



ROBIN z Locksley

ZASADY



Ciężkie czasy spowity Anglię odkąd dobry i sprawiedliwy król Ryszard Lwie Serce został pojmany podczas wypraw krzyżowych. Musi zawierzyć swym wiernym poddanym w królestwie, aby zebrali ogromny okup, którego żądają jego porywacze. W międzyczasie zdeprawowany brat Ryszarda, Jan, przejął tron i zamienił wiernych Ryszardowi Anglo-Saksonów na swoich normańskich wasali.

Z kolei legalni spadkobiercy Roberta z Locksley zostali wydziedziczni, kiedy Locksley zmarł w Ziemi Świętej. Rodzeństwo zostało wyjęte spod prawa, ponieważ nie chciało opuścić zamku ojca bez walki. Zdesperowani i ścigani przez szeryfa z Nottingham, przeżyli w ukryciu, udając rozbójników. Teraz zmuszeni są okradać bogatą normańską szlachtę i zbierać okup w celu uwolnienia króla Ryszarda. Jego powrót będzie oznaczał długo wyczekiwany pokój i sprawiedliwość dla mieszkańców Anglii.

Ten, który pierwszy zbierze okup, zostanie legendą zapisaną w annałach historii oraz unieśmiertelniony w pieśniach minstrelów.

Oto prawdziwa historia Robin Hooda.

Wyrmgold
GmbH

MORIA

Główna siedziba: Meine, Niedersachsen, HRG 206196

Dyrektor zarządzający: Alexander Ommer

Projektant: Uwe Rosenberg

Ilustracje: Maren Gutt

Skład: Alexander Ommer & Maren Gutt

Edycja: Uwe Rosenberg & Alexander Ommer

Produkcja: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH

Specjalne podziękowania: Dziękujemy Masami Tanaka, Yulius Tanaka, Lui Tanaka, Constantin Tanaka, Matthias Leo Webel, Matthias Nagy, Carsten Lauber, Rocky Bodganski, Michael Schmidt, Uwe Rosenberg, Raphael Traub, Jasmin Jablonski, Merten Ravekes, Patrick Lagao, Josette Ommer, Daniel Weinand, Stewart Pilling, wszystkim testerom, pomocnikom oraz zespołowi Spielkartenfabrik Altenburg GmbH za ich wsparcie.

Wersja polska: Moria Games Team

Tłumaczenie: Andrzej Jarzyna

Edycja: Maciej Moryc

Skład: CREATIVECOLORS



www.wyrmgold.com • www.moriagames.pl

info@wyrmgold.com • info@moriagames.pl



2 Robinów

koniki w kolorach graczy



2 Minstreli

figurki w kolorach graczy



60 kafelków łupów

w sześciu kolorach



16 małych kafelków Sławy

których używa się do uformowania Toru Wyścigów. Istnieją *dienne* (łatwe) oraz *nocne* (trudne) kafelki.



8 dużych kafelków Sławy

na rogi Toru Wyścigów. Istnieją *dienne* (łatwe) oraz *nocne* (trudne) kafelki.

Gracze zbierają kafelki łupów poruszając się swoją figurką Robina po obszarze gry. Zestaw kafelków łupu w tym samym kolorze może zostać wymieniony na złoto. Złoto z kolei może być wydane aby pomóc Minstrelowi gracza poruszać się po Torze Wyścigów wokół obszaru gry. Każdy z graczy będzie próbował być o jeden krok przed swoim przeciwnikiem.

Każdy z kafelków sławy, który gracz napotka na swojej drodze, oznaczać będzie wyzwanie. Gracze mogą albo podjąć wyzwanie, albo wykupić się od niego płacąc złotem. Gracz, który pokona dwie pętle Toru Wyścigów jako pierwszy, zostaje zwycięzcą.

Przygotowanie

Zanim zagrasz pierwszy raz

Uważnie wyciśnij kafelki z wypraski.

