Robin

Frederic Moyersoen



2-6

8+

30'

Quentin Ghion

FLATLINED GAMES



Frederic Moyersoen

Born in 1961, Frederic Moyersoen is the third boy in a family of six.

As a boy he was passionate about European comics and wanted to become a comic artist. He also loved board games and made his own versions of popular games of the time : Clue, Risk, Stratego, Escape from Colditz, and others, using coloured pencils for the lack of better available tools.

He also started tweaking rules to his own taste and to design his own games. Unfortunately cool teenagers were not into board games at the time, so Frederic had a hard time getting his games played.

Later on he discovered wargames and other passionate fellow gamers.

Along these first board games endeavours, Frederic Moyersoen grew an interest in movies and dreamed about becoming a film maker. After attending film school he got a good diploma, but no job. This led him to start his work career selling lamps in an appliance shop. He then moved on to sell video appliances, televisions and fridges before eventually finding a job with a big pharma company as photographer, illustrator, video film maker... and meeting rooms manager. He then eventually worked with an insurance company as head of a small desktop publishing unit.

He was let out in 1998, which was more of a relief than a failure to him (even though his wife and 3 children did not share that opinion). Frederic Moyersoen then decided to focus full time on creating board games. He had no experience or contacts in that field so the beginning was quite difficult. His first game 'Gouda! Gouda!' won the Gobelet D'or in the Boulogne-Billancourt festival in 1998 but was only published in 2002, four years after his dismissal.

The year 2004 saw the release of Saboteur. The game was very successful from the start and grew in popularity over time, and is now available in the whole world in thirty different languages.

In 2009, the children game 'Nicht Zu Fassen' was nominated for the German "Kinderspiel des Jahres". In 2010, that same game received the 'As d'or-Jeu de l'Année Enfant' award in France under the name 'Cache-Moutons'.

In 2014, twenty different games have been published and about ten more are being worked on by various publishers.

“Robin”' was originally a commissioned work. In 2008 Frederic was tasked to design a small game explaining how social security works. It had to be simple, easy and fun. That was a challenge, as the theme is rather unusual. The resulting game, 'Porto Seguro' was only released to a private audience : employees and customers of the commissioning company. Frederic later on decided to rework it for a wider audience, using a medieval theme of guild-houses.

Flatlined Games noticed this little gem and licensed it for publication, bringing it further development and a more family-friendly theme : Robin hood.

Robin

A game by Frederic Moyersoen

2-6 Players aged 10 and up. Duration : 30 minutes



Game components

Rules of play, One game board, 94 plastic Mission Cards (84 Mission cards in 6 series and 10 special Mission cards), 6 Mission tokens (square), 6 Player colour reminder tokens (round), 6 Player pieces.

Please note that Robin features high quality 100% plastic cards. These cards handle lightly, and are very resistant compared to paper cards. They also shuffle very well, and can safely be used without protective sleeves.

Welcome!

You just joined Robin Hood's merry men in Sherwood forest. You can help at the Sherwood forest camp, rob travellers on the road to Nottingham castle, bring messages from Robin, and scout the neighbourhood for information.

The more risk you take the higher the rewards, but be careful : If you get too close to the castle you will need to go back and hide in the forest before the sheriff's guards can catch you!

You want to be the first to accomplish 7 missions of the same type in order to become Robin's new lieutenant. Of course your friends want to become lieutenants too so you will have to be swift and daring to succeed before them.

Goal of the game

There are 6 sets of missions : Fetch food, Steal animals, Steal riches, Steal weapons, Scout places and Bring messages to and from characters. The first player who has collected 7 Mission cards of the same kind (same icon) at the end of a player turn wins the game.



Set-up

Each player takes a round player colour token and the playing piece of the same colour. Keep the player colour token in front of you as a reminder of your colour.

Select a first player at random. Place the player's playing pieces on the road track according to the following pattern (the first player always starts nearest to Sherwood Forest.)



Shuffle the Mission cards thoroughly and pile them face down in a stack above the game-board. This stack is the Mission stack.

Draw 10 cards from the top of the Mission stack and place them face-up in one stack below the game-board. The top card is the only card which must be visible. This stack is the Contribution stack.

Shuffle the square Mission tokens and place one randomly face-up on each mission space of the road track.

Finally, each player draws 4 cards from the Mission stack. These cards must remain secret from other players.

Basic concepts

Each player represents one of Robin's merry men.

The game board shows the road from Sherwood forest's old oak to Nottingham castle, with 7 steps. Each step shows how close from Nottingham castle you are and how much risk you are taking.



The number next to the money bag above each step represents your Missions. The higher the number, the more mission cards you draw.



