



8+



2-6



30 мин.

Робин Гуд

Автор Игры: Фредерик Мойерсон
Иллюстратор: Квентин Гион



Правила игры

СОСТАВ ИГРЫ

- Правила игры;
- Игровое поле;
- 94 игровые карточки
(84 карточки заданий шести типов
и 10 карточек специальных заданий);
- 6 жетонов заданий (квадратные);
- 6 цветных жетонов игроков (круглые);
- 6 фишек игроков.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Всего в игре 6 типов заданий: ограбить богачей, передать весть, раздобыть еду, разведать местность, получить оружие и угнать скот.



Первый игрок, который соберет 7 карточек заданий одного типа (с одинаковым значением), побеждает в игре.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

Вы только что присоединились к разбойникам Робина Гуда в Шервудском лесу. Надо всем показать, кто здесь лучший благородный разбойник. Вы будете помогать в лагере, грабить торговцев на дорогах к замку Ноттингема, передавать сообщения и разведывать информацию о соседях.

Чем больше риск, тем выше награда, но будьте начеку: если вы подберетесь слиш-

ком близко к замку, вам придется отступить назад и спрятаться в лесу, чтобы охрана Шерифа не поймала вас.

Когда вы завершите 7 заданий одного типа, то заслуженно станете правой рукой самого Робина Гуда! Разумеется, ваши друзья, хотя бы того же самого, поэтому вам необходимо быть самым стремительным и дерзким.



ПОДГОТОВКА

Тщательно перемешайте все карточки заданий и положите их стопкой лицом вниз над игровым полем. Эта стопка карточек называется стопкой заданий.

Возьмите 10 карточек сверху стопки заданий и положите их стопкой лицом вверх ниже игрового поля так, чтобы была видна только верхняя карточка – это стопка взносов.

Перемешайте квадратные жетоны заданий и в случайном порядке положите их в открытую на каждую квадратную клетку над шервудским трактом.

После этого каждый игрок получает по 4 карточки из стопки заданий. Эти карточки надо сохранять в тайне от остальных игроков.



Каждый игрок получает круглый жетон и фишку игрока одного цвета. Положите жетон игрока перед собой (чтобы не забыть свой цвет).

Выберите первого игрока.



В зависимости от количества игроков поставьте фишки игроков на клетки шервудского тракта как изображено на рисунке ниже. Первый игрок всегда начинает ближе всего к Шервудскому лесу.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

Каждый игрок выступает в роли одного из разбойников Робина Гуда.

На игровом поле изображен, разделенный на 7 клеток тракт от старого дуба в Шервудском лесу до замка Ноттингема. Чем ближе к замку Ноттингема находится клетка тракта, тем она опаснее.



Цифра возле мешочка денег над каждой клеткой тракта показывает сложность вашего задания.

Чем больше число, тем больше карточек вы получаете из стопки карточек заданий.



Цифра рядом с рукой под каждой клеткой дороги, показывает ваши взносы разбойникам Робина.

Положительное число указывает на помощь (карточками заданий), которую вы получите от банды за вашу усердную работу в Шервудском лесу. Отрицательное число показывает сколько карточек заданий вы должны отдать разбойникам.



Карточки заданий обозначают ваше богатство и влияние.

Карточки разделены на 6 типов.

Всего в игре 14 карточек каждого типа.



ХОД ИГРЫ

Ход передается по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход игрок **должен** сделать следующие действия:

1. Взять карточки задания (Задания)
2. Внести взнос или получить помощь из стопки взносов (Взносы)
3. Обменять карточку ИЛИ использовать специальную карточку (Обмен или Действие)

Обратите внимание, что игрокам нельзя смотреть в стопку сброса и стопку заданий на протяжении всей игры.

После того как один игрок совершит все действия, ходит следующий игрок по часовой стрелке и т.д.

1. ЗАДАНИЯ



Посмотрите на цифру над клеткой, на которой стоит ваша фишка. Возьмите столько карточек из стопки заданий (над игровым полем), сколько указывает цифра (от 0 до 5).

