

ROBIN HOOD



Ravensburger Spiele® Nr. 01 198 8

Szerző: Max J. Kobbert

Grafika: Ginette Hoffmann

Fordította: Pintér Eszter

Összeállította: drcsaba

Kalandjáték 2-6 játékos részére 8 éves kortól

A játék elemei:

1 játékmező

1 szürke vár

1 zöld domb a várnak

8 várkártya (5 nyíl kártya, 1 seriff kártya, 2 pótkártya)

6 játékbábu

1 seriff bábu

42 eredménykártya

80 aranytallér (30 db 1-es értékű, és 5-ös értékű, 20 db 10-es értékű)

1 játékmagyarázat



Ravensburger



Sok évvel ezelőtt Nottinghamben az angliai grófságban egy dolyfős herceg, és a trónörökös szolgálatában álló seriff sanyargatta a népet. Ezen a környéken az emberek olyan magas adókat fizettek, hogy szinte alig maradt valamijük az életben maradáshoz. Nem messze a seriff várától, a sherwoodi erdőben élt Robin Hood, csapatával. Hogy segítsen a szegényeken, elfogta az adóbehajtókat, és az ellopott aranyat szétosztotta a szegények között. A harmadik eset után a seriff üldözni kezdte Robin Hoodot. A hős lovagnak azonban a „vár alatt” mindig akadtak titkos segítői, aki nyilakkal segítették nemes küzdelmét.



A JÁTÉK CÉLJA

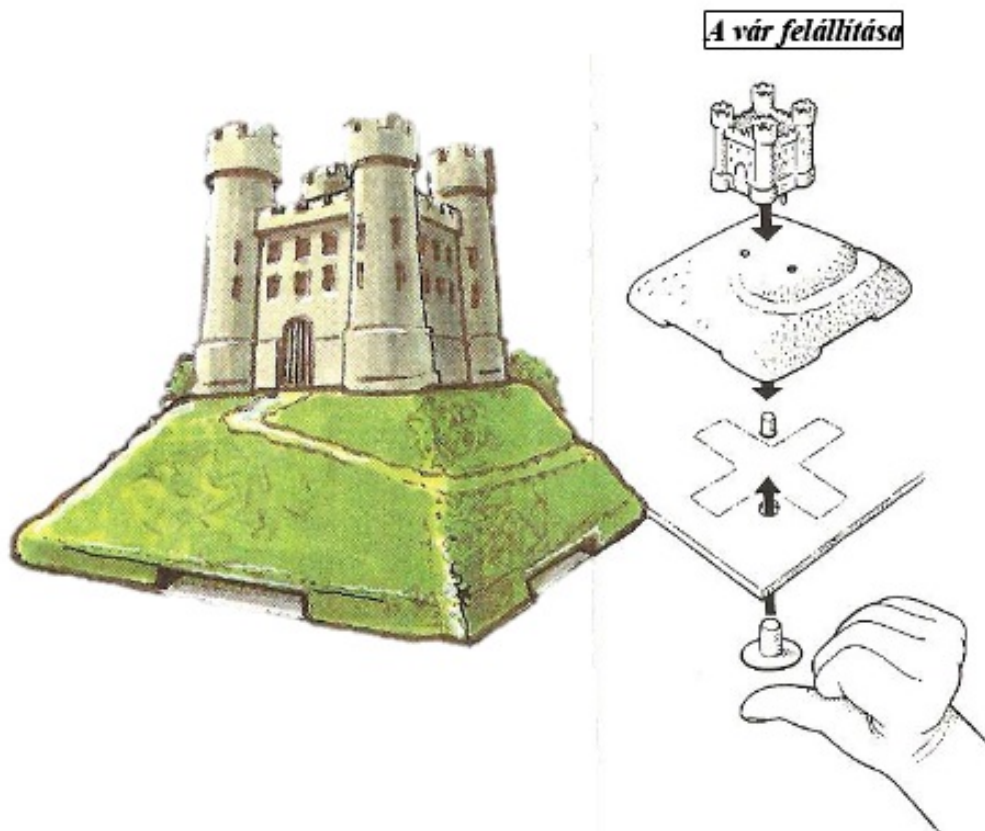
A játék célja, 4 különböző helyen, a lehető legtöbb aranytallért összegyűjteni a seriff beszedett adóiból és ez által megfutamodásra kényszeríteni a seriffet. A nap hőse, és a játék nyertese, Robin Hood azon barátja, aki a legtöbb aranyat zsákmányolja a játék végén...