The number next to the hand under each step represents your contribution to the merry men community. A positive number represents the aid (in Mission cards) that you receive from the community for your hard work in the Sherwood forest. A negative number represents your contribution (in Mission cards) to the community.

The Mission cards represent your wealth and influence. The cards show 6 types of missions, each type being identified by an icon on the card : Fetch food, Steal animals, Steal riches, Steal weapons, Scout locations, and Bring messages to and from characters. Each type of mission is represented 14 times in the deck.



Game Sequence

The game is played in clockwise order, starting with the first player.

In your turn, you **must** perform the following steps :

1. Draw Mission cards (Missions)

2. Contribute to or collect from the Contribution stack (Contribution)

3. Exchange a card OR use a special card (Exchange or Action)

Please note that players may not look into the discarded cards and draw piles during the game.

Play then continues with the next player's turn and so on.

1. Missions



Look at the number next to the purse icon at the top of the space where your playing piece is standing. Draw this number of cards (0-5) from the Mission stack (above the board) and add them to your hand.

2. Contribution



Look at the number next to the hand icon at the bottom side of the space where your playing piece is standing.

A negative number (-1 to -2) indicates you must discard this number of cards from your hand face-up on top of the Contribution stack (under the board) in the order of your choice. These can be cards you just drew in step 1 - Missions. The top card is the only card which must be visible.

A zero indicates you do neither draw nor discard from/to the Contribution stack.

A positive number (1) indicates you must draw the top card from the Contribution stack and add it to your hand.

3. Exchange or Action

3.1 Exchange a card

The active player **must** now offer one of his cards in a trade.

Select one Mission card from your hand and place it face-up in front of you. This card is your offer to trade with the other players.

Now in turn order each player may offer exactly one card from his hand to trade. The cards are first placed face down in front of the offering players. Once all players wishing to participate in the exchange have placed a face down card in front of them, all the offered cards are revealed simultaneously.

If at least one player offered a card, the active player must choose one offer. When an offer is accepted, the exchanged Mission cards are placed face up in front of the two exchanging players. The other players now take back their refused cards in their hand.

If there was no exchange (because no other player responded to the trade offer) the active player moves player pieces according to the arrow groups on his card as described below, and then takes his card back into his hand.

If there was an exchange, the two players with face-up exchanged cards in front of them must move a number of player pieces as indicated by the arrow groups on the cards they received. First, the non-active player (the player whose offer was accepted) must execute his moves. Then the active player does the same with the card that he has received in exchange.

Note : If any of the traded cards is a special card, that player takes the special card in his hand and will not move any player pieces. The effect of the special card is not triggered when it is exchanged.

Move player pieces : Each group of 1-3 arrows on the exchanged Mission cards must be applied completely to a single player piece, in the matching direction (back to Forest or forward to Castle). Players select independently which player pieces are moved. Each player can move each player piece only once (i.e. two groups of arrows from the same Mission card may not be applied to the same player piece).

A player piece which is moved past Nottingham Castle goes right back to the Sherwood forest old Oak, from where the counting continues. (The merry man has reached too close to the castle and must go back in hiding at the forest to escape the Sheriff's guards.) On the contrary, a player piece on the Sherwood forest old Oak can never be moved further back in the forest. If required (and if possible), another player piece must be selected to move back.

Each player **must** apply all groups of arrows from their Mission card to playing pieces if possible. They may not just ignore one group. This may force players to move specific playing pieces in order to apply all arrow groups from their Mission card.



Example : Ann must move one playing piece forward 2 spaces and two playing pieces back one space. She cannot move the Blue or Green playing piece back as they already are on the old oak space. She must apply as much of the arrow groups as possible so she cannot move Yellow or Red forward : she must move Yellow and Red back and move Blue or Green forward.

After moving the player pieces, the exchanging players now put the exchanged cards in their hand.

Should the Contribution stack become empty, draw 5 cards from the Mission stack and place them in a new face up Contribution stack under the board.

or

3.2 Use a special Mission card

The active player may use a special Mission card instead of offering a trade. He just plays the special Mission card, applies its effect and that special Mission card is then removed from the game.

Please note that the three 'dual Mission' special Mission cards cannot be used as action 3.2 instead of offering a trade, these are passive and they can only be used as part of a winning combination. They can however be offered as a trade.

Game end

At the end of any player's turn, if one player has collected 7 Mission cards of the same type he must show them to the other players and he wins the game.

- Mission tokens on the road track count as one Mission card of that type in the player's hand if his playing piece is on the corresponding space of the road track when he shows his hand.

