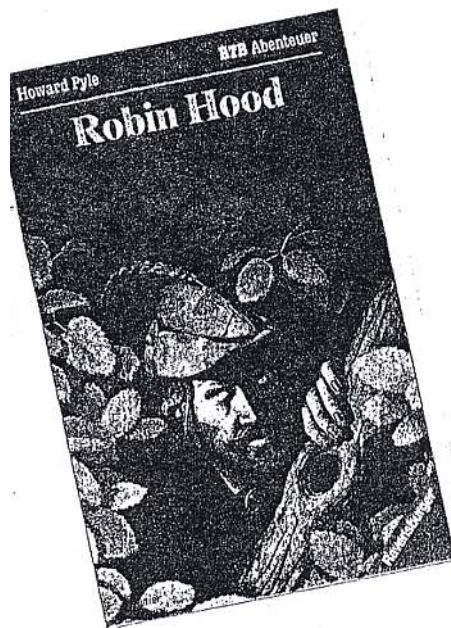
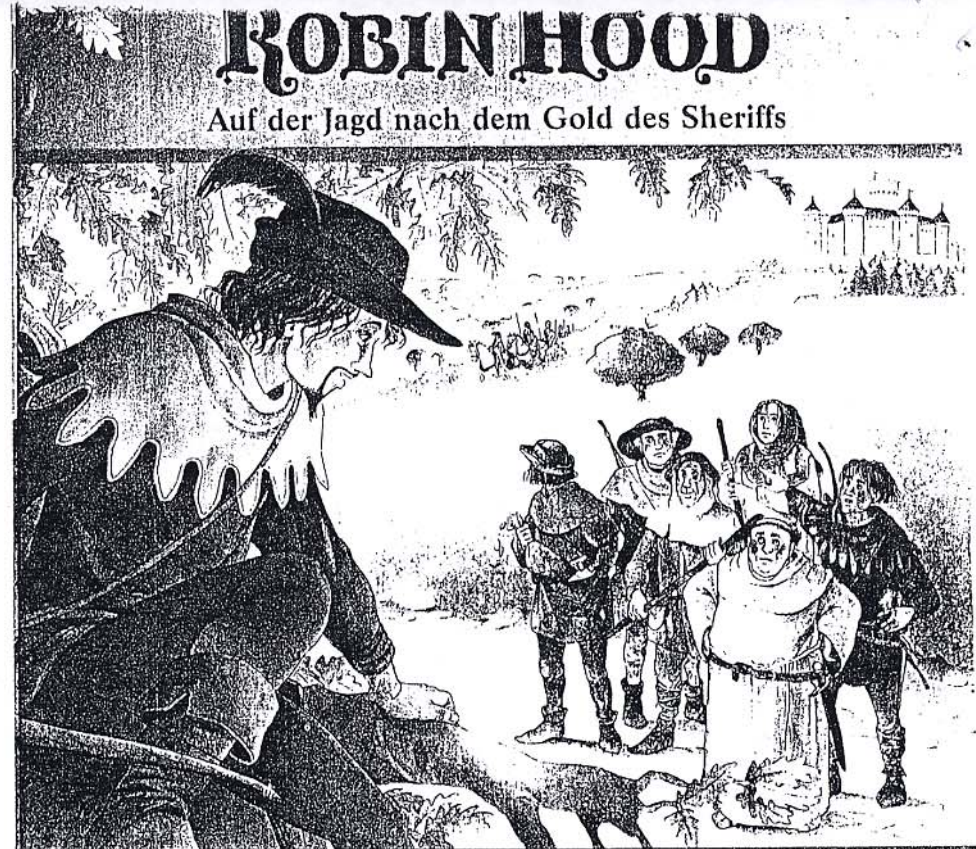


Robin Hood . . .
 der einstige Ritter Robin Hood
 steht treu zu seinem König
 Richard Löwenherz und kämpft für
 das Recht der Unterdrückten.



Howard Pyle
 Robin Hood
 Bd. 1736
 Best.-Nr. 51736-4
 DM 8,80 ab 10 J.



