

Robin Hood



von Klaus Palesch

Spieler: 3 - 6
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Inhalt: 108 Schatzkarten in drei Farben (mit den Werten von 1-9, jeweils vier Karten)
11 Münzenkarten (Neun Karten mit dem Wert 3 und zwei Karten mit dem Wert 6)
1 Maid Marian-Karte
1 Spielanleitung

SPIELIDEE

Robin Hood und seine Freunde erbeuten möglichst viele Schätze aus den Fängen des Sheriffs von Nottingham. Jeder Spieler will dabei der erfolgreichste Meisterdieb sein. Dabei haben die Spieler keine Skrupel, auch Schätze ihrer Mitspieler zu entwenden, die diese schon in Sicherheit glaubten. Wer bei Spielende die wertvollsten Schätze besitzt, hat gewonnen.

SPIELVORBEREITUNG

Die Schatzkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält neun Karten auf die Hand. Die restlichen Schatzkarten kommen als Zugstapel verdeckt in die Tischmitte. Die obersten drei Karten des Zugstapels werden offen ausgelegt.

Die Münzenkarten und die Maid Marian-Karte liegen griffbereit neben dem Zugstapel. Der jüngste Spieler beginnt.

Der Zugstapel, die drei offen liegenden Karten und die Karten auf den Händen der Spieler sind die Schätze des Sheriffs.



Drei offenliegende Schatzkarten

Zugstapel

Münzenkarten

Maid Marian

Ablage

SPIELABLAUF

- Wer am Zug ist, **muß eine** der drei offen liegenden Schatzkarten des Sheriffs auf die Hand nehmen. Danach **darf** er eine oder mehrere Aktionen ausführen.
Wer am Zug ist, **darf auch zwei** Karten auf einmal auf die Hand nehmen. Der Spieler **muß** dann mindestens eine Aktion ausführen.
- Wer am Ende seines Zuges zehn Karten auf der Hand hat, muß eine Karte offen auf den Ablagestapel legen. Ein Spieler darf am Ende seines Zuges maximal 9 Karten auf der Hand haben.
- Nach Beendigung seines Zuges ergänzt der Spieler die offen ausliegenden Schatzkarten vom Zugstapel, bis wieder drei Schatzkarten offen ausliegen.
- Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler ist am Zug.

Jeder von Robin Hoods Freunden hat ein eigenes Versteck im Sherwood

Bei einer Partie mit drei Spielern werden die beiden Ger-Münzenkarten nicht benötigt.

Ein Spieler darf innerhalb seines Zuges so viele Aktionen ausführen, wie er möchte.

Forest. Das Versteck ist der freie Platz auf dem Tisch vor jedem Spieler. Hier werden im Laufe des Spiels die erbeuteten Schatzkarten abgelegt.

Die drei verschiedenen Aktionen

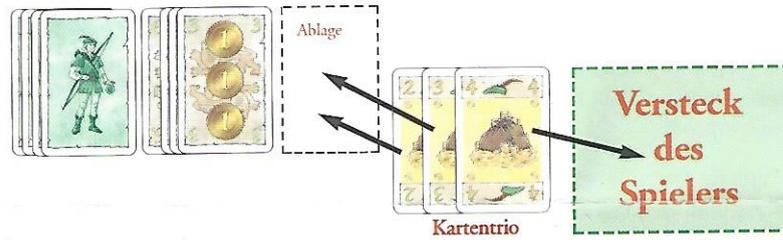
Schätze vom Sheriff erbeuten

Der Spieler erbeutet eine Schatzkarte des Sheriffs, indem er aus der Hand drei Karten der gleichen Schatzart mit direkt aufeinanderfolgenden Zahlen (ein Kartentrio) offen ausspielt.

Beispiele:



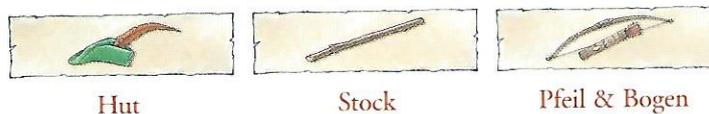
Die Karte des Kartentrios, die den höchsten Wert besitzt, legt der Spieler **offen** in sein Versteck. Die beiden anderen Karten kommen offen auf den Ablagestapel. Ist die erbeutete Schatzkarte bei Spielende immer noch in seinem Versteck, dann zählt der Kartenwert als Gewinn.



