen

Sollte ein Spieler den Gegenstand Bogen besitzen, darf er den Holzpfahl an seine Stand-Figur anlegen (a).

Sollte dessen Spitze das Plättchen einer Wache berühren, kann er die Aktion Überwältigen auch aus der Entfernung ausführen. Das geht aber **nur bei Wachen!** Der Pfeil kann auch versetzt an die Stand-Figur angelegt werden, falls der Spieler zu nah vor der Wache steht (b).



(a)



(b)

Sonderfall: Robin kann, wenn er gefangen wurde und einen Bogen besitzt, zum Überwältigen der Wache dennoch den Bogen und damit seine Sonderfähigkeit einsetzen.

3. Aktion Gegenstände übergeben

Wenn ein Spieler mit seiner Stand-Figur die eines anderen Spielers berührt, dürfen beide Spieler beliebig viele Gegenstände übergeben. Dazu nimmt ein Spieler den Würfel in seiner Farbe von der Abbildung eines Gegenstandes und der andere legt einen Würfel in seiner Farbe darauf. Das ist eine eigene Aktion, d. h. ein Spieler kann in demselben Zug nicht auch noch die Aktion Überwältigen oder Erkunden durchführen.





Dunkle Ereignisse „Rot“

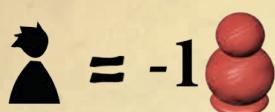
Die Dunklen Ereignisse „Rot“ werden ausgelöst, wenn die rote Scheibe aus dem Beutel gezogen wird. Hier ist eine Übersicht aller Dunklen Ereignisse mit der Beschreibung von Sonderfällen:



1. Kutsche entkommt in die Burg?

Falls eine Kutsche im Wald aufgedeckt ist, wenden die Spieler dieses Plättchen und ein beliebiges 8-eckiges Plättchen im Burghof – so als wäre die Kutsche in die Burg gefahren.

Hinweis: Kutschen, die einmal in der Burg stehen, können nicht mehr gestohlen werden.



2. Die Hoffnung im Land sinkt ...

... pro Spieler um 1. Der Minnesänger wird auf dem Hoffnungsbanner entsprechend nach links versetzt.

Hinweis: Tiefer als 0 kann die Hoffnung nie sinken, übrige Schritte verfallen.



3. Ein Siegel wird aus dem Beutel gezogen ...

... und offen in die nächste Siegel-Vertiefung eingelegt. Die Siegel werden von links nach rechts eingelegt, angefangen bei „1.“.

- Wenn auf dem Siegel der Minnesänger abgebildet ist, sinkt die Hoffnung um 1.
- Die angegebenen Plättchen der **Wachen** (oval) und der **Adligen** (6-eckig), werden gewendet, falls keine Sanduhr darauf liegt.

Tipp: Die Spieler dürfen schon beim Aufdecken eines Adligen nachschauen, welche Belohnung er ihnen einbringen würde.

Hinweis: Auf der Rückseite des Buches gibt es eine Übersicht, die zeigt, wo sich Wachen, Adlige und Kutschen befinden.

Sonderfall 1: Eine **Wache**, die bereits aufgedeckt ist, wird, wenn sie auf einem Siegel genannt wird, wieder gewendet. Das passiert auch, wenn ein Spieler auf derselben Lichtung steht und bei „4.“ gefangengenommen werden würde. Er hat dann einfach Glück gehabt.

Sonderfall 2: Eine **Wache**, die einen Spieler aktuell gefangen hält, wird nicht gewendet, auch wenn sie auf dem Siegel genannt wird. Sie hält den Spieler weiter fest.

Sonderfall 3: Ein **Adliger**, auf dessen Plättchen ein Spieler steht, wird gewendet, wenn er auf dem Siegel genannt wird. Er ist dem Spieler entwischt.

Sonderfall 4: Eine **Wache**, auf der aktuell der Rabe steht, wird gewendet, wenn sie auf dem Siegel genannt wird. Der Rabe wird dann zurück auf das geheime Lager gestellt.

- Auf 2 Siegeln ist auch **eine Kutsche** (8-eckiges Plättchen) abgebildet. Dieses Plättchen wird dann ebenfalls gewendet, so dass die Kutsche sichtbar ist.



Kutschen-Regel

Ein Spieler kann eine **Kutsche stehlen** und mit ihr **in die Burg fahren**. Dazu muss er den Kutscher überwältigen.

Hierfür muss er in einem Zug **2 weiße Würfel** aus dem Beutel ziehen.

Belohnung: Der Spieler wendet das Plättchen der Kutsche und ein beliebiges 8-eckiges Plättchen im Burghof. Er darf seine Stand-Figur auf das Kutschendach stellen. Von dort aus kann er auf die Burgmauer oder auf den Boden springen.

Sonderfall: Sollten in dem Moment, in dem der Kutscher überwältigt wird, zwei Spieler das Plättchen der Kutsche berühren, dürfen beide ihre Stand-Figuren auf die Kutsche im Burghof versetzen.