2. ВЗНОСЫ



Посмотрите на цифру под клеткой, на которой стоит ваша фишка.

Отрицательное число (-1 и -2) показывает, сколько карточек вам необходимо сбросить наверх стопки взносов (под игровым полем) лицом вверх в любом порядке на ваш выбор. Это могут быть карточки, которые вы только что взяли в фазе 1 – «Задания». В стопке взносов всегда видно только одну верхнюю карточку.

Ноль под клеткой означает, что вы не берете карточки из стопки взносов и ничего туда не скидываете.

Положительное число (1) показывает, что вы берете себе верхнюю карточку из стопки взносов.

3. ОБМЕН ИЛИ ДЕЙСТВИЕ

3.1 Обмен карточки

Активный игрок **должен** отправить одну свою карточку на торги.

Выберите одну карточку задания из своей руки и положите перед собой лицом вверх. Эта карточка - ваше предложение на торгах с другими игроками.

Теперь каждый игрок по очереди может предложить одну карточку из своей руки и по-

ложить ее перед собой лицом вниз. После того как все желающие торговать игроки положили по одной карточке лицом вниз перед собой, все эти карточки одновременно вскрываются.

Если хотя бы один игрок поучаствовал в торгах, активный игрок должен выбрать предложение. Как только предложение выбрано, активный игрок обменивается карточками с игроком, чье предложение он выбрал. Остальные игроки забирают обратно свои карточки.

Если обмена не произошло (потому что никто не предложил карточки на обмен активному игроку), активный игрок перемещает фишку игрока по клеткам тракта так, как указывают стрелочки на его карточке (см. далее), и после этого забирает эту карточку себе.

Если обмен совершился, то оба обменявшиеся карточками игрока, совершают перемещения фишек по клеткам тракта так, как указывают стрелочки на карточках, которые игроки получили в результате обмена. Первым двигает фишку игрок, которого выбрал активный игрок при обмене. Только после этого активный игрок перемещает свою фишку.

Примечание: если одна из участвующих в обмене карточек является специальной, то игрок, который получил эту специальную карточку, берет ее себе, но не перемещает фишку по клеткам тракта. При обмене специальный эффект карточки не срабатывает.

Перемещение фишек игроков: Стрелочки на карточках заданий расположены группами. Группа может состоять из 1, 2 или 3 стрелочек. Каждая группа стрелочек, указанных на полученной карточке задания, должна быть применена полностью к одной из фишек игрока. Игроки могут выбирать для перемещения любую фишку игрока, а не только свою. Таким образом можно строить свою стратегию победы и мешать остальным игрокам в достижении их цели. Применяя карточку, игрок может подвигать каждую фишку только один раз (к примеру, если на карточке задания указаны 2 группы стрелочек, они не могут быть применены к одной и той же фишке игрока).

Фишка игрока, которая должна переместиться дальше за замок Ноттингема, возвращается назад на клетку старого



дуба, с которого продолжается отсчет для перемещения по клеткам тракта (разбойник подобрался слишком близко к замку и теперь должен отступить и скрыться в лесу, чтобы не быть пойманными стражей шерифа). Назад за Шервудский лес фишка игрока переместиться не может. Если в этом случае стрелочки на карточке требуют переместить фишку необходимо перемещать другую фишку игрока, если это возможно.

Каждый игрок **должен** попытаться применить все группы стрелочек с карточек заданий. Отказаться перемещать фишки игрока, если есть такая возможность нельзя!

После перемещения фишек, поменявшие-ся карточками игроки, забирают полученные карточки себе в руку.

ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ: Аня должна передвинуть одну фишку игрока на 2 клетки вперед и две игровые фишки назад на 1 клетку каждую.

Она не может переместить синюю и зеленую фишки назад, так как эти фишки стоят на клетке со старым дубом. Она должна разыграть как можно больше

Если вдруг опустеет стопка взносов, возьмите 5 карточек из стопки карточек заданий и положите их как новую стопку взносов под игровое поле.

