

CHICKWOOD Forest

von Matt Loomis



12+



2-5



45



Willkommen im Chickwood Forest

Die Legende ist fast so alt wie der **Chickwood Forest** selbst.

Während die adligen Adler in ihren Jagdschlössern im unverdienten Überfluss schwelgen, finden die armen Landbübchen kaum mehr ein Korn zu fressen. Wer vermag es, in diesen harten Zeiten der Rolle des Rächers der Gerechten gerecht zu werden? Wer nimmt von den Reichen und gibt den Armen? Kein Geringerer als **Robin Hahn** mit seinen fröhlichen Gesellen!

Spielziel und Spielablauf

Wer am meisten Rubm erntet, gewinnt.

Rubm erntet ihr für die **Beute**, die ihr macht, für euren Heldenmut, wenn ihr auch schwer befestigte **Schlösser** ausraubt und für die **Almosen**, die ihr hoffentlich großzügig gebt.

Erst späht ihr aus, in welchen Schlössern fette Beute wartet. Dazu spielt ihr Handkarten in die ausliegenden Schlösser, mal offen, mal verdeckt. Dann raubt ihr jeder jeweils eines der Schlösser aus. Dabei versucht ihr, wertvolle Schätze zu rauben und böse Überraschungen zu vermeiden. Mit frisch gestopften Taschen, gebt ihr sicher gerne Almosen. Diese legt ihr auf die Dorf-Karten, um so zu zeigen, wer der großzügigste Wohltäter ist.

Material

165 Karten

Beute

3 Attrappen

49 Schätze

28 Truben: 4 Sorten (jeweils 7 Truben)
 8 Gewänder: 4 Sorten (jeweils 2 Gewänder)
 13 Schmuckstücke: 3 Sorten
 (6 x Wert 2, 4 x Wert 3, 3 x Wert 4)

3 Maiden Maribenn

12 Schergen

23 Wöbltäter

(9 x 1 Almosen, 9 x 2 Almosen, 5 x 3 Almosen)

Variante

5 Legendäre Karten

(Genaueres auf den Seiten 11 und 12.)

Schlösser

50 Schlösser (Werte 1–6)

Dörfer

7 Dörfer, 2 Wälder

Übersichtskarten

10 Übersichten Schlusswertung

(5 x Deutsch, 5 x Englisch)

1 Übersicht Vorbereitung (Deutsch / Englisch)

75 Almosen

jeweils 15 in den Farben

Rot, Gelb, Lila, Blau und Grün



Rückseite
Beute-Karten



Attrappe



Truben



Gewänder



Maid Maribenn



Scherge



Schmuckstücke

Schmuckstücke



Wöbltäter



Ja, auch Maiden,
Schergen und Wöbltäter sind
Beute-Karten!



Legendäre Karten



Schlösser

Schlösser bei Nacht
(für 2 Spieler)



Rückseite
Dorf-Karten



Dorf-Karten



Almosen

Vorbereitung

1. Entfernen / Hinzufügen



Nur wenn ihr genau **zwei Spieler** seid, **sortiert ihr alle Karten mit diesem Symbol aus**. Legt sie zurück in die Spieleschachtel.



Nur wenn ihr genau **fünf Spieler** seid, **verwendet ihr die Karten mit diesem Symbol**. Ansonsten legt ihr sie zurück in die Spieleschachtel.



Die fünf **Legendären Karten** sind eine **Variante** für Fortgeschrittene. Legt sie anfangs einfach zurück in die Spieleschachtel. (Genauer auf den Seiten 11 und 12.)

2. Beute-Karten



Mischt alle **Beute-Karten** und teilt jedem Spieler **drei zufällige Handkarten** aus.



Falls ihr nur **zwei Spieler** seid, spielt ihr mit jeweils **vier Handkarten**.

Legt die restlichen Beute-Karten als verdeckten **Zugstapel** bereit.

3. Almosen

Nehmt euch jeder die 15 Almosen **einer Farbe**.



4. Dörfer

Mischt alle Dorf-Karten (Dörfer und Wälder) und legt sie in **drei Reihen** zu **jeweils drei Karten** aneinander.



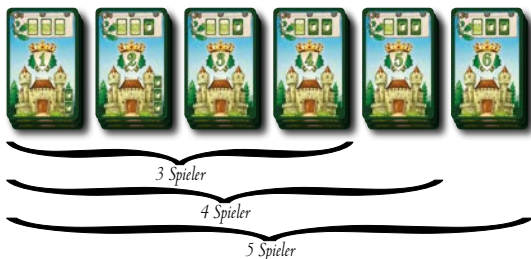
Falls ihr nur **zwei Spieler** seid, legt ihr die Dorf-Karten, die ihr nicht entfernt habt, in **zwei Reihen** aus.