Kafelki tupów

- Potasuj wszystkie kafelki tupów (stroną z monetą do góry) i zbuduj obszar gry 5x5 kafelków.
- Najmłodszy gracz zaczyna. Gracz ten bierze jeden kafelek tupu z dowolnego rogu obszaru gry. Drugi gracz bierze kafelek z przeciwnego rogu. Każdy z graczy odwraca kafelek, który wybrał z powrotem na stronę z monetą i zabiera go do swoich zapasów.
- Gracze stawiają swoich Robinów w, teraz pustych, rogach obszaru gry.
- Położ pozostałe kafelki tupu stroną z monetą do góry na stosie dobierania.



Przygotowanie gry

Kafelki sławy

- Znajdź kafelki oznaczone "Początek" (start) oraz "Niech żyje król" (koniec). Ułóż je razem na jednym z rogów. Połóż "Początek" (jak pokazano z lewej strony) po stronie wewnętrznej rogu.
- Resztę kafelków różnych potasuj, dobierz trzy i ułóż na pozostałych rogach. W trakcie pierwszej rozgrywki użyj tylko kafelków dnia (łatwe).

- Gracze umieszczają swoich Minstreli na kafelku "Początek".
- Potasuj małe kafelki sławy i umieść po trzy pomiędzy rogami. Jeśli to Wasza pierwsza gra, użyj głównie kafelków dziennych.
- Ukończony obszar gry powinien przypominać ten na obrazku.

Rozgrywka

Poruszanie się Robinem

- Tury graczy rozgrywane są na zmianę. Rozpoczyna pierwszy gracz.
- Robin porusza się na kształt litery „L” ułożonej z trzech kafelków (tak jak konik w szachach): albo dwa pola w dowolną stronę plus jeden kafelek na bok, albo jedno pole w dowolną stronę plus dwa na bok. Dwóch Robinów nie może stać na tym samym polu.
- Gracz zabiera kafelek na którym zakończył ruch do swoich zapasów.
- Na koniec swojej tury gracz umieszcza nowy kafelek z puli ogólnej (stos żetonów tupów) na puste miejsce w którym stał w poprzedniej turze. Pole na którym Robin aktualnie stoi musi pozostać puste.



W powyższym przykładzie czerwony Robin może przejść na dowolne pole oznaczone na zielono. Każdy z tych ruchów jest dozwolony. Nie może jednak przejść na pole, na którym stoi niebieski Robin.



Robin gracza musi pozostać w środku obszaru gry 5x5 złożonego z kafelków tupu i nigdy nie może tego obszaru opuścić. Robin nigdy nie może zakończyć ruchu na polu z innym Robinem. Po skończonym ruchu (i zabranii tupu) gracz może zdecydować ruszyć swojego Minstrela. W powyższym przykładzie czerwony Robin może przejść na dowolne pole oznaczone na zielono. Każdy z tych ruchów jest dozwolony. Teraz tura gracza dobiega końca. Gracz oznajmia to przez położenie nowego kafelka na pustym polu z poprzedniej rundy.

Są **dwie możliwości** aby ruszyć Minstrela na torze wyścigów okalającym obszar gry.

Przekupienie Minstrela

1. Gracz może wydać 1 złotą monetę (i odrzucić ją na stos odrzuconych stroną łupu do góry) aby poruszyć Minstrela o jedno pole do przodu (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) na torze wyścigowym.

Wypełnienie zadania

2. Każdy kafelek sławy posiada jedno zadanie. Jeśli gracz jest w stanie wykonać owo zadanie, wtedy może ruszyć się Minstrelem o jedno pole do przodu na torze wyścigów.

Gracz może ruszyć Minstrela za każdym razem kiedy jest w stanie wypełnić zadanie z kafełka łupu lub przekupić Minstrela.

Gracz może ruszyć swojego Minstrela o jedno pole do przodu za każdą wydaną złotą monetę. Może powtórzyć ten krok tak długo jak chce. Minstrel może ruszyć się zgodnie z ruchem wskazówek zegara w dowolnym momencie podczas tury gracza.