ИЛИ

3.2 Используйте специальную карточку

Активный игрок может использовать специальные карточки заданий вместо того, чтобы начинать торговлю. Для этого игрок выбирает специальную карточку задания, разыгрывает ее, после чего эта карточка выбывает из игры.

Внимание! Три карточки «двойное задание» не могут быть использованы в качестве действия 3.2. Они могут быть использованы только как предложение торговли, а также как часть выигрышной комбинации.

групп стрелочек, поэтому она не может передвигать красную и желтую фишки вперед. Ане нужно переместить желтую и красную фишку назад на одну клетку и синюю или зеленую на 2 клетки вперед.



КОНЕЦ ИГРЫ

Если один из игроков собрал 7 карточек заданий одного типа, он должен показать их остальным игрокам. Это можно сделать в конце хода любого игрока (собрать 7 карточек можно и при условии удачного обмена не в свой ход). Этот игрок побеждает и становится правой рукой Робина Гуда.

- Жетон задания над клеткой тракта считается как карточка задания того типа, который указан на этом жетоне. Игроку надо собрать только 6 карточек задания для победы, если его фишка стоит на клетке под жетоном такого же типа задания для победы.

- Карточки двойного задания считаются как два типа задания, которые указаны на карточке.

- Показать карточки другим игрокам, для того чтобы стать победителем можно только в конце хода (без разницы своего или другого игрока). Это означает, что обмен и перемещение фишек произойдут до объявления победителя.

- Если 2 игрока одновременно собрали по 7 карточек заданий, то побеждает активный игрок этого хода.

ОПИСАНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ КАРТОЧЕК



Посмотрите карточки другого игрока, не показывая их остальным.



Вытащите одну случайную карточку из руки другого игрока.



Возьмите 2 верхние карточки из стопки карточек заданий.



Выберите одну карточку из стопки взносов и положите ее себе в руку.



Поменяйте местами две фишки игроков.



Поменяйтесь всеми карточками на руках с другим игроком.



Поменяйте местами два любых жетона заданий.



Три карточки двойных заданий учитываются, как любое из указанных заданий. Они позволяют вам быстрее собрать 7 карточек одного типа.



ВАРИАНТ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Подготовка для 2 игроков:

Положите 2 карточки заданий лицом вверх и одну лицом вниз в ряд возле игрового поля. Эти карточки будут представлять карточки третьего виртуального игрока.

Поставьте фишку первого игрока на клетку 1/0, фишку второго игрока на клетку 2/-1 и фишку нейтрального виртуального игрока на клетку 3/-1.

Ход игры для 2 игроков:

Игроки ходят по очереди. Нейтральный виртуальный игрок не ходит.

Торговля для 2 игроков:

Во время торговли, игрок может торговать с виртуальным игроком (с одной из трех карточек), вместо того чтобы соглашаться на торговлю со вторым игроком. В случае торговли с виртуальным игроком, активный игрок сбрасывает карточку, которую он ставил на торги, лицом вверх рядом со стопкой карточек заданий. Эта карточка не активируется, и не приводит к перемещению игровых фишек по клеткам тракта. К перемещению

игровых фишек приводит только полученная в результате такой торговли активным игроком карточка. Восполните недостающую карточку виртуального игрока (положите ее лицом вверх или лицом вниз в зависимости от того, какую карточку забрал активный игрок), из стопки карточек заданий.

Если оппонент не предлагает карточек на торговлю, то активный игрок вынужден торговать с виртуальным игроком.

Блок:

Фишка виртуального игрока блокирует одну клетку дороги. Если другая фишка должна остановиться на клетке с фишкой виртуального игрока, эта фишка перемещается на одну клетку дальше. Но фишка виртуального игрока может встать на клетку, если на ней стоят фишки игроков-людей.

Стопка карточек заданий:

Если стопка карточек заданий иссякла, перемешайте сброшенные карточки, которые лежат рядом, и сформируйте из них новую стопку карточек заданий.