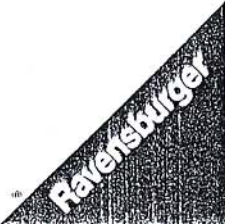
ROBIN HOOD

Auf der Jagd nach dem Gold des Sheriffs

Ravensburger Spiele® Nr. 01 198 8
 Autor: Max J. Kobbert
 Grafik: GINETTE HOFFMANN
 Ein Abenteuerspiel für 2 – 6 Spieler ab 8 Jahren

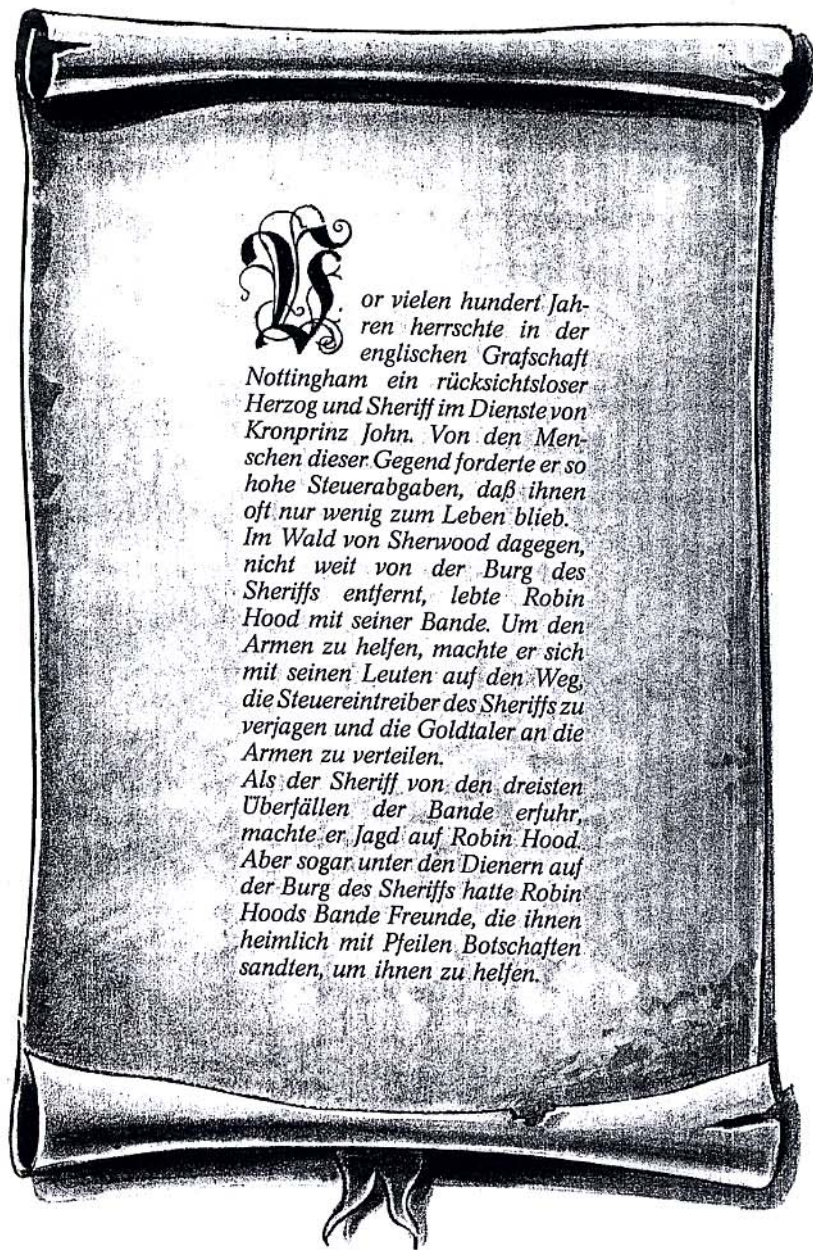
Inhalt:
 1 Spielplan
 1 graue Burg (aus Kunststoff)
 1 grüner Burghügel (aus Kunststoff)
 8 Burkkarten (5 Pfeilkarten, 1 Sheriff-Karte,
 2 Reservekarten)
 6 Spielfiguren (aus Holz)
 1 schwarze Sheriff-Figur (aus Holz)
 42 Ereigniskarten
 80 Goldkarten (je 30 mit Wert 1 und Wert 5,
 20 mit Wert 10)
 1 Spielanleitung

Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
 Von Ravensburger® gibt es: Spiele, Kinder- und Jugendbücher, Puzzles,
 Hobby- und Malprogramme, Sachbücher und Videoprogramme



57 919





Für vielen hundert Jahren herrschte in der englischen Grafschaft Nottingham ein rücksichtsloser Herzog und Sheriff im Dienste von Kronprinz John. Von den Menschen dieser Gegend forderte er so hohe Steuerabgaben, daß ihnen oft nur wenig zum Leben blieb. Im Wald von Sherwood dagegen, nicht weit von der Burg des Sheriffs entfernt, lebte Robin Hood mit seiner Bande. Um den Armen zu helfen, machte er sich mit seinen Leuten auf den Weg, die Steuereintreiber des Sheriffs zu verjagen und die Goldtaler an die Armen zu verteilen. Als der Sheriff von den dreisten Überfällen der Bande erfuhr, machte er Jagd auf Robin Hood. Aber sogar unter den Dienern auf der Burg des Sheriffs hatte Robin Hoods Bande Freunde, die ihnen heimlich mit Pfeilen Botschaften sandten, um ihnen zu helfen.

ZIEL DES SPIELS

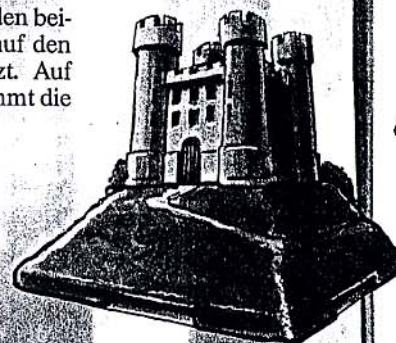
Ziel des Spiels ist es, an 4 verschiedenen Plätzen so viele Goldtaler wie möglich von den Steuergeldern des Sheriffs zu ergattern und dabei möglichst dem Sheriff aus dem Weg zu gehen. Held des Tages und Gewinner des Spiels ist derjenige unter Robin Hoods Freunden, der am Ende das meiste Gold erbeutet hat.

SPIELVORBEREITUNG

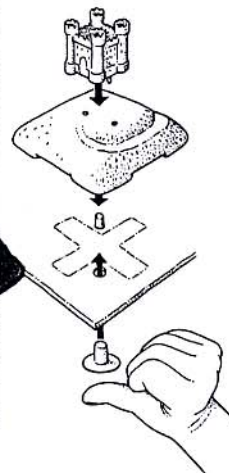
Vor dem ersten Spiel werden die Ereigniskarten und die Goldtalerkarten vorsichtig aus dem Stanzbogen gelöst.

DIE BURG

Der grüne Burghügel wird so auf den Spielplan gestellt, daß er mit den beiden Stiften fest in den beiden Löchern fest auf den beiden Stiften sitzt. Auf den Burghügel kommt die Burg.



Burg aufstellen



BURGTKARTEN

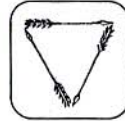
Die 6 Burgtkarten bedeuten Hinweise aus der Burg.



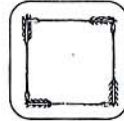
1 Schritt



2 Schritte



3 Schritte



4 Schritte



5 Schritte

Die 5 Burgtkarten mit den Pfeilen werden mit dem Bild nach oben in die vier Schlitze am Fuß des Burghügels geschoben. Keine Karte darf mehr herauschauen.

Burgtkarten einschieben, Sheriff-Karte bleibt draußen

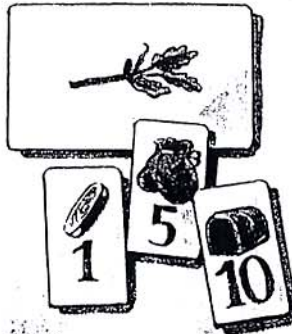


Sheriff

Die Karte mit dem Bild des Sheriffs bleibt zunächst neben der Burg liegen.

EREIGNISKARTEN UND GOLDTALER

Die Ereigniskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt. Ein Spieler verwaltet die Goldtaler. Dies sind die Steuergelder des Sheriffs, die es zu erbeuten gilt. Als Startkapital erhält jeder Spieler 5 Goldtaler.