Die Übersichtskarte ist während der Vorbereitung euer bester Freund!



5. Schlösser



Ihr braucht die **Schlösser 1–4 für drei Spieler**,
1–5 für vier Spieler und **1–6 für fünf Spieler**.
Sortiert diese Schlösser nach Wert und bildet Stapel.
Legt die Schloss-Stapel mit der **Tagseite** nach oben aus.



Nur wenn ihr genau **zwei Spieler** seid, verwendet ihr **die Nachtseite der Schlösser 1–3**.

Ist man zu zweit,
nutzt man den Schutz der
Dunkelheit!



Legt Schloss-Karten, die ihr nicht braucht, zurück in die Spieleschachtel.

6. Startreihenfolge

Nehmt **ein Schloss pro Wert** und gebt hiervon **jedem Spieler zufällig eines**. Legt die Karte, die dabei übrig bleibt, auf ihren Schloss-Stapel zurück. Jeder legt seine erhaltene **Schloss-Karte offen vor sich**.



Der Spieler, der die **Schloss-Karte mit dem niedrigsten Wert** hat, **beginnt das Spiel**. Von ihm ausgehend **spielt ihr in aufsteigender Reihenfolge** der Schloss-Werte.



Selbst
fröhliche Gesellen
haben eine Hackordnung!



Ablauf: •1• Schlösser ausspähen

Erst späht ihr aus, in welchen Schlössern fette Beute wartet.



Wenn du am Zug bist, **spielst du eine deiner Handkarten vor ein beliebiges Schloss**. Lege sie so aus, dass sie mit anderen vor dieses Schloss gespielten Karten eine Reihe bildet.

Achtung!

Vor Schloss 1 können maximal zwei Karten gespielt werden, **vor Schloss 2** maximal drei Karten.



Bevor du deine nächste Handkarte spielst, sind alle Mitspieler am Zug. Folglich wirst du nach **drei solchen Zügen (beziehungsweise nach vier Zügen, im Spiel zu zweit)** alle deine Handkarten auf die Schlösser verteilt haben.



Spiele eine **offene Karte!**



Spiele eine **verdeckte Karte!**



Von links nach rechts gelesen, gibt das Banner deiner Schloss-Karte vor, in welcher Reihenfolge du deine Handkarten offen oder verdeckt spielst.

Beispiel: Du hast Schloss 4. Erst spielst du eine offene Karte vor eines der Schlösser. Wenn du das nächste Mal am Zug bist, spielst du eine verdeckte Karte. Im dritten Zug spielst du eine weitere verdeckte Karte.

Ablauf: •2• Beute machen

Dann raubt ihr jeder jeweils eines der Schlösser aus.



Wenn du am Zug bist, **nimmst du ein Schloss mit allen davor liegenden Beute-Karten**. Lege diese neue **Schloss-Karte offen vor dich**, auf deine alte Schloss-Karte. Ihr Wert bestimmt, wann du in der nächsten Runde am Zug sein wirst. Lege die **Beute-Karten alle offen und sortiert vor dir ab** (auch die vorher verdeckten). Wohltäter-Karten führst du sofort aus (siehe •3• ALMOSEN GEBEN).

Du darfst kein Schloss ausrauben, das in derselben Runde bereits von einem Mitspieler ausgeraubt wurde. Allerdings darfst du ein Schloss „ausrauben“, vor das niemand eine Beute-Karte gelegt hat.

Zweimal das gleiche Schloss am selben Tag auszurauben wäre schon ein wenig unsportlich!



Ablauf: •3• Almosen geben

Mit frisch gestopften Taschen, gebt ihr sicher gerne Almosen.



Wohltäter-Karten stehen für ein, zwei oder sogar drei Almosen.

Zähle alle abgebildeten Almosen auf deinen eben erbeuteten Wohltäter-Karten **zusammen**. Du legst diese **Almosen als „durchgehende Schlange“**, ohne Verzweigung von Dorf zu Dorf. Hierbei darfst du in dieser Runde **in jedes Dorf nur ein Almosen legen** und zwar immer **auf das erste freie Feld**.

Du beginnst deine „Schlange“ in einem Dorf **deiner Wahl**. Jedes weitere Dorf, in das du in dieser Runde ein Almosen legst, muss an das jeweils vorige **waagrecht oder senkrecht** angrenzen.

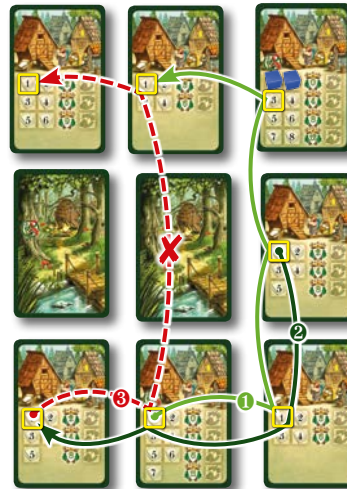
Du kannst **Wald-Karten nicht durchqueren** und du kannst keine Almosen auf sie legen. Das gilt auch für **Dörfer ohne freies Feld** und Dörfer, in die du in dieser Runde bereits ein Almosen gelegt hast.