Przykład: Niebieski gracz stoi na polu „Plot”. Aby ruszyć się na pole „Dwa domy” musi posiadać dokładnie dwa zbiory łupów. 2 niebieskie kafelki łupu oraz pojedynczy czarny kafelek łupu wystarczą. Niestety, gracz nie może wypełnić zadania „Późne starania” i postanawia wydać jedną złotą monetę aby przekupić Minstrela.

Na stronach 10 do 12 jest lista objaśniająca działanie wszystkich kafelków sławy. Większość kafelków sławy odnosi się do zawartości kafelków łupu, niektóre zaś do ilości złotych monet lub pozycji Robina w obszarze gry. Tekst na kafelkach zawsze oznacza „przynajmniej”. Jeśli wymagana jest dokładna liczba lub nie większa niż określona wartość, będzie to jasno napisane.

Zbiór łupów

Zbiór łupów to zestaw jednego lub więcej kafelków łupów o tym samym kolorze. Zbiory łupów nigdy nie mogą być podzielone na mniejsze zbiory.

Przykład: Jeśli gracz posiada 2 zielone i jeden biały kafelek łupu, oznacza, że posiada on dokładnie 2 zbiory łupów. Nie może zdecydować żeby liczyć zielone kafelki jako dwie oddzielne zbiory.



Sprzedawanie zbiorów łupów

W dowolnym momencie swojej tury gracz może sprzedać zbiór łupów składający się z **co najmniej 3** kafelków łupów tego samego typu. Odtóż dwa z tych kafelków do stosu odrzuconych i wymień resztę na złoto odwracając je na stronę z monetą. Każdy kafelek łupu ma monetę na jednej ze stron. Jeśli stos dobierania jest pusty, potasuj wszystkie kafelki ze stosu odrzuconych i ułóż nowy stos dobierania. Jeśli nie ma stosu odrzuconych, przejdź do sekcji „Co, jeśli nie ma więcej kafelków łupów” na stronie 8.

Przykład: Gracz sprzedaje zbiór łupów składający się z 5 kafelków łupów. Odrzuca dwa na stos odrzuconych i resztę odwraca na stronę z monetą.



Jeśli sprzedajemy zbiór łupów składający się z więcej niż 3 kafelków łupów, gracz otrzymuje jedną dodatkową monetę za każdy sprzedany kafelek. Gracze nie mogą jednak podzielić zbioru i muszą zawsze sprzedawać wszystkie kafelki danego typu. Jeśli sprzedają więcej niż jeden zbiór, muszą to zrobić oddzielnie, jedna po drugiej.

Symbole na kafelkach sławy

Kolor kafelka sławy



Złota moneta



Własna figurka Robina



Dowolny kafelek łupu



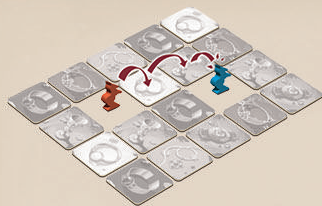
Obydwie figurki Robina



Zbiór łupów



Jak Robini stoją w stosunku do siebie?

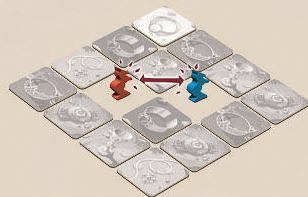


Odległości uderzenia

Jeśli obydwaj Robini stoją dokładnie jeden ruch od siebie (w kształcie litery L) uznaje się, że stoją w „Odległości Uderzenia”. Uderzanie jest jednak niedozwolone.

Sąsiadujący po przekątnej

Jeśli Robini stoją po przekątnej od siebie w obszarze gry.

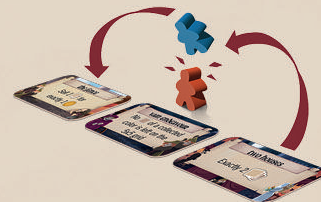


Bezpośrednio sąsiadujący

Jeśli Robini bezpośrednio sąsiadują ze sobą w obszarze gry.