4. Die Wachen greifen an

Ein Spieler ist nur dann vor den Wachen sicher, wenn seine Figur **vollumfänglich** im Schatten steht. Sollte ein Spieler (**wenn die rote Scheibe gezogen wurde**) mit einer offenen Wache auf derselben „Lichtung“ stehen, wird er gefangen genommen und seine Figur auf die Wache gelegt. Das Land verliert sofort **2 Hoffnung**.

Wichtig: Das bedeutet, dass eine Wache einen Spieler nicht automatisch gefangen nimmt, wenn er deren Lichtung betritt – erst dann, wenn die rote Scheibe gezogen wird.

Hinweis 1: Eine Wache kann, falls mehrere Spieler auf ihrer Lichtung stehen, immer nur einen gefangen nehmen – und zwar den, der näher zu ihr steht.

Hinweis 2: Wenn ein Spieler bereits gefangen ist, verliert das Land nicht erneut Hoffnung, wenn wieder die rote Scheibe gezogen wird.

Wenn der gefangene Spieler wieder am Zug ist, kann er versuchen sich zu befreien, indem er die Wache überwältigt.

Sonderfall: Die Wache, die einen Spieler gefangen hält, kann auch von einem anderen Spieler überwältigt werden, sodass der erste Spieler befreit wird und seine Figur sofort aufstellen darf.



5. Die Zeit verrinnt

Die oberste Sanduhr wird vom **Bösen Ende** entfernt und gegebenenfalls von **Wachen** und **Adligen**.



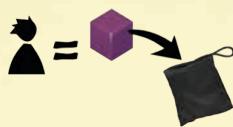
6. Sollte die Hoffnung jetzt auf 0 sein, ...

... wird eine weitere Sanduhr vom Bösen Ende entfernt. Wenn die letzte Sanduhr vom Bösen Ende entfernt wurde, haben die Spieler verloren und müssen auf **Seite 213** lesen, wie das Abenteuer endet.



Dunkle Ereignisse „Violett“

Die Dunklen Ereignisse „Violett“ werden ausgelöst, wenn eine violette Scheibe aus dem Beutel gezogen wird.



1. Die Bedrohung wächst

1 violetter Würfel pro Spieler wird in den Beutel geworfen.

Sonderfall: Sollte der seltene Fall eintreten, dass nicht mehr genug violette Würfel im Vorrat liegen, werden nur die noch vorhandenen in den Beutel geworfen. Der Rest verfällt.



2. Sir Guy von Gisbourne ...

... bewegt sich (auf kürzestem Weg) in die Richtung des Spielers, der aktuell am nächsten zu ihm steht. **Wichtig:** Im Schatten ist der Spieler **nicht** vor ihm sicher.

Gisbourne bewegt sich wie die Spieler. Seine reitende Figur wird an seine Stand-Figur angelegt und am Ende muss seine zweite Stand-Figur angelegt werden. Auch er darf nicht über Bäume, Felsen, Häuser, die Burg, den Fluss, den Wasserfall, Gegenstände, Kutschen, Tiere oder Personen laufen. Beim Abschätzen, welcher Spieler am nächsten zu ihm steht, zählt nicht die „Luftlinie“, sondern der Weg, den er begehen kann (also z. B. um Häuser herum). Es ist nicht erlaubt, Gisbourne „Umwege“ laufen zu lassen oder seine Figur so zu drehen, dass sie einen Spieler gerade nicht berührt.

Berührt Gisbourne die Figur eines Spielers, verliert dieser Spieler eine seiner 3 Bewegungs-Figuren für den Rest des Abenteuers.

Sonderfall: Sollte in seltenen Fällen ein Spieler alle seine 3 Bewegungs-Figuren verlieren, muss er aus dem Spiel ausscheiden und das Land verliert 5 Hoffnung.

Hinweis 1: Auf einer Baumbrücke, im geheimen Lager, im Strohwagen oder in der Burg werden die Spieler von Gisbourne nicht gesehen und daher ignoriert.

Hinweis 2: Sollte kein Spieler für Gisbourne sichtbar sein (weil z. B. alle auf Baumbrücken stehen), dann bleibt Gisbourne stehen.

Hinweis 3: Sollte ein Spieler von einer Wache gefangen sein, bewegt sich Gisbourne dennoch in seine Richtung, falls dieser Spieler am nächsten zu ihm steht (bzw. liegt).



Wappen

Wenn ein Abenteuer zum ersten Mal gespielt wird, muss das Wappen auf dem Spielplan die „I“ zeigen. Wird das Abenteuer erneut gespielt, muss das Wappen die „II“ zeigen. Die Spieler müssen darauf achten, wenn sie den Spielplan erkunden, entsprechend die jeweiligen Texte mit I oder II vorzulesen. Sollten sie das Abenteuer auch im zweiten Anlauf nicht geschafft aben, bleibt das Wappen auf „II“. Wenn die Spieler es dann erneut versuchen, haben sie schon einen großen Wissensvorsprung, der es ihnen leichter macht, das Abenteuer zu gewinnen.