Du **legst alle Almosen** (deiner erbeuteten Wohltäter-Karten). Nur falls du deine „Almosen-Schlange“ **nicht fortsetzen kannst**, **legst du nicht alle Almosen**. Hierdurch überzählige Almosen bleiben in deinem Vorrat.

Falls dir die Holzwürfeln einmal ausgehen, kannst du in diesem Spiel keine weiteren Almosen geben.

Lege die **abgehandelten Wohltäter-Karten beiseite**. (Genaueres dazu, wie du in den Dörfern Ruhm ernten kannst, auf den Seiten 10 und 11.)

Beispiel: Du hast drei Wohltäter-Karten, deren Almosen-Summe fünf ist. Beginnst du unten in der Mitte, kannst du in jedes von deiner „Schlange“ durchquerte Dorf jeweils ein Almosen legen, bis du oben in der Mitte ankommst ①.



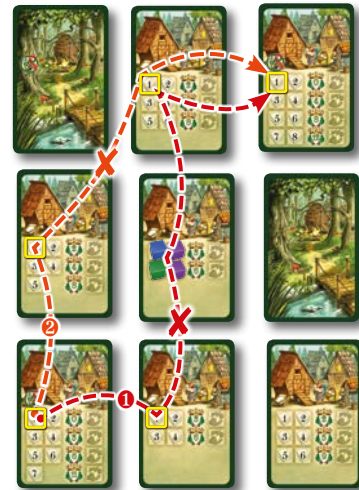
Falls du (aus taktischen Gründen) kein Almosen in das Dorf oben rechts legen möchtest, kannst du dich dafür entscheiden, in dem Dorf rechts in der Mitte zu starten und dann die Route wählen, die nach unten führt. So legst du insgesamt vier Almosen in Dörfer, bis du unten links ankommst und deine „Almosen-Schlange“ nicht mehr fortsetzen kannst ②. Dein fünftes Almosen bleibt für später in deinem Vorrat.

Du kannst das Dorf oben rechts nicht dadurch umgehen, dass du die Wald-Karte durchquerst ③.

Es ist nicht ausdrücklich verboten, deine Route so zu wählen, dass du keine weiteren Almosen mehr geben kannst ...



Beispiel: Du hast zwei Wohltäter-Karten, deren Almosen-Summe fünf ist. Wie schaffst du es, in einer Runde jeweils ein Almosen in die beiden großen Dörfer zu legen, unten links und oben rechts?
 Gar nicht! Das Dorf in der Mitte hat kein freies Feld mehr ❶. Auch kannst du es nicht umgeben, weil deine „Almosenschlange“ nie diagonal verlaufen kann ❷.



Rundenende / Rundenanfang

Eine Runde endet, nachdem jeder ein Schloss ausgeraubt hat und die Almosen aller erbeuteten Wohltäter-Karten gegeben sind. Falls vor einem Schloss Beute-Karten liegengeblieben sind, legt ihr sie beiseite. Teilt dann **neue Handkarten** vom Nachzugstapel aus (je vier im Spiel zu zweit, ansonsten drei Karten pro Spieler) und beginnt die nächste Runde.

Ende

Sobald ihr am Ende einer Runde **nicht mehr jedem Spieler die volle Anzahl neuer Handkarten geben könnt**, endet das Spiel. Nun schaut ihr, wer am meisten Ruhm geerntet hat und somit gewinnt.

Es gibt auch zur
 Schlusswertung eine freundliche
 Übersichtskarte!



Schlusswertung: •1• Beute

Ruhm erntet ihr für die Beute, die ihr macht.



Du erntest für die von dir gesammelten Beute-Karten **Ruhm**, entsprechend ihrer Eigenschaften.

Werte deine Karten dabei in folgender Reihenfolge aus:



Attrappe

Entferne eine Truhe der Sorte, von der du mehr hast als von deinen anderen Sorten. Im Fall eines Gleichstands zwischen mehreren Truhen-Sorten, wählst du eine dieser Truhen und entfernst nur diese.



Falls du mehrere Attrappen hast, handelst du sie nacheinander ab. Du schaust in diesem Fall nach dem Entfernen jeder Truhe erneut nach, von welcher Truhensorte du dann am meisten hast und entfernst eine dieser Truhen.

Beispiel: Du hast eine Attrappe. Du hast von den grünen Smaragd-Truhen am meisten. Entferne eine Smaragd-Truhe.