Koniec gry i zwycięstwo

Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z Minstreli zdubluje drugiego na torze wyścigu. Aby zdublować trzeba wykonać Minstrelem **całą pełną pętlę toru** i ponownie wyprzedzić przeciwnego Minstrela. Gracz, który tego dokona jest zwycięzcą. Jeśli obydwaj Minstrele są na tym samym polu, gra nie kończy się. Jeśli nie dojdzie do dublowania, gracz, który pierwszy wykona dwa pełne okrążenia toru i wykona zadanie na kafelku celu jest zwycięzcą.



Kafelki startu i celu



- Po ukończeniu pierwszej pętli na torze wyścigu (przechodząc za pole „Nottingham” oraz „Początek” na pierwszym kafelku) gracze ignorują początkowy kafelek w swoim ostatnim okrążeniu.
- Ostatni kafelek w grze („Niech żyje król”) jest wyjątkowy. Jego zadanie można wypełnić jedynie posiadając 4 monety. Nie można go przekupić używając zasady „przekupienie Minstrele” i wpłacając jedną monetę.

Co jeśli nie ma więcej kafelków łupu?

Jeśli nie ma wystarczająco kafelków łupu w stosie dobierania aby wypełnić lukę w obszarze gry 5x5, aktywny gracz jest zmuszony albo sprzedać jeden ze swoich zestawów łupu lub zapłacić jedną monetą aby móc się poruszyć. Jeśli nie jest to możliwe, wolne pole pozostaje niewypełnione w tej turze, ale musi być uzupełnione w pierwszej kolejności w kolejnych turach.



Modyfikacja czasu gry



Gracze mogą zdecydować się wspólnie zmodyfikować długość gry. Zazwyczaj standardowa gra trwa około 30 minut. Jeśli gracze wolą krótszą rozgrywkę mogą umieścić jedynie 2 małe kafelki sławy na bokach toru wyścigu. Jeśli z kolei wolą dłuższą grę, mogą umieścić tam 4 małe kafelki sławy.



Granie z dziećmi lub z nowymi graczami



Jeśli dziecko lub nowy gracz grają z kimś bardziej doświadczonym, powinni zacząć grę z jedną lub dwoma dodatkowymi monetami.



Lista kafelków sławy

Małe kafelki sławy



Rabunek karocy

Gracz może wypełnić to zadanie jeśli posiada co najmniej jeden kafelek tupu tego koloru w swoich zestawach tupów. Istnieje jeden kafelek sławy na każdy kolor.



Martwa noc

Gracz może wypełnić to zadanie jeśli posiada co najmniej jeden kafelek tupu koloru białego, czerwonego lub różowego. Musi również posiadać przynajmniej 1 kafelek jednego z tych kolorów, jak wskazano w konfiguracji na kafełku.



Las Sherwood

Gracz może wypełnić to zadanie jeśli posiada co najmniej jeden kafelek tupu koloru zielonego, niebieskiego lub czarnego. Musi również posiadać przynajmniej 1 kafelek jednego z tych kolorów, jak wskazano w konfiguracji na kafełku.



Szlachectwo zobowiązuje

Gracz może wypełnić to zadanie jeśli sprzedaje jeden ze swoich zestawów tupu. Nie można wydać żadnych monet ani zbierać kafelków tupu w czasie pomiędzy sprzedażą tego zestawu tupu a wypełnieniem zadania.



Dziesięcina

Każdy z zestawów tupów w posiadaniu gracza, musi składać się z co najmniej dwóch kafelków. Gracz musi posiadać co najmniej jeden zestaw.



Fachowiec

Gracz musi posiadać dokładnie 3 różne kolory kafelków tupów, ni mniej, ni więcej. 3 ma być liczbą do której liczyć masz i liczbą ma być 3. Do czterech nie wolno Ci liczyć, ani do dwóch. Pięć jest wykluczone.



Płat

Gracz może wypełnić to zadanie jeśli sprzedaje jeden ze swoich zestawów tupu za dokładnie jedną monetę. Nie można wydać żadnych monet ani zbierać kafelków tupu w czasie pomiędzy sprzedażą tego zestawu tupu a wypełnieniem zadania. Nie można dobrowolnie sprzedać kolekcji wartej więcej niż 1 monetę za jedynie 1 monetę.