Tipps

- Durch das **Überwältigen von Adligen und Wachen** können die Spieler dem Land **neue Hoffnung** geben. Sie müssen darauf achten, dass die **Hoffnung nicht auf 0 sinkt**. Denn sonst wird, wenn die rote Scheibe gezogen wird, eine zusätzliche Sanduhr vom Bösen Ende entfernt. Das erschwert das Gewinnen.
- Es ist sehr hilfreich, Adlige zu überwältigen, die Goldsäcke bei sich haben. Damit können Spieler, die vielleicht gerade nicht die Hauptaufgabe erfüllen, die anderen unterstützen und ihnen zusätzliche Züge ermöglichen.
- Wenn die weiße Scheibe gezogen wird, sind die Spieler in **beliebiger** Reihenfolge am Zug. Dennoch kann es wichtig sein, **wer zuerst am Zug ist**. Wenn z. B. ein Spieler unbedingt einen Kampf gewinnen muss, könnten die anderen Spieler vorher am Zug sein und Kräfte sparen, so dass sich mehr weiße Würfel im Beutel befinden.
- Das Spiel lässt sich **mit jeder Spielerzahl gleich gut** spielen, wenngleich es sich je nach Spielerzahl anders spielt. **Im Spiel zu zweit haben die beiden Spieler mehr Zeit** (Sanduhren auf dem Bösen Ende) und verlieren bei den Dunklen Ereignissen weniger Hoffnung. Daher müssen 2 Spieler auch weniger Adlige überwältigen. 4 Spieler haben zwar weniger Sanduhren auf dem Bösen Ende und verlieren mehr Hoffnung bei den Dunklen Ereignissen, haben aber mehr Züge und können mehr Adlige überwältigen. Zudem haben **4 Spieler häufig r die Chance**, auch die **Hüteraufgabe zu erfüllen** oder wertvolle Gegenstände zu finden.

Mehr Informationen und spannendes Zusatzmaterial gibt es auf:
die-abenteuer-des-robin-hood.de

Danksagung

Der Autor dankt: Meiner Frau Steffi, meinem Sohn Johannes und meinem Neffen Joel für ihre Ideen, ihr Durchhaltevermögen und nicht zuletzt die schönen Abende, die wir mit der Entwicklung dieses Spiels zusammen hatten! Ich danke Wolfgang Lüdtke für die erneut tolle Zusammenarbeit und Peter Neugebauer für seine ungewöhnlichen Denkanstöße, die ganze Kettenreaktionen ;-) freisetzen können. Ich danke Peter-Gustav Bartschat und seiner Frau Billie für die Augsburger-Tests und natürlich für die Text-Korrektur und die so wichtigen Gespräche übers Geschichtenschreiben. Ich danke Thorsten Kalka, der auf der Suche nach Robins Look geholfen hat. Frau Rohmer und ihrem Druckstudio-Team für die vielen, vielen Sherwood Forest Ausdrucke. Ich danke Christian Fiore und Dorothea Wagner für die tolle grafische Gestaltung. Besonderer Dank gilt Mario Coopmann für seine unglaublich wertvollen Beiträge, ohne die es u. a. keinen „+ Modus“ gäbe. Ich danke allen Testern: Karina, Graham, Max und Jakob Murphy für Robins erste Gehversuche in Barfleu. Ich danke meiner großen Schwester Ela und meinen Neffen Jannik und Nico Hecks. Christoph Tisch, Hannah Grüne und der Sherwood Forest Bande: Martina und Jupp Hauk. Madlen Hauk und Erik (Thorn) Strauch, Carina und Roman Wiche, Sina Wenz, Florian Kadelka. Dem „ganz kleinen Soester-Spieltreff“, bestehend aus Jost Schwider und Jörg Krismann. Inka und Markus Brand und Ela und Stefan Hein (Nottinghamer-Nächte sind lang :-)). Den Lieberhausen-Testern von „Raum 23“: Steffen Müller, Julianna Kuhn, Kaddy und Dirk (the voice) Arendt, Knut Happel, Klaus Mülder. Heiko Windfelder und Matthias Kienzle, Isabell Campbell, Sandra Kramser und Gabriela Serrano Behál. Katja Ermitisch, Sandra Dochtermann, Arnd Fischer und Ralph Querfurth für den Abstecher ins „Florenz der Medici“. Monika Schall und Tatyana Momot. Christian Sachseneder, Thorsten Suckow, Alexandra Kunz, Michael Sieber-Baskal und Kilian Vosse.



Autor und Illustrator: Michael Menzel wurde 1975 geboren und lebt mit seiner Familie am Niederrhein. Seine große Leidenschaft für das Zeichnen begleitet ihn seit frühester Kindheit. Der Einstieg in die Spiele-Illustration glückte ihm im Jahr 2004 mit einem Spiel für den Kosmos Verlag. Seither gestaltet er für verschiedene Verlage sowohl Kinder- als auch Familienspiele. Sein weltweit erfolgreiches Erstlingswerk als Autor „Die Legenden von Andor“ wurde 2013 u. a. als „Kennerspiel des Jahres“ ausgezeichnet. Mit „Die Abenteuer des Robin Hood“ hat er erneut ein besonderes kooperatives Spielerlebnis erschaffen.