Beispiel: Du hast zwei Attrappen. Sobald du wegen der ersten Attrappe eine der grünen Smaragd-Truhen entfernst, hast du sowohl von den Smaragd-Truhen als auch von der silbernen Silber-Truhe am meisten (jeweils drei). Entferne entweder eine Smaragd-Truhe oder eine Silber-Truhe.



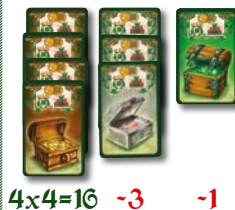
Truhe

Du erntest Ruhm, für die Truhen der Sorte, von der du mehr hast als von deinen anderen Sorten. Nimm ihre Anzahl mit sich selbst mal (quadrieren). Im Fall eines Gleichstands zwischen mehreren Truhen-Sorten, wählst du eine dieser Sorten und erntest nur Ruhm für diese.

Du verlierst einen Ruhm für jede Truhe jeder anderen Sorte, die du hast.



Jede Truhe deiner häufigsten Sorte ist so viel Ruhm wert, wie du Truhen dieser einen Sorte hast!



Beispiel: Du hast vier braune Goldtruhen, erntest hierfür $(4 \times 4 =)$ 16 Ruhm. Allerdings hast du auch drei silberne Silber-Truhen und eine grüne Smaragd-Truhe. Hierfür verlierst du vier Ruhm. Insgesamt erntest du 12 Ruhm.



Beispiel: Du hast zwei braune Goldtruhen und zwei grüne Smaragdtruhen. Unabhängig davon, wie du dich entscheidest, erntest du $(2 \times 2 =)$ vier Ruhm und verlierst zwei Ruhm. Insgesamt erntest du zwei Ruhm.





Gewand

Du erntest fünf Ruhm für jede Gewand-Sorte, von der du ein einzelnes Gewand hast. Du erntest keinen Ruhm für Gewand-Sorten, von denen du beide Gewänder hast.



Beispiel: Du hast einen silbernen Panzer und ein blaues Wams. Für sie erntest du jeweils fünf Ruhm. Du hast

zwei grüne Kleider. Für sie erntest du keinen Ruhm. Insgesamt erntest du also zehn Ruhm.



+5



+5



+0

=10



Schmuck

Du erntest für jedes Schmuckstück Ruhm entsprechend des Werts der jeweiligen Schmuck-Sorte.



Beispiel: Du hast zwei violette Ringe, die jeweils vier Ruhm wert sind. Du hast drei türkise Anhänger, die jeweils drei Ruhm wert sind. Du hast einen braunen Armreif, der zwei Ruhm wert ist. Insgesamt erntest du 19 Ruhm.



2x4
=8



3x3
=9



1x2
=2



Maid Marihenn

Mit Maid Marihenn erntest du für jede Schatz-Sorte, die du hast, einen Ruhm zusätzlich. Du erntest aber auch dann nur einen Ruhm zusätzlich pro Schatz-Sorte, wenn du mehr als eine Maid Marihenn hast.



Beispiel: Du hast drei Sorten Truben, drei Sorten Gewänder und drei Sorten Schmuck. Insgesamt erntest du dank Maid Marihenn neun Ruhm zusätzlich.



1x!



+1



+1



+1



+1



+1



+1



+1



+1



+1

=9

Wer ist schon Hahn genug, für mehr als eine Maid zur gleichen Zeit?!



Scherge

Du verlierst drei Ruhm für jeden Schergen, den du hast.



Beispiel: Du hast zwei Schergen. Insgesamt verlierst du 6 Ruhm.



2x-3 = -6

Schlusswertung: •2• Schlösser

Ruhm erntet ihr für euren Heldenmut, wenn ihr auch schwer befestigte Schlösser ausraubt



Du erntest **für jedes von dir im Laufe des Spiels ausgeraubte Schloss Ruhm entsprechend seines Werts (inklusive deiner Start-Schloss-Karte).**



+2 +5 +5 +2 +1 +5 = 20

Beispiel: Du hast im Laufe des Spiels die Schlösser mit den Werten zwei (Start-Schloss), fünf, fünf, zwei, eins und fünf ausgeraubt.

Insgesamt erntest du 20 Ruhm.

Schlusswertung: •3• Dörfer

Ruhm erntet ihr für die **Almosen**, die ihr hoffentlich großzügig gebt.



Du erntest Ruhm entsprechend deiner gegebenen Almosen in den Dörfern.

Dabei kannst du nur Ruhm ernten, der im laufenden Spiel dadurch „freigeschaltet“ wurde, dass **mindestens ein Almosen in die entsprechende Reihe des Dorfs gelegt wurde**. Solange in einer Reihe kein Almosen liegt, kannst du den entsprechenden Ruhm nicht ernten.

