

ПРИКЛЮЧЕНИЯ РОБИНА ГУДА

Вариант для опытных игроков

(со 2-й главы)



1. Храбрые противники: если в начале игры в мешок положили 6 лиловых кубиков и 1 белый, положите в него дополнительно 6 лиловых кубиков, независимо от количества игроков.



2. Опасные стражники: в начале главы положите красный кубик в выемку для печати «4». Когда вы должны разместить туда печать, сначала разыграйте ее эффекты, затем положите эту печать и все вытянутые ранее печати в мешок (*за исключением* печатей, на которых изображен удлинённый восьмиугольный жетон – они остаются лежать на своих выемках).



3. Время на исходе: при подготовке к игре всегда размещайте на плохую концовку на 1 фишку песочных часов меньше, чем указано в книге (*за исключением* глав «Трудное решение» и «Клятва Тринадцати»).