

Robin von Locksley - KSR

- Vorbereitung:
- ◆ Beute-Plättchen mischen (Goldseite oben) und offen als 5x5 - Raster auslegen.
 - ◆ Jeder Spieler nimmt aus einer der 2 ggü. liegenden Ecken ein Beute-Plättchen, dreht es um und fügt es als Goldstück seinem Vorrat hinzu.
 - ◆ Restliche Beute-Plättchen bilden einen verdeckten Nachziehstapel.
 - ◆ Die Spieler wählen ihre Spielerfarben und stellen ihre Robin-Figur auf ein freies Eck-Feld.
 - ◆ Gemäß Anleitung bildet Ihr einen Rundkurs um das 5x5 - Raster herum.

Spielzug: **ROBIN bewegen (Pflicht):**

- ◆ Versetze Deinen Robin wie einen Schach-Springer, aber nicht zum gegner. Robin.
- ◆ Nimm das Beute-Plättchen, das auf Deinem Zielfeld liegt. Lege es offen vor Dir ab.
- ◆ Fülle die leere Stelle im Raster vom Nachziehstapel auf.
- ◆ Abgelegte Beute-Plättchen werden bei Bedarf gemischt und stehen wieder bereit.

Eigenen BARDEN bewegen (Option):

- ◆ VOR und/oder NACH Deiner Robin-Bewegung kannst Du beliebig oft 1 GOLD-Münze ausgeben, um Deinen Barden 1 Feld im Uhrzeiger-Sinn voran zu ziehen.
- ◆ ERFÜLLST Du aber die AUFGABE direkt vor Deinem Barden mittels Deiner Beute-Plättchen, ziehst Du den Barden 1 Feld kostenlos voran.
- ◆ Du kannst beliebig viele Aufgaben in Deinem Zug erfüllen.

Beute-Sammlung:

- ◆ Beute-Plättchen gleicher Farbe sind eine Sammlung (auch nur 1 Plättchen ist eine Sammlung). Eine Sammlung kann nicht geteilt werden.
- ◆ Jederzeit ist Sammlungs-AUFLÖSUNG möglich, wenn mind. 3 Plättchen enthalten sind. Dazu werden 2 Plättchen abgeworfen und alle übrigen der Sammlung auf Goldseite oben gedreht.

Spielende:

- ◆ Übrundet Dein Barde den Gegner, gewinnst Du sofort das Spiel.
- ◆ Andernfalls ist das Spiel gewonnen, wenn Dein Barde zuerst 2-mal den Rundkurs läuft und danach das Zielfeld erreicht.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.08.20

Robin von Locksley - KSR

- Vorbereitung:
- ◆ Beute-Plättchen mischen (Goldseite oben) und offen als 5x5 - Raster auslegen.
 - ◆ Jeder Spieler nimmt aus einer der 2 ggü. liegenden Ecken ein Beute-Plättchen, dreht es um und fügt es als Goldstück seinem Vorrat hinzu.
 - ◆ Restliche Beute-Plättchen bilden einen verdeckten Nachziehstapel.
 - ◆ Die Spieler wählen ihre Spielerfarben und stellen ihre Robin-Figur auf ein freies Eck-Feld.
 - ◆ Gemäß Anleitung bildet Ihr einen Rundkurs um das 5x5 - Raster herum.

Spielzug: **ROBIN bewegen (Pflicht):**

- ◆ Versetze Deinen Robin wie einen Schach-Springer, aber nicht zum gegner. Robin.
- ◆ Nimm das Beute-Plättchen, das auf Deinem Zielfeld liegt. Lege es offen vor Dir ab.
- ◆ Fülle die leere Stelle im Raster vom Nachziehstapel auf.
- ◆ Abgelegte Beute-Plättchen werden bei Bedarf gemischt und stehen wieder bereit.

Eigenen BARDEN bewegen (Option):

- ◆ VOR und/oder NACH Deiner Robin-Bewegung kannst Du beliebig oft 1 GOLD-Münze ausgeben, um Deinen Barden 1 Feld im Uhrzeiger-Sinn voran zu ziehen.
- ◆ ERFÜLLST Du aber die AUFGABE direkt vor Deinem Barden mittels Deiner Beute-Plättchen, ziehst Du den Barden 1 Feld kostenlos voran.
- ◆ Du kannst beliebig viele Aufgaben in Deinem Zug erfüllen.

Beute-Sammlung:

- ◆ Beute-Plättchen gleicher Farbe sind eine Sammlung (auch nur 1 Plättchen ist eine Sammlung). Eine Sammlung kann nicht geteilt werden.
- ◆ Jederzeit ist Sammlungs-AUFLÖSUNG möglich, wenn mind. 3 Plättchen enthalten sind. Dazu werden 2 Plättchen abgeworfen und alle übrigen der Sammlung auf Goldseite oben gedreht.

Spielende:

- ◆ Übrundet Dein Barde den Gegner, gewinnst Du sofort das Spiel.
- ◆ Andernfalls ist das Spiel gewonnen, wenn Dein Barde zuerst 2-mal den Rundkurs läuft und danach das Zielfeld erreicht.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.08.20