

Robin - KSR		
<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"> ◆ Jede Gruppe von 1 - 3 Pfeilen muss komplett einer anderen Spielfigur zugeordnet werden. Die 3 möglichen Richtungen sind ebenfalls durch die Pfeile vorgegeben. ◆ 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. ◆ Eine Figur, die schon an der alten Eiche steht, kann nicht weiter rückwärts ziehen und darf daher nicht für solche Züge verwendet werden. ◆ Alle Pfeilgruppen müssen verwendet werden, falls möglich. Nach den Bewegungen nimmt man die Karten auf die Hand. 	
<p>1) Auftragskarten ziehen:</p>	<p><u>Beitragsstapel leer:</u> 5 Karten vom Auftragsstapel = Beitragsstapel.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Schau auf die Zahl neben dem Geldbeutel über dem Standort Deiner Figur und ziehe entsprechend 0 - 5 Karten vom Auftragsstapel auf Deine Hand. 	<p>⇒ Sonderkarte verwenden:</p>	
<p>2) Beiträge leisten oder einsammeln:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Der aktive Spieler spielt 1 Sonderkarte aus. Er führt den Effekt durch und entfernt die Karte aus dem Spiel. ◆ Die Sonderkarte "Doppel-Auftrag" wird hier nicht ausgeführt. 	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 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. 	<p>Spielende:</p>	
<p>3) Karte tauschen ODER Sonderkarte verwenden:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 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. ◆ Auftragsplättchen auf dem Spielplan zählen dabei wie eine Auftragskarte des gleichen Typs für den Spieler, der auf dem entsprechenden Feld steht. ◆ "Doppel-Auftrag"-Sonderkarten zählen als Karten in beiden auf der Karte abgebildeten Kategorien. ◆ Kartentausch und Bewegungen müssen <u>vor</u> dem Aufdecken der 7 Auftragskarten durchgeführt worden sein. ◆ 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.** 	
<p>⇒ Karte tauschen:</p>	<p>*vom Verlag so bestätigt</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Der aktive Spieler MUSS jetzt 1 seiner Handkarten zum Tausch anbieten, d.h., er legt sie offen vor sich aus. ◆ Im Uhrzeigersinn darf jeder andere Spieler verdeckt 1 Karte aus seiner Hand zum Tausch anbieten. ◆ 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. 	<p>⇒ Karte tauschen:</p>	
<p style="text-align: center;">⇩</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Die getauschten Karten werden offen vor ihren Besitzern abgelegt, alle nicht genommenen Karten kommen wieder auf die Hand ihrer Besitzer zurück. ◆ 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. ◆ 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. ◆ Wurde eine SONDERKARTE erhalten, nimmt man sie direkt - ohne Bewegungen von Figuren - auf die Hand. 	
	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI u. H@LL9000 - Autor: Winner, 25.01.15 Weitere KSRs im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR an roland.winner@gmx.de</p>	<p>**Auslegung von mir, da der Verlag auf meine Nachfrage keine sinnvolle Antwort gab.</p>