Beispiel: Blau hat (zusammen mit Gelb) die erste Reihe „freigeschaltet“, Rot die zweite Reihe. Da die dritte Reihe leer geblieben ist, sind die acht Ruhm nicht „freigeschaltet“.



Hast du in einem Dorf die meisten Almosen gegeben, erntest du den höchsten „freigeschalteten“ Ruhm dieses Dorfs. Hast du nur die zweitmeisten oder drittmeisten Almosen gegeben, erntest du auch nur den zweithöchsten oder dritthöchsten „freigeschalteten“ Ruhm.

Falls ein Mitspieler in einem Dorf **gleichviele Almosen** wie du gegeben hat, entscheidest du den Gleichstand für dich, falls du dort **später als dein Widersacher ein Almosen gegeben** hast.



Beispiel: Gelb hat sein Almosen später als Rot gegeben. Gelb entscheidet den Gleichstand für sich. Das Dorf bietet zwar Ruhm für bis zu zwei Spieler, allerdings liegt in der zweiten Reihe (mit sechs Ruhm) noch kein Almosen. Nur die drei Ruhm der ersten Reihe sind „freigeschaltet“. Gelb erntet drei Ruhm und verschiebt sein Almosen auf das Ablagefeld der ersten Reihe. Rot geht leer aus und legt sein Almosen beiseite.



Beispiel: Rot hat sein letztes Almosen später als Blau gegeben und entscheidet diesen Gleichstand somit für sich. Grün entscheidet den Gleichstand mit Gelb für sich. Rot erntet acht Rubm, Blau erntet vier Rubm, Grün erntet zwei Rubm, und Gelb geht leer aus.



Beispiel: Rot erntet neun Rubm, und Gelb erntet fünf Rubm. Da es keinen drittplatzierten gibt, erntet niemand die letzten zwei „freigeschalteten“ Rubm.



Beispiel: Rot hat in diesem großen Dorf zwei Almosen gegeben. Allerdings ist die zweite Reihe leergeblieben. Rot „erntet“ null Rubm.

Variante: Legendäre Karten

Sobald ihr das Spiel einige Male gespielt habt, könnt ihr diese Variante ausprobieren. **Sortiert ein Schmuckstück pro Wert (zwei, drei und vier) sowie einen Schergen aus.** Legt diese vier Karten zurück in die Spieleschachtel. Mischt stattdessen die **fünf Legendären Karten unter die restlichen Beute-Karten.**





Fernglas

Wenn du das Fernglas hast, darfst du **jede Runde** alle verdeckt liegenden **Karten eines Schlosses deiner Wahl anschauen**, unmittelbar bevor der erste Spieler Beute macht.



Schlüssel

Wenn du den Schlüssel hast, darfst du **einmal** (in einer beliebigen Runde) einen **Mitspieler dazu zwingen, ein anderes Schloss zu wählen** als das, das er eigentlich gerade ausrauben möchte.

(Der Mitspieler wählt selbst!) Lege die Schlüssel-Karte danach zurück in die Spieleschachtel.



Gaukler

Wenn du die Gaukler **am Spielende** hast, **tauschst du die Position von zwei Almosen deiner (vollkommen freien) Wahl**, direkt vor der Schlusswertung.



Goldener Pfeil

Wenn du den Pfeil **am Spielende** hast, **tauschst du einen deiner Schätze mit einem Schatz eines Mitspielers**, direkt vor der Schlusswertung.



Falscher Bart

Wenn du den Falschen Bart **am Spielende** hast, **gibst du einen deiner Schergen an einen Mitspieler**, direkt vor der Schlusswertung.

In Fällen, in denen es relevant ist, handelt ihr die Legendären Karten am Spielende in folgender Reihenfolge ab:

1. Gaukler
2. Goldener Pfeil
3. Falscher Bart

Auf der Homepage von Zoch kannst du eine Kopiervorlage für die Schlusswertung herunterladen.



Hach, wie nobel von dir, Robin!

Autor: Matt Loomis

Illustration: Alexander Jung

Satz & Layout: Oliver Richtberg



Die Community App für alle Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos herunterladen!



TWIDDLE
-let's play!-



Minion Games – Copyright ©2017 – All Rights Reserved
<http://www.MinionGames.com>



Art.Nr.: 60 110 5115
©2017 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

CHICKWOOD Forest

by Matt Loomis



12+



2-5



45



Welcome to Chickwood Forest

The legend is almost as old as **Chickwood Forest** itself.

While the highborn eagles in their hunting lodges enjoy their unearned wealth, the poor country sparrows can barely find a grain of corn to eat. Who will fight for justice in these difficult times? Who will take from the rich and give to the poor?

None other than **Robin Rooster** and his merry men!