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A z első játék előtt az eredménykártyákat, és az aranytallérokat óvatosan el kell távolítani a performáció mentén a gyűjtőívről.

A VÁR

A zöld színű dombot a játékmezőre kell állítani úgy, hogy a 2 szegecset erőteljesen nyomjuk be a 2 mélyedésbe (lásd ábra). Ha ez elkészült, tegyük a várat a dombra.



VÁRKÁRTYÁK

A 6 várkártyának fontos szerepe lesz a lépésekben, és az akciók során.



1 Lépés

2 Lépés

3 Lépés

4 Lépés



5 Lépés

A nyilakkal jelölt 5 várkártyát képpel felfelé a vár alá toljuk be. Nem szabad, hogy bármelyik kártya látható legyen.

A seriffet jelölő kártyát a vár mellé kell helyezni.



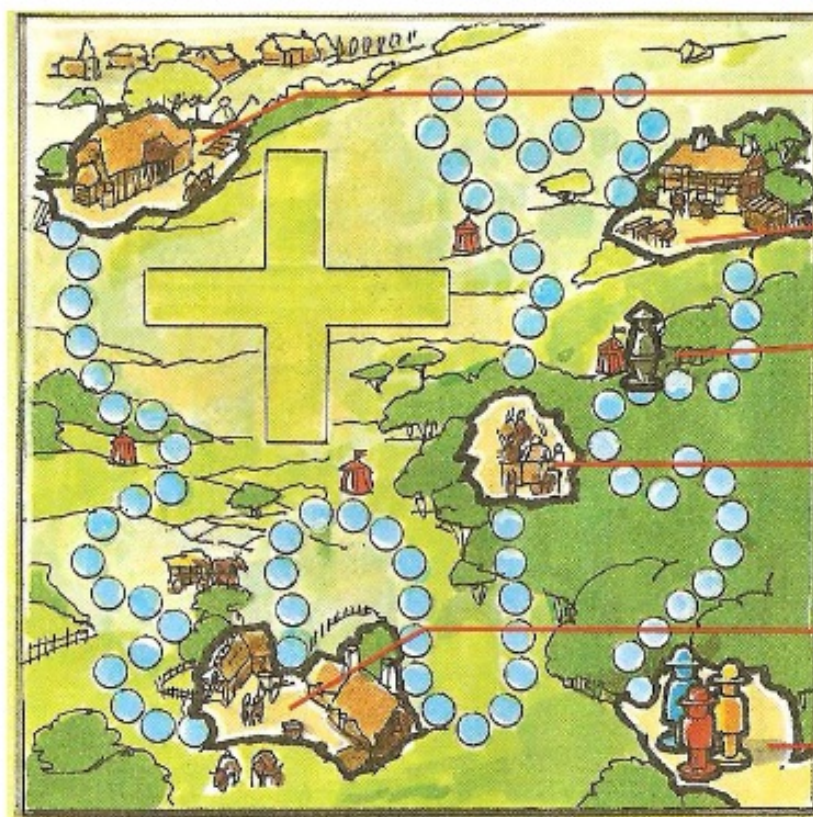
EREDMÉNYKÁRTYÁK ÉS ARANYTALLÉROK



Az eredménykártyákat keverjük össze és lefordított pakkiként helyezük a játékos mellé. Egy kinevezett játékos kezeli az aranytallérokot, melyek a seriff által behajtott adópénzek. A kezdőkörben mindenki 5 aranytallért kap.

BÁTÉKMEZŐ

A játékmезőn az út négy szakaszra van felosztva, melynek mindegyike egy gyűjtőhelyre (gyűjtőállomásra) fut be. A játék kezdetén mindenki választ magának egy figurát, és elhelyezi az első gyűjtőponton, a tölgyfa lábánál, a játékmезő jobb alsó sarkába.