Dwie szopy

Gracz musi posiadać przynajmniej 2 kafelki tępów w dokładnie dwóch kolorach. To zadanie nie może być wypełnione, jeśli gracz posiada mniej lub więcej kolorów.



Pobratymiec

Gracz musi posiadać przynajmniej 4 kafelki tępów w dokładnie jednym kolorze. To zadanie może być wypełnione, jeśli gracz posiada więcej kafelków w danym kolorze.



Próżne starania

Gracz może wypełnić to zadanie jeśli posiada jeden lub więcej kafelek tępu koloru, który jest niedostępny na planszy 5x5.



Kontrakt

Gracz musi posiadać 1 kafelek tępów w jednym kolorze, 2 kafelki w innym kolorze i 3 kafelki tępów w jeszcze innym kolorze. To zadanie nie może być wypełnione, jeśli gracz posiada więcej kafelków w danym kolorze. Nie można również dzielić zestawów: na przykład 5 niebieskich nie liczy się jako dwa różne zestawy 2 i 3 kafelków.

Lista kafelków stawy

Duże kafelki stawy



Stary, chytry lis

Gracz musi posiadać więcej kafelków tępu w dowolnym kolorze niż gracz przeciwny. Jeśli obaj mają ich tyle samo, zadanie nie może zostać zaliczone. Jeśli gracz ma więcej niż jeden kolor, który można zaliczyć, zadanie zostanie zaliczone.

Złota strzała

To zadanie zostanie wypełnione jeśli obaj Robini stoją w „Zasięgu uderzenia” od siebie (patrz strona 7 - „Zasięg uderzenia”).



Śpiąca straż

Gracz musi posiadać przynajmniej 3 kafelki tępów dowolnego koloru oraz posiadać drugą kolekcję składającą się z przynajmniej 3 kafelków tępów innego koloru.

Wspólne tupy

Gracz musi posiadać przynajmniej 1 kafelek tępu w dwóch kolorach, które posiada również drugi gracz.



W nogi!

Gracz musi posiadać mniej niż 7 kafelków tępów w swoich zapasach. Kolory nie mają znaczenia. Jeśli gracz nie ma żadnego kafelka tępu, zadanie również zostaje wypełnione.

Łuski

Gracz musi posiadać mniej monet niż jego przeciwnik. Jeśli gracze mają tyle samo monet, zadanie uznaje się za wypełnione.



Współzawodnictwo

Zadanie uznaje się za wypełnione, jeśli obydwaj Robini bezpośrednio sąsiadują ze sobą (poziomo lub pionowo, ale nie na skos).

Niewielki narybek

Zadanie uznaje się za wypełnione, jeśli gracz nie może sprzedać pojedynczego zestawu tępów. Jeśli gracz nie ma żadnych tępów zadanie również uznaje się za wypełnione.

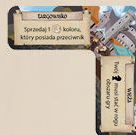


Dobry Samarytanin

Gracz musi posiadać tyle samo, lub mniej, kafelków tępów łącznie niż jego przeciwnik. (Złoto nie wlicza się do tępów).

Sokole oko

Zadanie uznaje się za wypełnione, jeśli obaj Robinowie sąsiadują ze sobą po skosie.



Targowisko

Zadanie uznaje się za wypełnione, kiedy gracz sprzedał zestaw tępów w kolorze, który również posiada jego przeciwnik. Nie ma znaczenia ilość kafelków w zestawie.

Wieża

Zadanie uznaje się za wypełnione, gdy Robin należący do gracza znajduje się w rogu obszaru gry 5x5.



Niech żyje król!

Gracz musi posiadać przynajmniej 4 złote monety. To pole nie może być kupione używając opcji przekupienia Minstrela (patrz strona 8, „Kafelki startu i celu”).

Nottingham

Zadanie uznaje się za wypełnione, gdy gracz posiada 0 lub 1 monetę, nie więcej.

Początek

Zadanie uznaje się za wypełnione, gdy gracz posiada 0 lub 1 kafelek tępów, nie więcej.