Goal of the Game and Overview

Whoever earns the most glory wins the game.

You earn **glory** by making off with **loot**, performing acts of heroism, raiding heavily guarded **castles** and generously giving **alms**.

First, you scout the castles for fruitful targets. You play cards from your hand to these castles, sometimes face up, sometimes face down. Next, you each raid one castle, hoping to steal its precious treasure while avoiding any nasty surprises. With your bags bursting with riches, you can now give to the poor by placing your alms on the village cards, thus showing who is the most generous.

Components

165 cards

Loot

3 busts



Back of
loot card



Bust



Chests



Garments



49 treasures

28 chests: 4 types (7 of each)

8 garments: 4 types (2 of each)

13 pieces of jewelry: 3 types

(6 worth 2, 4 worth 3, 3 worth 4)

3 Maid Maribens

12 benchmen

23 benefactors

(9 x 1 alms, 9 x 2 alms, 5 x 3 alms)



Maid Mariben



Henchman



Pieces of jewelry



Benefactors

Yes, Maid Mariben,
benchmen and benefactors are
also loot cards!



Variant



5 Legendary cards

(Described on pages 23 and 24.)



Legendary cards

Castles

50 castles (worth 1-6)

Villages

7 villages, 2 forests



Castles

Castles at night
(for two players)

Overview cards

10 Final Scoring overviews

(5 x German, 5 x English)

1 Setup overview (German/English)



Back of
village card



Village Cards

75 Alms

15 each of red, yellow, purple, blue and green



Alms

Setup

1. Remove/Add



In **two-player games**, return all cards showing this symbol to the box.



In **five-player games**, use the cards showing this symbol. Otherwise, leave them in the box.



The five **Legendary cards** are for an advanced **variant**. For now, leave them in the box. (More details on pages 23 and 24.)

2. Loot Cards



Shuffle the **loot cards** and deal each player **three hand cards at random**.



In **two-player games**, deal each player **four hand cards**.

Place the remaining loot cards as a face-down **deck**.

3. Alms

Each player takes the 15 alms of a **single color**.



4. Villages

Shuffle the village cards (villages and forests) and place them in **three rows of three cards each**.



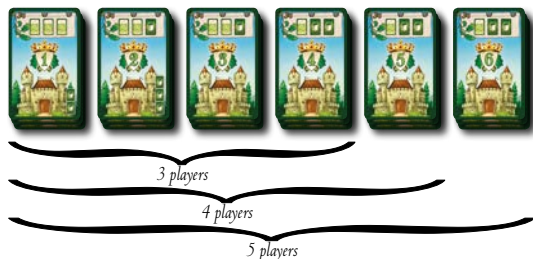
In **two-player games**, place the village cards that you have not removed in **two rows of three**.



The Setup overview card is your best friend!



5. Castles



You will need **castles 1–4 in three-player games**, **1–5 in four-player games** and **1–6 in five-player games**. Sort these castles by their value into piles and place each pile with its **Day** side up.



In **two-player games**, place **castles 1–3 with their Night sides up**.

When there are just two of you, find safety under cover of darkness!



Return any unused castle cards to the box.

6. Turn Order

Take **one castle of each value**, shuffle them and give **one to each player at random**. Place the remaining card back on its pile. Each player places his castle **in front of him for all to see**.



The player with the the **lowest value castle** starts the game, and play continues in **ascending order** of castle values.



Even merry men have a pecking order!

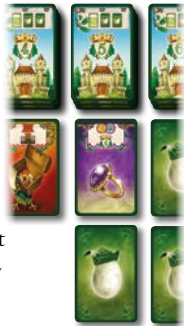


Sequence of Play: •1• Scout the Castles

First, find out which castles contain precious loot.



On your turn, **play one card from your hand in front of any castle.** Place it so that it and any other cards already at the castle form a row in front of the castle.



Attention!

At most two cards may be played in front of **Castle 1**, and **at most three cards** may be played in front of **Castle 2**.



Before you play your next hand card, each other player will take a turn. **Therefore, you will over three such turns (four in two-player games) play all your hand cards to the castles.**



Play a
face-up card!



Play a
face-down card!



Reading from left to right, the banner on your castle card shows the order in which you must play cards face up and face down.

Example: You have Castle 4. First you play a face-up card at a castle.

On your next turn you play a face-down card. On your third turn you play another face-down card.

Sequence of Play: •2• Steal the Loot

Then you each raid one castle.



On your turn, **take one castle along with all the loot cards in front of it.** Place the castle face up in front of you, on top of your old castle card. Its value will determine your place in the next round's turn order. Put all the **loot cards sorted and face up in front of you** (even those that were face down). Any benefit cards among them are resolved immediately (see **•3• Give Alms**).

