

<b>Robin - KSR</b>		
<p>Man spielt im Uhrzeigersinn. Jeder Auftragsstyp ist 14x vorhanden.</p>	<p><u>Spielfiguren bewegen:</u> <i>Es gibt 7 Wegfelder.</i></p>	
<p>Wer am Zug ist, muss folgende Schritte durchführen:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Jede Gruppe von 1 - 3 Pfeilen muss komplett einer anderen Spielfigur zugeordnet werden. Die 3 möglichen Richtungen sind ebenfalls durch die Pfeile vorgegeben.</li> <li>◆ Läuft eine Figur über Nottingham Castle (Burg) hinaus, springt sie zurück zur alten Eiche und läuft dann Richtung Burg weiter.* Das Feld mit der Eiche zählt dabei mit.</li> <li>◆ Eine Figur, die schon an der alten Eiche steht, kann nicht weiter rückwärts ziehen und darf daher nicht für solche Züge verwendet werden.</li> <li>◆ Alle Pfeilgruppen müssen verwendet werden, falls möglich. Nach den Bewegungen nimmt man die Karten auf die Hand.</li> </ul>	
<p><b>1) Auftragskarten ziehen:</b></p>	<p><u>Beitragsstapel leer:</u> 5 Karten vom Auftragsstapel = Beitragsstapel.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Schau auf die Zahl neben dem Geldbeutel über dem Standort Deiner Figur und ziehe entsprechend 0 - 5 Karten vom Auftragsstapel auf Deine Hand.</li> </ul>	<p>⇒ <b>Sonderkarte verwenden:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der aktive Spieler spielt 1 Sonderkarte aus. Er führt den Effekt durch und entfernt die Karte aus dem Spiel.</li> <li>◆ Die Sonderkarte "Doppel-Auftrag" wird hier nicht ausgeführt.</li> </ul>	
<p><b>2) Beiträge leisten oder einsammeln:</b></p>	<p><b>Spielende:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Am Ende des Zuges eines Spielers hat <u>jeder</u> Mitspieler die Möglichkeit, 7 Auftragskarten gleichen Typs von seiner Hand aufzudecken und damit das Spiel zu gewinnen.</li> <li>◆ Auftragsplättchen auf dem Spielplan zählen dabei wie eine Auftragskarte des gleichen Typs für den Spieler, der auf dem entsprechenden Feld steht.</li> <li>◆ "Doppel-Auftrag"-Sonderkarten zählen als Karten in beiden auf der Karte abgebildeten Kategorien.</li> <li>◆ Kartentausch und Bewegungen müssen <u>vor</u> dem Aufdecken der 7 Auftragskarten durchgeführt worden sein.</li> <li>◆ Wenn mehrere Spieler im selben Zug 7 Auftragskarten gleichen Typs vorweisen können, gewinnt der aktive Spieler, wenn er beteiligt ist.* Ansonsten siegt der Beteiligte, der im Uhrzeigersinn zum aktiven Spieler am nächsten sitzt.**</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Schau auf die Zahl neben dem Hand-Symbol unter dem Standort Deiner Figur. Gib genau so viele Karten auf den Beitragsstapel, wenn die Zahl negativ ist. Ist die Zahl "+1", ziehe die oberste Karte vom Beitragsstapel. Bei einer "0" passiert nichts.</li> </ul>	<p>*vom Verlag so bestätigt</p>	
<p><b>3) Karte tauschen ODER Sonderkarte verwenden:</b></p>	<p><b>Kurzspielregeln:</b> Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI u. H@LL9000 - Autor: Winner, 25.01.15 Weitere KSRs im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a> Hinweise zu dieser KSR an <a href="mailto:roland.winner@gmx.de">roland.winner@gmx.de</a></p>	
<p>⇒ <b>Karte tauschen:</b></p>	<p>**Auslegung von mir, da der Verlag auf meine Nachfrage keine sinnvolle Antwort gab.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der aktive Spieler MUSS jetzt 1 seiner Handkarten zum Tausch anbieten, d.h., er legt sie offen vor sich aus.</li> <li>◆ Im Uhrzeigersinn darf jeder andere Spieler verdeckt 1 Karte aus seiner Hand zum Tausch anbieten.</li> <li>◆ Sind alle interessierten Spieler soweit fertig, decken alle auf. Hat mind. 1 anderer Spieler 1 Karte angeboten, MUSS der aktive Spieler eines der Angebote annehmen.</li> </ul>		
<p style="text-align: center;">⇩</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Die getauschten Karten werden offen vor ihren Besitzern abgelegt, alle nicht genommenen Karten kommen wieder auf die Hand ihrer Besitzer zurück.</li> <li>◆ Bietet kein Mitspieler eine Karte zum Tausch an, gilt: KEIN TAUSCH = Der aktive Spieler bewegt einige Spielfiguren gemäß der Pfeile auf seiner Karte. Danach nimmt er die Karte wieder auf die Hand zurück.</li> <li>◆ Kam es zu EINEM TAUSCH, müssen die 2 beteiligten Spieler nun jeweils Spielfiguren gemäß der Pfeilgruppen der erhaltenen Karte bewegen. Es beginnt der <u>nicht-aktive</u> Spieler.</li> <li>◆ Wurde eine SONDERKARTE erhalten, nimmt man sie direkt - ohne Bewegungen von Figuren - auf die Hand.</li> </ul>		