

Sherwood Forest

Gra Nilsa Finkemeyera dla 3 do 6 Hersztów Band w wieku od 9 lat

Czas gry: 60 minut

Omówienie

Las Sherwood jest osaczony przez rywalizujące ze sobą bandy. Każdy pragnie stać się dowódcą, który zjednoczy wszystkie bandy i przejmie schedę po Robin Hoodzie. Lecz tylko jeden, który zgromadzi najwięcej bogactwa i rozda biedocie może konkurować o miano Dowódcy.

Planuj napady gromadząc informacje, rekrutując nowych kompanów i znajdując tajne kryjówki.

Konstruuj sojusze i napadaj na ściśle chronione transporty złota, unikając władzy Szeryfa.

Zręcznie zaaranżowane i zaplanowane napady uczynią cię spadkobiercą spuścizny Robin Hooda i Dowódcą w Lesie Sherwood.

Gra jest pełna niespodzianek. Pierwsza i najważniejsza: jest to burzliwa i ekscytująca gra negocjacyjna. Zręczne porozumienia i wybór odpowiedniego partnera sojuszu doprowadzi Cię do zwycięstwa.

Zasady podzielone są na dwie części: podstawowe i zaawansowane.

Zasady podstawowe pozwalają na ogólne zapoznanie się z grą.

Zaawansowane, stwarzają możliwość pełnego wykorzystania potencjału gry dla ekscytujących i błyskotliwych negocjacji.

Elementy gry



1 plansza



1 karta pierwszego gracza



6 obozowisk w kolorach graczy

48 opryszków, po 8 w każdym



kolorze



18 znaczników w kolorach graczy



12 znaczników sojuszy (6 par)



42 worki złota



1 figurka pierwszego gracza



1 konwój

55 kart transportu (zawierają 10 kart Szeryfa)



24 kart wyposażenia (zawierają 6 kart specjalnych)



ZASADY PODSTAWOWE

przygotowanie

1. Ułóż planszę na stole.
2. Gracz wybiera kolor i bierze 1 Obozowisko, 4 opryszków i 3 znaczniki w tym kolorze. Dodatkowo, każdy gracz bierze 2 worki złota. Umieszcza wszystkie te rzeczy na jego obozowisku.
3. Umieść pozostałych opryszków, jako uzupełnienie na polu "Oak Tree".
4. Każdy z graczy umieszcza jeden ze znaczników na polu "0" Drogi do Chwały "Road to Glory".
5. Umieść pozostałe worki złota, jako uzupełnienie na polu kopalnia złota "gold pit".
6. Oddziel 10 kart Szeryfa od kart transportu. Są one nieużywane w grze podstawowej.
7. Podziel karty transportu na talię A i B (ze względu na tył karty). Potasuj każdą talię i odlicz karty odpowiadające odpowiedniej liczbie graczy:

Liczba graczy:	3	4	5	6
Liczba kart A	12	15	18	18
Liczba kart B	12	15	18	18

Odlóż pozostałe karty transportu zakryte do pudełka.

8. Odpowiednio do liczby graczy, umieść określoną liczbę odliczonych kart A zakrytych tuż obok planszy:

Liczba graczy	3	4	5	6
odłożone karty:	4	5	6	6

- odkryj jedną kartę
 - Umieść odliczone karty B jako uzupełnienie obok planszy. Potem umieść pozostałe karty A na wierzchu talii B
9. Usuń 6 Leśnych Kamizelek, Strój Posłańca, i Warunki kart wyposażenia. Są to karty nieużywane w grze podstawowej. Potasuj pozostałe karty wyposażenia i umieść je zakryte, jako uzupełnienie na planszy.
 10. Wybierz pierwszego gracza, który otrzymuje figurkę pierwszego gracza.
 11. Połóż kartę pierwszego gracza, konwój i znaczniki sojuszy obok planszy

omówienie rozgrywki

Gra trwa 6 rund. Każda runda zawiera dwie fazy: **faza planowania i faza napadów**.

- W **fazie planowania** gracze umieszczają swoich opryszków na planszy: Mogą być umieszczeni pojedynczo, żeby gromadzić chwałę, informacje, nowych opryszków lub karty ekwipunku, lub mogą czekać w zasadzkach atakując zbliżające się transporty kosztowności.
- W **fazie napadów**, konwoje przemieszczają się przez las. Będą atakowane przez bandy opryszków, jeśli są przynajmniej tak silne jak konwoje. Bandyci uzyskują łupy (złoto i kompanów), które warte są określoną liczbę punktów chwały.