Cél: 4. gyűjtőhely
Halászkunyhó,

1. gyűjtőhely,
vendéglő

Serif kúdulási
pontja

2. gyűjtőhely.
Tisztás

3. gyűjtőhely
Farm

START: kezdő
gyűjtőhely

SERIFF

A serif figurát minden útszakasznál más helyre kell elhelyezni. Ezt a játékmезőn a sátor jel jelöli. A játék kezdetén a serifet a vendégház elé az első sátor mellé kell lerakni.

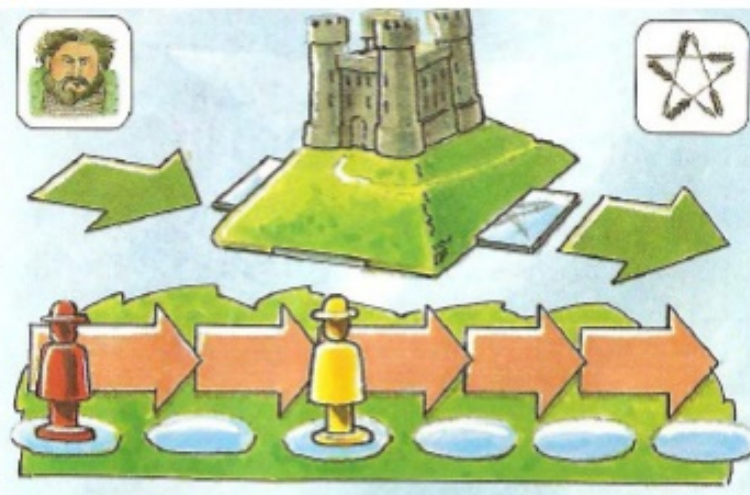


KEZDŐDIK A JÁTÉK!

Az óramutató járása szerint haladunk. A legfiatalabb játékos kezd.

Az első játékos betolja a seriff kártyát a vár alá. Ennek következtében az ellenkező oldalon láthatóvá válik egy várkártya a nyilakkal. Ezután a játékos fogja a bábuját, és annyit lép előre, ahány nyíl található a várkártyán.

*A várkártyák betolása-
annyi lépés a bábuval,
ahány nyíl található a
kártyán.*



*Visszatolás nem
engedélyezett!*

Az első játékos betolja a seriff kártyát a vár alá. Ennek következtében az ellenkező oldalon láthatóvá válik egy várkártya a nyilakkal. Ezután a játékos fogja a bábuját, és annyit lép előre, ahány nyíl található a várkártyán. Most a következő játékos jön, aki elveszi az előző várkártyát, betolja egy szabadon választott vár alatti nyílásba, de nem oda, ahol az előző megjelent. Tartsuk szem előtt azt a szabályt, hogy visszatolni nem szabad! Minden mezőn csak egy játékos állhat. Út közben át lehet ugrani az ellenfelet, de azt is bele kell számolni a lépésekbe. Abban az esetben, ha a játékos pont a másik bábu mellé kerülne, akkor átugorhatja a bábut, és a következő mezőre kell elhelyezni.

*Foglalt mező esetén
a bábu áthelyezése
a szabad mezőre.*



A következő gyűjtőállomást csak pontos lépésszámmal lehet elérni. Ha a játékos túlhaladná a gyűjtőállomást, tehát nem pontosan lépne rá, akkor helyben kell maradnia, és csak a következő körnél próbálkozhat újra.

RÜLÖNLEGES JÁTÉKMEZŐK

Ha a játékos az út során különleges mezőre ér, a következő dolgok történnek:



A játékosnak azonnal újabb várkártyát kell húznia és annak megfelelően lépnie.



A játékosnak fel kell húznia a legfelső eredménykártyát, és az utasítást végre kell hajtania.



A játékos lerövidítheti az útját, és a vonalkázott szakasz másik végén lévő mezőre léphet.

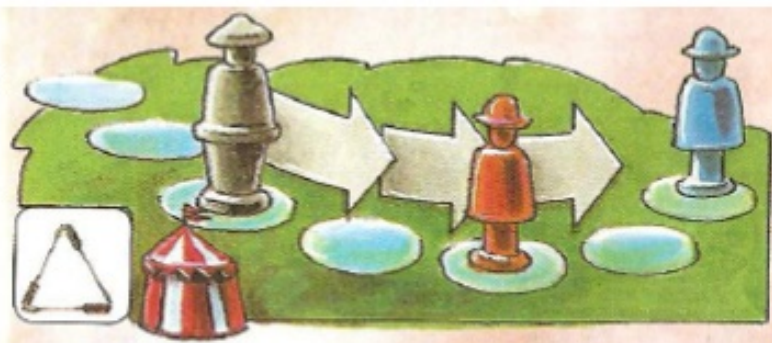
A SERIFF

MI TÖRTÉNIK, HA SERIFF FIGURÁT HÚZUNK?