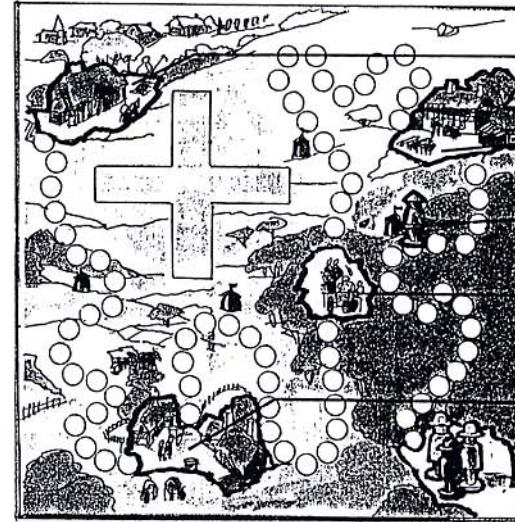


Ereigniskarten und Goldtaler bereitlegen

5 Goldtaler für jeden Spieler

SPIELPLAN

Der Weg auf dem Spielplan ist in vier Abschnitte eingeteilt, die jeweils bei einem Sammelplatz enden. Zu Beginn wählt sich jeder eine Spielfigur aus und stellt sie auf den ersten Sammelplatz am Fuß der Eiche unten rechts auf dem Spielplan.



Ziel: der 4. Sammelplatz, die Fischerhütte

1. Sammelplatz, das Gasthaus

Sheriff-Figur auf ersten Startplatz stellen

2. Sammelplatz, die Lichtung

3. Sammelplatz, der Bauernhof

Start: Spielfiguren auf Sammelplatz stellen

SHERIFF-FIGUR

Die Sheriff-Figur hat auf jeder Teilstrecke ein eigenes Startfeld. Das ist jeweils das Feld neben dem Zelt. Bei Spielbeginn wird die Sheriff-Figur neben das Zelt Nr. 1 in der Nähe des Gasthauses gestellt.

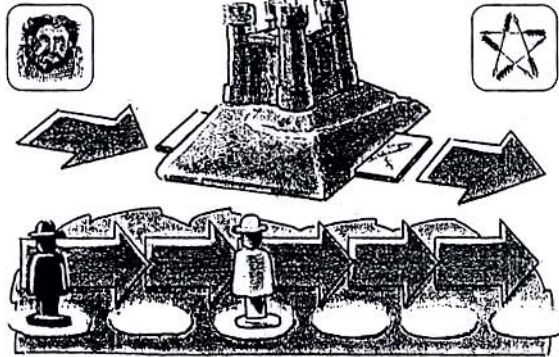


DAS SPIEL BEGINNT!

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler fängt an.

WIE WIRD GEZOGEN?

Der erste Spieler schiebt die Burgkarte mit dem Bild des Sheriffs vorsichtig in einen der vier Schlitze am Fuß des Burghügels. Auf der gegenüberliegenden Seite wird dadurch eine andere Karte herausgeschoben.



Der Spieler zieht jetzt seine Spielfigur um so viele Felder vor, wie die Anzahl der Pfeile auf der herausgeschobenen Karte angibt.

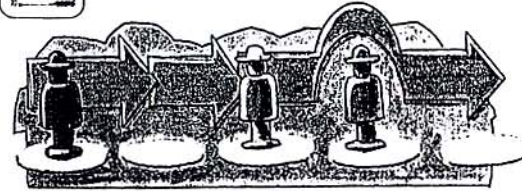
Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und schiebt diese Karte wieder in einen beliebigen Schlitz, aber nicht in denjenigen, aus dem die Karte gerade herausgekommen ist. **Zurückschieben ist nicht erlaubt.**

Auf jedem Spielplanfeld darf nur eine Spielfigur stehen. Fremde Spielfiguren werden übersprungen, besetzte Felder werden dabei mitgezählt.

Burgkarte einschieben – Spielfigur so viele Felder vorziehen, wie Pfeile auf der herausgeschobenen Karte abgebildet sind

Zurückschieben nicht erlaubt

Landet eine Spielfigur jedoch am Ende ihres Zuges auf einem Feld, wo bereits eine Spielfigur steht, wird diese übersprungen und die eigene Figur auf das nächste freie Feld gesetzt.



Der nächste Sammelplatz muß mit **genauer Punktzahl** erreicht werden.