You cannot raid a castle that has already been raided by an opponent this round. However, you can "raid" a castle at which nobody has played any loot cards.

Raiding the same castle twice in one day would be a little unsporting!



Sequence of Play: •3• Give Alms

With bags bursting with loot, you can give generously to the poor.



Benefit cards can count as one, two or even three alms.


Add up all the alms shown on your newly captured benefit cards. You place this many of your **alms cubes in an unbroken “snaking” line, never branching off, from village to village.** You may only **place one alms** at each village this round, and always in the **first free space** (going from left to right and from top to bottom).

You begin your “snake” at **any village of your choice.** Each subsequent village you gives alms to this round must be **vertically or horizontally** adjacent.

You **can’t pass through forest cards** and you can’t place alms on them. The same is true for **villages with no empty spaces** and villages that you have already placed alms on this round.

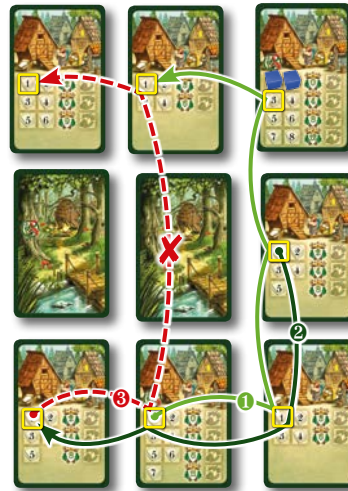
Place as many alms as your benefactor cards allow. Only **if you can’t “snake” to another village do you not place all your alms.** Keep alms that you were unable to place in your store. If you ever run out of alms cubes, you can no longer give alms this game.

Set aside the resolved benefactor cards. (Details on how to earn glory in the villages on pages 22 and 23.)




If a village became too rich too quickly, you’d just have to raid it!

Example: You have three benefactor cards, whose alms sum to five. If you start at the bottom center, you can place them all in the villages you “snake” through until you arrive at the top center ❶.



If, for tactical reasons, you didn’t want to place alms in the top right village, you could instead start at the center right village and then travel downwards, laying four alms until you arrived at the bottom left and could “snake” no farther ❷. Your fifth alms would then remain in your store for later use.

You couldn’t bypass the village at the top right by crossing through the forest ❸.

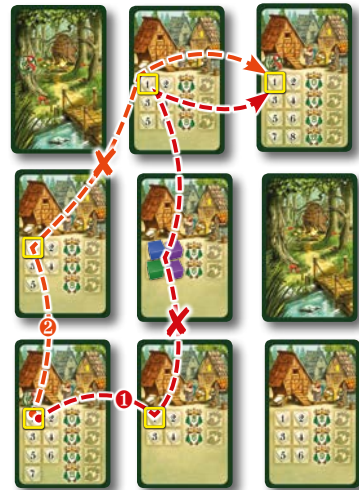


It is not forbidden to choose a route through the villages that prevents you from giving all your alms...



Example: You have two benefactor cards whose alms sum to five. How will you, in a single round, place alms in the big villages at the bottom left and top right?

You can't! The middle village has no free spaces remaining ❶. Also, you can't "snake" diagonally ❷.



End of Round/ Beginning of Round

The round ends when everyone has raided a castle and distributed their benefactor cards' alms. Set any loot cards that remain in front of castles aside. Deal each player a **hand of new cards** from the deck (four each in two-player games, otherwise three per player) and then start the next round.

End of Game

The game ends when you **can't deal every player enough cards** at the end of a round. Then check who has earned the most glory and thereby won the game.

There is also a helpful
Final Scoring overview card!



Final Scoring: •1• Loot

Earn glory for the loot you have stolen.

You earn glory **based on the type of loot cards you have collected**. Work out your score as follows:



Busts

Discard one chest of whichever type you have most of in your collection. If tied, choose one of the tied types and discard just one of that type. **If you have more than one bust, resolve them one after the other**, rechecking which type of chest makes up the majority after each discard.



Example: You have one bust. Your chests are mostly green emeralds. Discard one green emerald chest.



Example: You have two busts. You discard a green emerald chest because of the first. Now the types of chest you have most of are emerald and silver, at three each, so you discard either one emerald chest or one silver chest.



Chests

You earn glory for the chests of whichever type you have most of in your collection. Each chest you have of that type gives you glory equal to the number of chests you have of that type (you square the number). If tied, choose one of the tied types and score just that.



You lose one glory for each chest you have of any other type.

Each chest of the type you have most of is worth as much glory as you have chests of that type!