Po 6 rundach, zwycięzca zostaje graczem z największą liczbą punktów chwały.

faza planowania

Każda faza ma swojego pierwszego gracza. Rozpoczyna gracz posiadający figurkę pierwszego gracza, pozostali wykonują ruchy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.. W trakcie rundy gracz wykonuje jedną z akcji umieszczając jednego (lub więcej, jeśli można) opryszka w odpowiednim miejscu na planszy. Gracze umieszczają opryszków do momentu aż każdemu z graczy nie skończą się figurki na obozowisku. Gracz umieszczający figurkę nazywany jest graczem aktywnym.

akcje w fazie planowania

Możliwych jest 5 różnych akcji. Jeśli gracz ma więcej niż 5 worków złota na obozowisku, aktywny gracz musi wybrać pierwszą akcję (datki na kościół). Inaczej może wybierać dowolnie:

1. datki na kościół (zamiana złota na chwałę)

Umieszcza 1 opryszka na polu kościoła i płaci dowolną liczbę worków złota z obozowiska do kopalni. Następnie przesuwa znacznik chwały o jedno pole za każdy zapłacony worek złota.



2. Zdobywanie informacji w Zajeździe (patrz na karty transportu)



Umieszcza 1 opryszka w Zajeździe. Następnie w tajemnicy ogląda jedną z zakrytych kart transportu, po czym ją odkłada. Umieszcza na niej swój znacznik, jako przypomnienie, iż może do niej ponownie zajrzeć, jak często będzie chciał.

- Kilku graczy może oznaczyć tą samą kartę
- Jeśli gracz nie ma już znacznika, musi zapamiętać, którą kartę oglądał.

3. Kupowanie ekwipunku w domu handlowym (weź kartę wyposażenia).



Umieszcza 1 opryszka w domu handlowym i płaci worek złota z obozowiska do kopalni. Następnie losuje kartę ekwipunku z uzupełnień, dodając ją do kart na ręku. Gracz nie może wykonać takiej akcji, jeśli posiada już 3 karty wyposażenia na ręku.

4. Rekrutacja na targowisku (dodaj nowych opryszków)



Umieszcza 1 opryszka na polu targowiska i płaci 2 worki złota z obozowiska do kopalni.

Pobiera 1 opryszka w swoim kolorze z uzupełnień z pola Oak Tree i umieszcza go na Targowisku. Gracz może użyć tych 2 opryszków ponownie dopiero po kolejnej fazie napadów.

rada taktyczna: dom handlowy i zajazd wydają się być bardzo drogie. Ale pozwalają na spory wpływ na wydarzenia.

Zajazd: Gracz, który ma informacje na temat kart transportu, będzie miał lepszy wybór, który konwój atakować, żeby zebrać największe łupy.

dom handlowy: karty wyposażenia w ręku gracza mogą decydować o rezultacie napadu.

5. kamuflaż w kryjówce (stwórz bandę gotową do ataku):

To jest sedno gry: opryszkowie zbierają się ukryciu w celu zastawienia zasadzki na nadjeżdżający konwój. Mają nadzieję na (złoto lub nowi kompani) i punkty chwały.

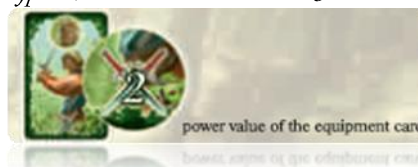


w
łupy



Napad jest skuteczny, kiedy banda opryszków jest przynajmniej tak silna jak konwój.

- Każdy konwój ma siłę o wartości od 1 do 14
- Każdy Opryszek ma siłę o wartości 1, plus (jeśli możliwe) karta wyposażenia o wartości od 1 do 3.



W celu przeprowadzenia udanego napadu na konwój, zalecane jest zawiązywanie sojuszy z jednym bądź wieloma graczami

5. 1 zaplanuj napad bez sojusznika

Jeśli gracz zamierza przeprowadzić napad samotnie, umieszcza dowolną liczbę opryszków z obozowiska na wolną kryjówkę. To czyni go dowódcą aż do końca skutecznego napadu bądź końca rundy. Do końca rundy gracz nie może dodawać ani usuwać opryszków z kryjówki.

Karty wyposażenia: w celu wzmocnienia siły swoich opryszków, gracz może użyć kart wyposażenia do wzmocnienia ich siły. Gracz może użyć tylko jednej karty wyposażenia na opryszka.