Zeigt die herausgeschobene Burgkarte zu viele Pfeile, muß der Spieler mit seiner Figur stehenbleiben und kann erst im nächsten Zug erneut versuchen, auf den Sammelplatz zu gelangen.

Zug endet auf besetztem Feld – Spielfigur auf freies Feld davor setzen

Sammelplatz mit genauer Punktzahl erreichen

BESONDERE SPIELPLANFELDER

Landet eine Spielfigur am Ende ihres Zuges auf einem Feld mit einem besonderen Zeichen, passiert folgendes:



Der Spieler muß gleich nochmals eine Burgkarte schieben und entsprechend ziehen.



Der Spieler muß die oberste Ereigniskarte nehmen, sie vorlesen und die Anweisung sofort ausführen.



Der Spieler darf den Weg abkürzen und gleich auf das Feld am Ende der gestrichelten Linie ziehen.

DER SHERIFF

WIE WIRD DIE SHERIFF-FIGUR GEZOGEN?

Bei 2 Gelegenheiten greift der Sheriff selbst ins Spielgeschehen ein:
entweder ein Spieler schiebt die Sheriff-Karte heraus – dann wird die Sheriff-Figur gezogen
oder

eine Spielfigur landet auf einem Feld mit der Sheriff-Figur – dann findet ein Wettkampf mit Pfeil und Bogen statt.

Schiebt ein Spieler die Sheriff-Karte heraus, dann wird es gefährlich für Robin Hoods' Freunde.

Der Spieler muß die Sheriff-Karte sofort wieder in einen beliebigen Schlitz hineinschieben. Die herausgeschobene Karte gibt nun an, um wie viele Felder der Sheriff gezogen werden muß.

Der Sheriff zieht immer auf die Spielfigur des betreffenden Spielers zu! Hatte die betreffende Spielfigur den Sheriff vorher überholt, dann läuft er ihr jetzt quasi hinterher. Er darf aber maximal bis auf das letzte Feld vor den Sammelplatz gezogen werden.



In diesem Zug darf der Spieler seine eigene Spielfigur nicht ziehen.

Für die Sheriff-Figur haben alle besonderen Spielplanfelder keine Bedeutung.

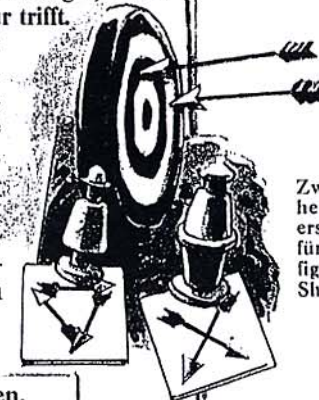


Sheriff-Karte:
gleich nochmals
eine Burgkarte
schieben und
Sheriff-Figur in
Richtung der Spiel-
figur des betref-
fenden Spielers
ziehen.

BEGEGNUNG MIT DEM SHERIFF

Landet eine Spielfigur am Ende ihres Zuges auf einem Feld, auf dem die Sheriff-Figur steht, wird diese **nicht übersprungen**. Die Spielfigur wird neben den Sheriff gestellt und es kommt zu einem Wettkampf mit Pfeil und Bogen. Das Gleiche gilt, wenn die Sheriff-Figur auf eine Spielfigur trifft.

Der Spieler, dessen Spielfigur mit dem Sheriff zusammengetroffen ist, muß zweimal hintereinander eine Burgkarte herauschieben. Die erste Karte gilt für die eigene Spielfigur, die zweite für den Sheriff. Die Burgkarte mit der höheren Pfeilzahl gibt den Gewinner dieses Bogenschieß-Wettkampfes an. Zeigt eine der beiden Karten den Sheriff, so hat in jedem Fall der Sheriff gewonnen.



Spielfigur landet
neben Sheriff-
Figur:
Wettkampf mit Pfeil
und Bogen

Zwei Burgkarten,
herausschieben,
erste Burgkarte
für eigene Spiel-
figur, zweite für
Sheriff-Figur



Hat der Spieler gewonnen,

wird die Figur des Sheriffs auf das Feld neben dem Zelt in dieser Teilstrecke zurückgesetzt. Die eigene Spielfigur bleibt auf dem Feld stehen, auf dem der Wettkampf ausgetragen wurde. Der Spieler erhält zur Belohnung 5 Goldtaler aus dem Goldvorrat des Sheriffs.