Két lehetséges módon léphet be a játékba a seriff:

- egy játékos a seriff kártyát húzza, és a seriff figura bekerül a játékba
- egy játékos arra a mezőre kerül, ahol a seriff figura áll. Ilyenkor kezdődik a küzdelem a nyilakkal.
- Ha valaki seriff figurát húz, az veszélyt jelent Robin Hood barátaira nézve. A játékosnak azonnal be kell töltenie egy szabadon választott vár alatti részbe az előbb kihúzott seriff kártyát. Az új várkártya száma mutatja meg, hogy hányat kell lépni a seriffel. A seriff mindig az illető (aki húzta) játékos felé lépeget. Ha a játékos a seriffet megelőzte, és most a seriff lép, akkor így a játékos a seriff mögé kerülhet. Fontos szabály, hogy a seriff nem léphet a gyűjtőhelyre csak az azt megelőző mezőig haladhat. Ebben a körben nem léphet a játékos a saját bábujaival. A seriff figurának a különleges mezőn lévő utasításokat nem kell végrehajtani.

Seriff-kártya: még egy várkártyát húzni és a játékos felé lépni.



TALÁLKOZÁS A SERIFFEL

Ha egy játékos arra a mezőre lép, ahol a seriff áll, azt nem ugorhatja át. A bábuját a seriff mellé helyezi, és kezdődik a csata a nyilakkal.

Ugyanez történik, ha a seriff figura lép egy másik játékos mellé. A játékosnak, (aki a seriffel találkozott), kétszer kell várkártyát húznia. Az első a játékosé, a második húzás a seriffé. A magasabb számú várkártya birtokosa nyeri a csatát. Ha a két kártya közül valamelyik a seriffet ábrázolja, akkor a seriff győz.



Ha a játékos nyert, akkor visszateszi a seriffet az adott útszakasz kiinduló sátrához. A győztes játékos marad a helyén, és 5 aranytallér lesz a jutalma. Ha pont a sátor mezőn zajlott a küzdelem, akkora győztes játékos a gyűjtőhelyre teheti a bábuját.

Ha a seriff nyert, akkor a vesztes játékos visszakerül az adott útszakasz gyűjtőpontjához, a seriff pedig a helyén marad.

PONTSZÁMÍTÁS

A NÉGY GYŰJTŐPONT ÉS AZ ARANYAK

A seriff hajcsárai, Robin Hood-tól való félelmükben megfutamodtak, és a behajtott pénzt a négy gyűjtőpontra hagyták. Itt van esélye Robin Hood csapatának, hogy visszaszerezzék a jogtalan zsákmányt.

Amikor valamelyik játékos pont annyit lép, hogy eljut a gyűjtőponthoz, az a kör mindenki számára befejeződik. A zsákmány elosztásra kerül a játékosok között. Az első, amennyi tallért kap, ahány mező közt és a legutolsó helyen álló bábu között van. Jutalomként még plusz 5 tallér jár. A második amennyi tallért kap, amennyi közt, és a legutolsó helyen álló között van.

A harmadik játékosra ugyanez a szabály érvényes. Az utolsó játékos semmit nem kap.



A jutalom az adott gyűjtőpontokon:

1. gyűjtőpont	5 tallér
2. gyűjtőpont	10 tallér
3. gyűjtőpont	15 tallér
4. gyűjtőpont	20 tallér

Számítás után minden játékos az adott gyűjtőhelyen folytatja a játékot. A következő kör innen indul. Az kezdheti a kört, akinek a legkevesebb tallérja van. A seriff figurát a következő útszakasz sátor mezőjére kell állítani.

A következő elszámolás is ugyanígy történik.

A JÁTÉK VÉGE

A nap hőse, és a Robin Hood játék győztese, aki a legvégén a legtöbb aranytallérral rendelkezik.

Jó játékot!