Für diese Aktion erhält der Spieler zur Belohnung eine 3er-Münzenkarte, **solange der Vorrat reicht**. Die Münzenkarte wird ebenfalls offen ins Versteck gelegt.



Mit den folgenden zwei Aktionen können die Spieler eine Schatzkarte aus den Verstecken der Mitspieler entwenden und in ihr eigenes Versteck legen. Bei diesen Aktionen sind die Symbole (Hut, Stock und Pfeil & Bogen) zwischen den Zahlen und die Zahl selbst wichtig.



Bei dieser Aktion sind die Schatzarten und die Zahlen auf den Schatzkarten wichtig.

Die Werte der Schatzkarten werden bei Spielende als Gewinnpunkte zusammengezählt.

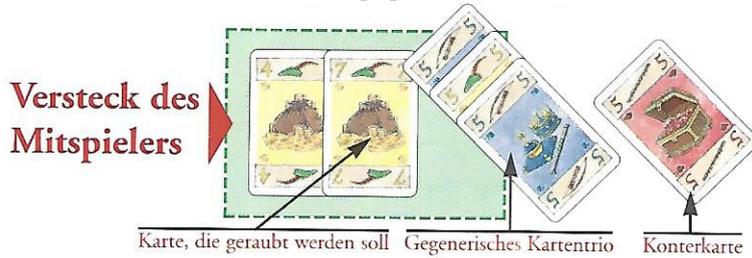
Beispiel: Ein Spieler legt ein gelbes Kartentrio aus. Er behält die Karte mit dem Wert „4“ und legt sie in sein Versteck. Für diese Aktion erhält er eine 3er-Münzenkarte.

Pro Aktion kann eine Schatzkarte aus dem Versteck des Mitspielers entwendet werden.

Schatzraub mit Kontermöglichkeit

Der Spieler legt aus der Hand ein Kartentrio **mit der gleichen Zahl und ein oder zwei unterschiedlichen Symbolen** vor die Schatzkarte eines Mitspielers, die er entwenden möchte.

Der Mitspieler kann jetzt kontern. Er legt dazu aus der Hand eine Karte mit der **gleichen Zahl** zu dem ausgespielten Kartentrio.

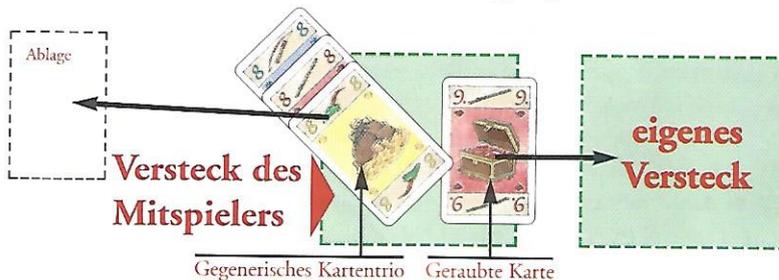


- Wird die Aktion gekontert, dann legt der Spieler, der die Schatzkarte entwenden wollte, eine beliebige Karte seines Kartentrios auf den Ablagestapel. Die beiden anderen Karten nimmt er wieder auf die Hand. Der Mitspieler nimmt die Karte, mit der er erfolgreich kontern konnte, ebenfalls zurück auf die Hand.
- Wird die Aktion nicht gekontert, nimmt der Spieler, der das Kartentrio ausgespielt hat, die Schatzkarte des Mitspielers und legt sie ins eigene Versteck. Das erfolgreiche Kartentrio wird auf den Ablagestapel gelegt.

Schatzraub ohne Kontermöglichkeit

Der Spieler legt aus der Hand ein Kartentrio **mit der gleichen Zahl und allen drei unterschiedlichen Symbolen** (Hut, Stock und Pfeil & Bogen) vor die Schatzkarte eines Mitspielers, die er entwenden möchte.