Findet der Wettkampf auf dem Startfeld des Sheriffs statt und gewinnt der Spieler den Wettkampf, so darf der Spieler seine Spielfigur direkt auf den nächsten Sammelplatz vorziehen.

Gewonnen:
Belohnung 5 Gold-
taler und Sheriff
auf sein Startfeld
zurück



Hat der Sheriff gewonnen,

so wird die Spielfigur auf den Sammelplatz, der das Startfeld dieser Etappe war, zurückgesetzt. Die Sheriff-Figur bleibt auf dem Feld, auf dem der Wettkampf ausgetragen wurde, stehen.

Verloren:
Spielfigur auf
letzten Sammel-
platz zurück

DIE ABRECHNUNG

DIE 4 SAMMELPLÄTZE UND DAS GOLD

Aus Furcht vor Robin Hood und seinen Freunden sind die Steuereintreiber des Sheriffs davongelaufen, haben aber die eingetriebenen Steuergelder an den vier Sammelplätzen zurückgelassen. Hier haben Robin Hood und seine Freunde die große Chance, Gold zu erbeuten.

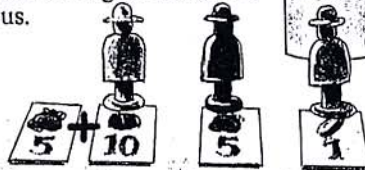
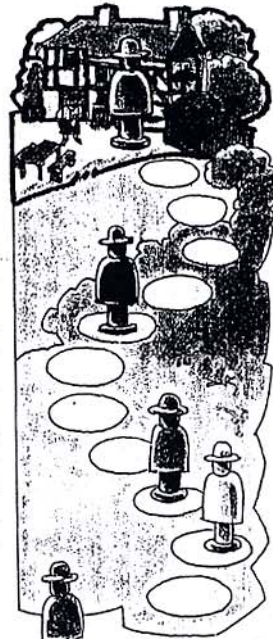
Sobald die erste Spielfigur den nächsten Sammelplatz mit genauer Punktzahl erreicht hat, ist diese Etappe für alle Spieler beendet.

Der Goldgewinn wird verteilt: Der erste erhält so viele Goldtaler, wieviel Felder die letzte Figur hinter ihm liegt. Dazu eine Prämie von 5 Goldtalern, weil er der erste war.

Der zweite erhält so viele Goldtaler, wieviel Felder die letzte Figur hinter ihm liegt.

Der dritte erhält ebenfalls so viele Goldtaler wie viele Felder der Abstand zur letzten Figur beträgt usw. Der letzte geht leider leer aus.

Sammelplatz erreicht: Gold wird verteilt. Der Erste erhält Prämie und wie alle anderen so viele Goldtaler wieviel Felder Abstand zum letzten sind.



Zusätzlich erhält der Spieler, der den Sammelplatz als erster erreicht hat, eine Prämie!

Die Prämie für den Ersten beträgt beim

1. Sammelplatz – das Gasthaus – 5 Goldtaler
2. Sammelplatz – die Lichtung – 10 Goldtaler
3. Sammelplatz – der Bauernhof – 15 Goldtaler
4. Sammelplatz – die Fischerhütte – 20 Goldtaler

Ist abgerechnet, werden alle Spielfiguren auf dem Sammelplatz versammelt. Die nächste Etappe beginnt von diesem Sammelplatz aus. Beginnen darf der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt am wenigsten Goldtaler besitzt.

Der Sheriff wird auf seinen eigenen Startplatz neben das Zelt innerhalb der nächsten Teilstrecke gesetzt.

Beim nächsten Sammelplatz wird genau gleich mit der Teilung des Goldgewinns verfahren. Jeder erhält immer soviel Goldtaler, wieviel Felder der Abstand zum letzten Spieler beträgt.

Alle Spielfiguren auf Sammelplatz, Sheriff-Figur neben Zelt. Der Ärmste beginnt nächste Teilstrecke.

ENDE DES SPIELS

Held des Tages und Gewinner des Spiels ist der Freund Robin Hoods, der nach Erreichen des Fischerhauses die meisten Goldtaler gesammelt hat.

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg