

Le jeu commence quand le joueur se retrouve dans une partie de la forêt qui a brûlé. Mais tout autour de cette partie la forêt reste verdoyante.

Si le joueur avance vers le nord de deux cases, il voit un objet brillé dans la rivière, il s'agit de son épée, perdue lors de son bannissement. Il peut soit la récupérer, soit la laisser là.

Si le joueur continue d'une case vers le nord, il rencontre un garde affamé.

En lui laissant une pomme, il laissera le joueur rentrer dans la ville (qui est situé à l'Est).

Sinon il peut tenter de grimper les montagnes en continuant vers le nord. Il y a alors deux possibilités, soit le joueur réussit à grimper, soit il échoue, et il ne pourra plus jamais passer par cette case. Il gagne ou échoue avec un mini jeu basé sur le hasard.

Si le joueur réussit à grimper il ne peut que rentrer dans les jardins du château par une entrée secrète.

Si le joueur échoue, il peut soit entrer la ville, soit retourner au point départ.

Si le joueur rentre dans la ville, mais qu'il décide de ne pas se reposer a la taverne, il sera arrêté par les gardes(il a perdu et le jeu est fini).

Quand le joueur se retrouvera dans la ville, il pourra rentrer dans la cours sud du château mais uniquement la nuit.

Au point de départ, le joueur peut également aller vers l'Est. S'il avance d'une case vers l'Est, il peut récupérer une pomme.

En avançant d'une case supplémentaire vers l'est, puis d'une case vers le nord par la plaine, il se trouve alors à un puits et il aura la possibilité de deux chemins, un vers le nord et un vers l'ouest.

Au nord le joueur sera bloqué par des bandits et pour avancer il faudra son épée et combattre (avec un jeu de hasard soit passer soit perdre la partie).

Si le joueur réussit, il rencontre une zone de grand froid. S'il continue vers le Nord, et qu'il a une tenue contre le froid, il peut continuer à avancer. Mais s'il en a pas, il perd la partie.

En ayant réussi le combat contre les bandits, le joueur peut ramasser leurs dagues.

Si quand le joueur se trouve au puits, il prend le chemin vers l'ouest, il arrive au village. Dans ce village se trouvent une auberge, une forge et un marchand.

Le joueur peut vendre au forgeron soit son épée pour deux pièces d'or, soit les dagues qu'il a récupéré des bandits pour deux pièces d'or.

L'aubergiste peut laisser dormir le joueur dans son auberge s'il lui montre les dagues des bandits. De plus dans cet auberge, un client peut soit faire gagner deux pièces d'or au joueur, soit lui faire perdre la partie en le dénonçant au garde par un jeu de hasard à base de deux dés.

Le marchand peut vendre deux tenus différentes, le joueur peut en choisir une des deux. La première tenue permettra de résister au froid et ainsi de pouvoir continuer vers le nord depuis le campement des brigands(cette zone de froid vous permettra de rentrer dans le château par le Hall d'entrée du château sans retour possible). La seconde tenue, permettra de passer la porte sud de la ville sans se faire repérer par les gardes et de rentrer dans le château par la cour sud.

Dans le château le joueur devra récupérer un document prouvant son innocence, il se situe dans le hall d'entrée du château. Pour y accéder depuis le jardin, il faut une tenue de garde, récupérable seulement de nuit dans la caserne ou bien sans tenue de garde si le joueur arrive de la zone froide.

Si le joueur rentre dans la caserne de jour, dans le Hall d'entrée de jour et de nuit, il perd.

Si le joueur récupéré le document et qu'il retourne dans la ville pendant le jour, il peut

alors diffuser le document et faire bannir l'usurpateur avec l'aide des habitants. Le joueur gagne la partie.

Une situation bonus peut faire gagner la partie. Elle consiste à prendre le large et s'exiler sur d'autres terres. Pour cela il faut six pièces d'or et les donner au marin situé à deux cases à l'est du point de départ. Alors il acceptera que le joueur embarque dans son bateau pour partir dans d'autre vers d'autres terres. Le joueur a gagné.