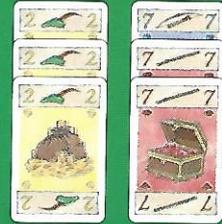
Kontern ist diesmal nicht erlaubt. Der Spieler, der das Kartentrio ausgespielt hat, nimmt die Schatzkarte des Mitspielers und legt sie ins eigene Versteck. Das Kartentrio kommt auf den Ablagestapel.



Die Maid Marian-Karte

Während des Spiels wandert diese Karte von Spieler zu Spieler. Immer wenn ein Spieler innerhalb seines Zuges einem Mitspieler eine oder mehrere Schatzkarten aus dessen Versteck entwendet hat, erhält der Mitspieler danach die Maid Marian-Karte. Solange die Maid Marian-Karte in dem Versteck eines Spielers liegt, kann keine Schatzkarte aus diesem Versteck

Beispiele:



Beim Kontern ist das Symbol unwichtig, nur die Zahl ist entscheidend.

Ein Kartentrio mit allen drei unterschiedlichen Symbolen kann nicht gekontert werden.

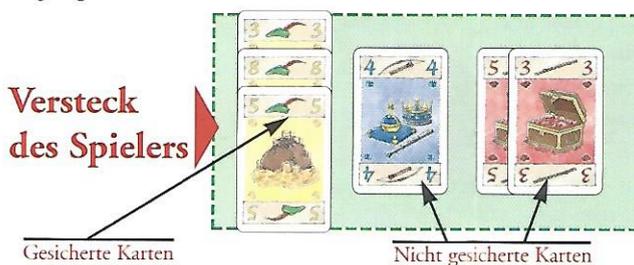


Maid Marian beschützt ein Versteck

entwendet werden. (Um „Robin Hood“ schwieriger zu machen, kann die Maid Marian-Karte aus dem Spiel genommen werden.)

Schatzkarten sichern

Sobald ein Spieler drei Karten der gleichen Schatzart in seinem Versteck liegen hat, sind diese drei Karten sicher und können nicht mehr geraubt werden. Als Zeichen, daß die Schätze sicher sind, werden die Karten untereinander gelegt. Karten, die nicht sicher sind, werden nebeneinander gelegt.



Weitere Karten der bereits gesicherten Schatzart sind nicht sicher, sie können entwendet werden. Erst wenn wieder drei Karten dieser Schatzart vorhanden sind, sind sie ebenfalls gesichert.

Achtung: Erbeutet ein Spieler eine Schatzkarte des Sheriffs und kann durch diese Aktion gleichzeitig drei Schatzkarten der gleichen Art (Farbe) sichern, erhält er **keine** Münzenkarte.

Die Münzenkarten

Die Münzenkarten, die ein Spieler beim Erbeuten einer Schatzkarte vom Sheriff zur Belohnung erhält (siehe auch „**Schätze vom Sheriff erbeuten**“), können nicht entwendet werden. Sie sind in einem Versteck immer sicher.

Münzenkarten mit dem Wert 6 dienen zum Wechseln.

Ist der Vorrat an Münzenkarten aufgebraucht, gibt es keine weitere Belohnung mehr.

SPIELEND

Für eine Partie Robin Hood wird der Zugstapel zweimal vollständig durchgespielt. Ist der offene Ablagestapel zum ersten Mal durchgespielt, wird er nach dem Mischen zum neuen Zugstapel.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die letzte offene Schatzkarte aus der Tischmitte gezogen und danach seinen Zug beendet hat.

Die Schatzkarten auf der Hand zählen bei der Abrechnung nicht. Jeder Spieler zählt die Werte der Schatz- und der Münzenkarten in seinem Versteck zusammen. Die Münzenkarten zählen drei bzw. sechs Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Bei einer Partie mit drei Spielern müssen vier Karten der gleichen Schatzart im Versteck liegen, um sie zu sichern.

Seine Schatzkarten sichern kann ein Spieler durch jede der drei unterschiedlichen Aktionen und sogar innerhalb eines Zuges.



$$7 + 7 + 9 + 3 = 19$$



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
E-mail: Redaktion@AMIGO-Spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCIX

Version 1.0