5. 2 rekrutuj nowych opryszków a) negocjacje sojuszy

Aktywny gracz może prosić jednego lub więcej graczy o przyłączenie się do jego bandy. Może on negocjować, jako pierwszy i wybrać kryjówkę razem z sojusznikiem. Jeśli posiada jakieś informacje, może wykorzystać je w negocjacjach. Może ujawnić:

- ile punktów chwały każdy sojusznik może uzyskać i/lub
- jaki rodzaj łupów wskazany konwój przewozi.

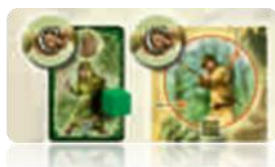
Przykład: 1 punkt chwały dla każdego sojusznika, 9 worków złota + 1 nowy kompan

Przykład: Negocjacje nie dotyczą podziału łupów tylko wielkości zaangażowania w napad:

- Gracz może zapytać o liczbę i siłę opryszków. Jeśli sojusznik zapewnia wartość siły w postaci kart wyposażenia, powyższe reguły użycia kart mają zastosowanie.
- Pozostali gracze mogą też zasugerować, czy, i z jaką liczbą opryszków chcą dołączyć.
- Pozostali gracze nie mogą prowadzić negocjacji między sobą.

b) zgoda na sojusz

Kiedy tylko aktywny gracz zawiąże porozumienie z innymi graczami, wszyscy układają ustaloną liczbę opryszków z obozowiska do kryjówki. Aktywny gracz umieszcza jednego z opryszków, jako dowódcę bandy na polu Skweru. Pozostają tam do końca skutecznego napadu bądź końca rundy. Jeśli gracz obiecał kartę wyposażenia, ujawnia ją teraz i kładzie przed sobą. Jako przypomnienie, umieszcza na karcie i kryjówce żetony sojuszu.



Jeśli gracz nie zdoła znaleźć sojuszników, może wykonać inną akcję.

rada: gracz nie może usunąć ani dodać opryszków do już ustawionych, oraz kart które już zostały zagrane. Wyjątek: karty wyposażenia zagrane w czasie napadu (faza napadu)

koniec fazy planowania:

Pierwszy, który wyczerpie liczbę opryszków w obozowisku, zyskuje punkt chwały. Kolejny bierze kartę pierwszego gracza.

remis: Czasami gracze wyczerpują opryszków w tym samym czasie. W takim wypadku porządek w którym punkt chwały i karta pierwszego gracza są rozdzielane, determinuje kierunek wskazówek zegara, począwszy od aktywnego gracza.

koniec: faza planowania kończy się tylko wtedy, gdy wszyscy gracze nie mają już opryszków w obozowisku.

Faza Napadu

Teraz rozpoczyna się napad. Począwszy od pierwszego gracza w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara, każdy wybiera jedną z kart transportu ułożonych obok planszy. Gracze wybierają karty, aż wybiorą wszystkie. (przy grze w mniej niż 6 graczy, pierwszy gracz wybiera dwie karty)

wybieranie kart transportu: Każdy wybiera jedną z kart transportu ułożonych obok planszy. Może wybrać kartę zakrytą lub odkrytą, lecz nie może wybrać karty z uzupełnień.



przemieszczanie konwoju: konwój przemieszcza się wzdłuż drogi określonej na dole karty. Umieść konwój w miasteczku początkowym i przesuń po strzałkach do miasteczka docelowego. Wzdłuż drogi, zgodnie ze wskazaniem strzałek z kryjówek, opryszkowie atakują konwój.

karty wyposażenia: Jeśli ma miejsce napad, gracze wybiorą, czy i w jakiej kolejności użyją kart wyposażenia z ręki. Pamiętaj: nie więcej niż 1 karta na opryszka a dowódca wybiera kolejność graczy, w jakiej będą decydować czy użyć karty wyposażenia czy nie.

- jeśli na polu kryjówki jest jeden lub więcej znacznik sojuszu, gracz musi użyć obiecaną kartę.
- Gracze odrzucają karty zaraz po użyciu. Wyjątek: Jeśli żadna z obiecanych kart nie jest konieczna do skutecznego napadu, gracze zabierają karty powtórnie do ręki.

skuteczny napad.

Jeśli wartość siły bandy jest równa lub wyższa wartości konwoju, gracze muszą przeprowadzić napad, nawet jeśli nie chcą. Może to prowadzić do tego, iż inny konwój, został napadnięty przez bandę niż zamierzony w fazie planowania.

podział łupów i punktów chwały

- **punkty chwały:** każdy z graczy biorących udział w napadzie uzyskuje liczbę punktów wskazaną na karcie transportu.
- **opryski jednego gracza w kryjówce:** gracz otrzymuje cały łup wskazany na karcie z uzupełnień.
- **sojusznicy w kryjówce:** dowódca rozdziela łupy i kompanów (1 łup = 1 worek lub 1 kompan)
 1. jeśli liczba łupów jest równa liczbie figurek w kryjówce, każda otrzymuje jeden łup, wybrany przez dowódcę.
 2. Jeśli łupów jest mniej niż figurek, dowódca rozdziela jeden łup do każdego **sojusznika** (jeśli to możliwe) przydzielając je do figurek opryszków. Dowódca powtarza czynność, aż do wyczerpania łupów. (strona 5)
 3. Oczywiście, dowódca może wyłącznie przydzielać kompanów graczom, mającym figurki na polu Oak Tree

Przykład: Anna jest Dowódcą i posiada 5 opryszków, dołącza Ben z 1 opryskiem i Carla z 6. Łup składa się z 9 worków i 1 kompana. Najpierw gracze otrzymują po jednej części łupu. Jako że Anna ma jednego opryska na Oak Tree, zabiera 1 kompana i daje worek złota za każdego z dwóch pozostałych. Spośród pozostałych 7 worków złota, Anna i Carla biorą po 3. Annie pozostał 1 opryszek a Carli 2, ale pozostał tylko 1 worek złota, więc bierze go Anna.

Po skutecznym napadzie:

- Wszyscy gracze uczestniczący w napadzie przesuwają pozostałych opryszków z kryjówek do ich obozowisk.
- Umieść użyte karty wyposażenia w puli odrzuconych.
- Usuń z gry odkrytą kartę transportu.

Napad się nie odbył:

Usuń z gry odkrytą kartę transportu.

- Konwój przemieszcza się swoją drogą.
- Opryszki czekają na następny konwój a karty wyposażenia pozostają w grze.
- Jeśli żaden napad nie jest możliwy wzdłuż całej drogi, usuń z gry kartę transportu.

uwaga na kryjówki na skrzyżowaniach:

Jeśli konwój skręca na skrzyżowaniu, może mijać tę samą kryjówkę dwukrotnie. Możliwe jest, iż napad nie odbędzie się za pierwszym razem, tylko za drugim, ponieważ gracz zdecydował się użyć jedną z kart wyposażenia na rękę, drugi raz.

Koniec Rundy

Runda kończy się, kiedy tylko karta transportu położona obok planszy (nie jako uzupełnienie), została wybrana i rozegrana.

Teraz następuje:

1. opryszki do obozowiska:

za wyjątkiem uzupełnień w Oak Tree, przesun wszystkich do obozowiska.

2. nowe karty transportu:

Wylosuj 4 do 6 kart z uzupełnień i ułóż je obok planszy. Odkryj jedną z nich.

3. figurka pierwszego gracza.

Gracz z najmniejszą liczbą worków w obozowisku bierze figurkę pierwszego gracza.

- gracz nie może mieć figurki pierwszego gracza dwa razy z rzędu.

- w razie remisu, figurkę bierze siedzący bliżej poprzedniego pierwszego gracza (zgodnie z ruchem wskazówek)

Koniec gry

Szósta runda kończy grę.

Przekształć łup uzyskany w szóstej rundzie na punkty chwały w następujący sposób:

- Każdy nowy worek złota zmienia się w 1 punkt chwały.
- Za każdego nowego kompana z Oak Tree gracz dostaje 2 punkty chwały. Jeśli nie ma tam opryszków, nie ma też punktów.

Gra kończy się, gdy wszystkie karty transportu obok planszy zostały wybrane.

- Gracz z największą liczbą punktów chwały zwycięża
- Jeśli gracz przekroczy 30 punktów na szlaku, kontynuuje od pola 1, doliczając 30 punktów.
- W razie remisu zwycięża gracz z najmniejszą liczbą opryszków na Oak Tree. Jeśli nadal jest remis, zwycięża gracz z największą liczbą worków złota.

Zasady Zaawansowane

Kiedy gracze są zaznajomieni z zasadami gry (np. grając już trzy partie z zasadami podstawowymi) i szukają więcej zabawy, negocjacji i opryszków, następujące elementy urozmaicą rozgrywkę:

- 10 kart Szeryfa i 9 kart specjalnych
- Nowy system negocjacji i podziału łupów.

Z nowymi kartami gra staje się bardziej różnorodna, ale również trudniejsza. Otwarte negocjacje to w zasadzie dobra zabawa.

przygotowanie

Przetasuj karty szeryfa ze względu na znaczki na ich odwrocie, tworząc talię A i B. Potasuj karty wyposażenia tworząc zwykłą talię.

faza planowania

Przeprowadź akcje od 1 do 4 tak, jak w zasadach podstawowych. Akcja 5 "formowanie bandy napastników" zmienia się następująco:

-zawieranie sojuszy:

Dowódca (aktywny gracz) pyta, czy ktoś jest zainteresowany sojuszem. Jeśli tak, zainteresowani rozmawiają na ten temat. Następne negocjacje ujawnią, kto chce dołączyć się do sojuszu, w jakiej roli, i jakie otrzyma z tego tytułu korzyści.

wzór negocjacji

Gracze dyskutują, nie uwzględniając porządku rozgrywki, na temat zaangażowania opryszków, kart wyposażenia i podziału łupów.

- Dowódca ma prawo prowadzenia negocjacji wedle uznania. W szczególności może zakończyć negocjacje pomiędzy poszczególnymi graczami.
- Na koniec, aktywny gracz może dojść do wniosku, że woli przeprowadzić napad w pojedynkę. W takiej sytuacji układa swoich opryszków w kryjówce wedle uznania. To kończy jego ruch.

sprzedaj dóbr

Handel workami złota i spodziewanymi łupami jest dozwolony, jak również negocjacje informacjami dotyczącymi kart wyposażenia, wyboru konwoju i in. Wymiana opryszków, punktów chwały i kart wyposażenia nie wchodzi w grę.

Zawarcie sojuszu

Runda kończy się tylko wtedy, gdy wszyscy partnerzy sojuszu są usatysfakcjonowani, chyba że aktywny gracz decyduje się na działanie w pojedynkę, lub przeprowadzi inną akcję zamiast kontynuowania napadu. Wszystkie przedmioty (opryskowie, znaczki sojuszu, worki złota) są ułożone (spójrz "wiążące porozumienia")

Informator: Gracz, który ma no oku konkretny konwój, i wciela go w życie w trakcie negocjacji, jest uważany za informatora. To może, ale nie musi, być Dowódca.

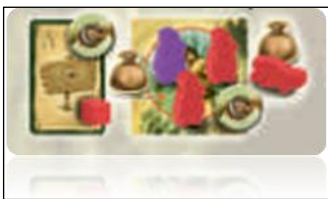
Dowódca: jak wyżej, układa jednego z opryszków na polu skrzyżowania, w wybranej kryjówce i grupuje pozostałych opryszków razem z nim. Jego sojusznicy umieszczają opryszków, których zapewnili w negocjacjach, w tej samej kryjówce (pogrupowani według kolorów).

Obiecane karty wyposażenia nie muszą być ujawniane (ale mogą) i nie są oznaczane (zobacz poniżej "porozumienia niewiążące")

- **Porozumienia**

porozumienia wiążące:

Informator używa pary znaczników sojuszu do oznaczenia kryjówki i odpowiedniej (zakryta bądź odkryta) karty konwoju.



oznaczanie obietnic:

Informator zajmuje obiecany łup w postaci złota i kompanów z puli uzupełnień (kopalnia złota i Oak Tree) i rozdziela je jak uzgodniono, każdemu z sojuszników.

Umieść kompanów z boku, w celu odróżnienia ich od

opryszków.

porozumienia niewiążące:

- Wszystkie porozumienia, które wykraczają poza wyżej wymienione porozumienia wiążące są porozumieniami niewiążącymi i nie są oznaczane. Dotyczy to również użycia kart wyposażenia lub spodziewanych punktów chwały.
- Jeśli żadna karta transportu nie jest anonsowana, napad jest niezaplanowany. W tej sytuacji żaden znacznik sojuszu ani łup nie jest układany przed napadem.

Faza Napadu

Gracz może również dołączyć do toczących się negocjacji w trakcie fazy napadu. Wszystkie porozumienia dotyczące przyszłych akcji stają się niewiążące.

zaplanowany napad: konwój przemieszcza się obok kryjówki z odpowiednim znacznikiem sojuszu.

- **karty wyposażenia:** jeśli obietnice użycia kart wyposażenia padły, partnerzy decydują teraz czy chcą je zatrzymać. Dowódca decyduje, w jakim porządku partnerzy określą, które, i czy w ogóle, karty zostaną użyte.
- **żaden napad nie ma miejsca:** może się tak stać z zaplanowanym napadem, jeśli karty wyposażenia nie zostały użyte. Gracze odrzucają wybrane karty wyposażenia do puli odrzuconych, a konwój porusza się nadal.
- **udany napad/podział łupu:** Informator jako pierwszy wypełnia wiążące porozumienia zanim rozdzieli resztę łupu (między innymi i sobą).
- **niedobór łupów:** jeśli nie starcza worków złota na wypełnienie zobowiązań, informator zmuszony jest na pokrycie różnicy z własnych zasobów. Jeśli nie ma wystarczającej ilości złota, partnerzy otrzymają mniej, niż się spodziewali. Informator nie dostarcza brakujących kompanów z własnego obozowiska.

Napady nieplanowane: jeśli konwój zostanie napadnięty, a nie ma znacznika sojuszu lub znacznik jest inny niż ten z kryjówki, łup będzie dzielony przez Dowódcę (jak w zasadach podstawowych) tak równomiernie jak to możliwe.

Karty Szeryfa: Szeryf jest napadany z każdej kryjówki wzdłuż drogi aż zostanie pokonany.

skuteczny napad: Każdy gracz otrzymuje punkty chwały wskazane na karcie szeryfa (biała cyfra), czerwona cyfra jest ignorowana. Gracze usuwają kartę szeryfa z rozgrywki, opryszkowie wracają do obozowiska.

pokonanie przez szeryfa:

- **strata punktów chwały:** każdy gracz, posiadający co najmniej 1 opryszka w określonej kryjówce, traci tyle punktów chwały ile wskazuje czerwona cyfra na karcie szeryfa (tylko na kartach talii B). Gracz nie może przekroczyć 0 Na Szlaku Chwały.



- **strata opryszków:** każdy gracz w określonej kryjówce traci tylu opryszków (układa na Oak Tree) ile wskazuje mała czerwona cyfra na karcie szeryfa. Jakkolwiek:
 - strata opryszków jest ograniczona do liczby opryszków w kryjówce i,
 - nie może zmniejszyć liczby opryszków poniżej 4 (tych w obozowisku bądź na planszy, ale nie na Oak tree), nikt nie może mieć mniej niż 4 opryszków.

- **Konwój szeryfa porusza się:** jeśli szeryf nie został pobity, konwój porusza się wzdłuż drogi aż do następnego skutecznego napadu lub do opuszczenia planszy. W związku z tym, karta szeryfa może powodować straty w wielu kryjówkach.

- **Powrót opryszków do obozowiska:** po porażce, pozostali opryszkowie w kryjówce muszą wrócić do obozowiska.

Karty wyposażenia ze specjalnymi zdolnościami:



jeśli gracz zagra **Prowizję**, może zostawić opryszków w kryjówce po skutecznym napadzie. Przesuwa ich do obozowiska tylko po kolejnym skutecznym ataku lub na koniec rundy.



Leśny Płaszcz: Grając tę kartę, gracz nie traci ani opryszków ani punktów chwały w wypadku pobicia przez szeryfa. Leśny Płaszcz nie dotyczy sojuszu partnerów. Odnosi się tylko do opryszków gracza i tylko wobec szeryfa.

- gracz może zostawić opryszków w kryjówce, staje się wtedy nowym dowódcą, jeśli jeszcze nie jest łup,
- może przenieść opryszków do obozowiska.

Znak drogowy: jeśli tylko ktoś wybierze i ujawni kartę



transportu, gracz może zagrać tę kartę i wybrać nowy punkt docelowy dla karty transportu.

- gracz może zagrać tę kartę, nawet jeśli konwój minął już jedną kryjówkę, dopóki konwój nie musi zawrócić w stronę nowego punktu docelowego.
- Gracz może zagrać jedną kartę znaku drogowego na kart transportu.

koniec rundy dla zasad zaawansowanych

1. **dotatkowi opryszkowie:** gracz z największą liczbą opryszków na 4 liniowej kryjówce na skrzyżowaniu bierze dodatkowego opryszka w swoim kolorze z Oak Tree. W razie remisu, każdy bierze 1 dodatkowego opryszka (każdy z remisujących).
2. **oczyszczanie kryjówek:** obiecane części łupu, które nie zostały rozdzielone, wracają do kopalni/Oak Tree.
3. **Opryszkowie wracają do obozowiska, rozdzielenie kart transportu i figurki pierwszego gracza:** tak jak w *zasadach podstawowych*.