Example: You have four brown gold chests, earning you $(4 \times 4 =)$ 16 glory. However, you also have three silver chests and one green emerald chest, costing you four glory. Altogether you earn 12 glory.



$$4 \times 4 = 16 \quad -3 \quad -1 \quad = 12$$



$$2 \times 2 = 4 \quad -2 = 2$$

Example: You have two brown gold chests and two green emerald chests. Regardless of which type you choose, you earn $(2 \times 2 =)$ 4 glory and lose two glory. Altogether you earn two glory.



$$2 \times 2 = 4 \quad -2 = 2$$



Garments

You earn five glory for each garment you have just one of. You earn no glory for any garments you have both of.

Example: You have one silver armor and one blue jerkin. You earn five glory for each of them. You have two green gowns. You earn nothing for them. Altogether you earn ten glory.



+5

+5

+0

=10



Jewelry

You earn glory for each piece of jewelry you have collected, according to its type.

Example: You have two violet rings, each worth four glory. You have three turquoise pendants, each worth three glory. You have one bronze bracelet worth two glory. Altogether you earn 19 glory.



2x4
=8

3x3
=9

1x2
=2



Maid Marihen

If you have Maid Marihen, you earn one additional glory for each type of treasure you have collected. If you have more than one Maid Marihen you still earn just one additional glory per treasure type.

Example: You have three types of chests, three types of garments and three types of jewelry. Altogether, thanks to Maid Marihen, you earn an additional nine glory.



1x!



+1



+1



+1



+1



+1



+1



+1



+1



+1

=9

Even I can't handle more than one Maid at a time!



Henchmen

You lose three glory for each henchman you have.

Example: You have two henchmen. Altogether you lose six glory.



2x-3=-6

Final Scoring: •2• Castles

You also earn glory when you heroically raid heavily fortified castles.



For each castle you raided over the course of the game, you earn glory equal to that castle's value (including your starting castle card).



$$+2 \quad +5 \quad +5 \quad +2 \quad +1 \quad +5 = 20$$

Example: Over the course of the game, you raided castles of values two (starting castle), five, five, two, one, and five. Altogether you earn 20 glory.

Final Scoring: •3• Villages

You earn glory for the alms you generously give.



You earn glory according to the alms you have placed on villages.

It is only possible to earn village glory that has been “unlocked” over the course of the game by the placement of at least one alms in its corresponding row. If there are no alms in a row, that row's glory cannot be earned.

Example: Blue (together with Yellow) has “unlocked” the first row, Red the second row. Since the third row is empty its eight glory have not been “unlocked.”



If you have given the most alms to a village, you earn its highest “unlocked” glory. If you have given the second most or third most alms, you only earn the second most or third most “unlocked” glory. Ties are broken in favor of the player who gave alms to that village later.

Resolve the villages together. The spaces to the right of the glory will help you keep track.



Example: Yellow placed his alms later than red did, and so yellow wins the tie. This village has glory for up to two players, but there are no alms in the row for six glory. Only the three glory of the first row are “unlocked.” Yellow earns three glory and slides his alms onto the space right of the glory of the first row. Red leaves empty handed and puts his alms aside.



Example: Red placed his last alms later than blue did and so wins the tie. Green wins the tie with yellow. Red earns eight glory, blue earns four, green earns two and yellow nothing.



Example: Red earns nine glory and yellow earns five. As nobody is in third place, nobody earns the third “unlocked” glory.



Example: Red placed two alms on this large village. However, the second row is empty. Red earns no glory.

Variant: Legendary Cards

Once you have played a few times you can try this variant. Return **one piece of jewelry of each value (two, three and four)** as well as **one henchman** to the box. In their place, shuffle **the five Legendary cards** into the remaining loot cards.





Spy Glass

If you have the spy glass, you can **look at all face-down cards at any one castle once per round**, right before the first player goes on a raid.



Key

If you have the key, when an opponent chooses which castle to raid you may, **once per game** in any round of your choice, **force him to raid another castle of his choice**. Then return the key card to the box.



Travelling Entertainers

If you have the travelling entertainers **at the end of the game**, you may **swap the positions of any two alms of your choice (without restriction)** right before the Final Scoring.



Golden Arrow

If you have the golden arrow **at the end of the game**, you may **exchange any one of your treasures with any one treasure of an opponent**, right before the Final Scoring.



Fake Beard

If you have the fake beard **at the end of the game**, you may **give one of your henchmen to an opponent**, right before the Final Scoring.

If it is relevant, resolve the Legendary cards in the following order:

1. Travelling Entertainers
2. Golden Arrow
3. Fake Beard

You can download a Final Scoring sheet from Zoch's website.



Oh, how gracious of you, Robin!

Author: Matt Loomis
Illustrations: Alexander Jung
Layout: Oliver Richtberg
Translation: Neil Crowley



TWIDDLE
-let's play!-

Die Community App für alle
Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos
herunterladen!



Minion Games – Copyright ©2017 – All Rights Reserved
<http://www.MinionGames.com>



Art.Nr.: 60 110 5115
©2017 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com