- Dual Mission special cards count as cards of the two Mission types shown on the card.

- Showing your cards to win may only occur at the end of a player turn (your turn or the turn of another player). This means the exchange and player pieces movement must happen before.

- If 2 players have collected 7 Mission cards in the same turn, the active player wins the game.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Special Mission cards description

1. Secretly look at one player's hand of cards.

2. Steal one card at random from another player's hand and secretly add it to your hand.

3. Draw the two top cards from the Mission stack.

4. Choose one card from the Contribution stack and add it to your hand. Do not show it to other players.

5. Swap the position of two player pieces on the road track.

6. Swap your whole hand of Mission cards with another player of your choice.

7. Swap two Mission tokens on the road track.

8-10. The three dual type Mission cards count as both Mission types displayed on the card. They help you get a series of 7 cards faster.

2 players variant

Setup:

Place 2 visible and one hidden Mission cards in a row next to the game board. These cards represent the hand of a third neutral player.

Place the first player's playing piece on space 1/0, the second on space 2/-1 and the neutral player on space 3/-1 of the road track.

Game play :

Players play in sequence. The neutral player never plays.

Trade :

When trading a player may trade with one of the neutral player's 3 cards instead of accepting the opponent's card. In this case, the active player's traded card is discarded face up next to the Mission stack. It is not activated and no playing piece is moved. Only the card received by the active player is resolved, and he moves the playing pieces accordingly. Replace the neutral player's card with one from the Mission stack, face up or down as the exchanged card was.
If the opponent does not offer a card for trade, the active player must trade with the neutral player.

Blocus :

The neutral player blocks one space. If a playing piece should stop there it is instead moved to the next space forward or backwards. The neutral player can however be moved to an occupied space.

Exhausted Mission stack :

Should the Mission stack ever be exhausted, reshuffle the discard stack to form a new face down Mission stack.

Credits

The development and play testing of this game was only possible thanks to the contribution of numerous players from the following groups : Belgoludique, Repos du Guerrier, Bonne Société, Mardis Ludiques Sajou, and Ludwikend. Thank you to all playtesters, no game would exists without your support.

Special thanks to Sebastien Dujardin from Pearl Games who helped us during development.

Also a big thank you to you, for purchasing this game and supporting our efforts in bringing great games to the market.

©Flatlined Games 2014, all rights reserved. For amusement purposes only.

Check out our website : http://www.flatlinedgames.com for our other great games and make sure to join our mailing list, facebook or twitter to be informed of our future releases.



Frédéric Moyersoen

Né en 1961, Frédéric Moyersoen est le 3ième d'une famille de 6 garçons.

Passionné par les BD, il rêve de devenir dessinateur. Il aime également jouer et se met à copier les jeux de l'époque : Cluedo, Stratego, Risk, Colditz et d'autres en utilisant le matériel dont il disposait : les crayons de couleurs d'une célèbre marque suisse.

Il se met également à modifier les règles à son goût et à imaginer ses propres jeux. Malheureusement, à l'époque les adolescents sérieux ne jouaient plus au jeux de société et Frédéric avait les pires difficultés à trouver des partenaires pour tester ses créations.

Ce n'est qu'ensuite qu'il découvrit le monde du wargame et rencontra d'autres joueurs passionnés.

En parallèle, Frédéric Moyersoen s'est intéressé au cinéma et rêvait de devenir réalisateur. Après une formation à l'école de cinéma il obtint un beau diplôme, mais pas d'emploi. C'est ainsi qu'il débuta sa carrière professionnelle comme vendeur dans un magasin de lampes. Ensuite, il a vendu du matériel vidéo, des téléviseurs et des frigos avant de trouver un emploi auprès d'une société pharmaceutique, comme photographe, graphiste, réalisateur vidéo et responsable des salles de réunions.

Il a après cela travaillé pour une société d'assurance en tant que responsable d'un petit département de desktop publishing.

Après son licenciement en 1998, qui était plus perçu comme un soulagement qu'un échec (mais qui fut cependant perçu inversement par sa femme et ses 3 enfants) Frédéric Moyersoen a voulu se consacrer aux jeux à temps plein, rêvant de devenir créateur de jeu. Sans aucune expérience et ne connaissant personne dans le milieu du jeu, les débuts furent fort pénibles. Son premier jeu "Gouda! Gouda!" qui a gagné le Gobelet d'or aux concours de créateurs de Billogne-Billancourt en 2001, n'est paru qu'en 2002 soit 4 ans plus tard.

En 2004, Saboteur est sorti. Ce jeu a connu un succès grandissant dès son lancement et est depuis lors disponible dans le monde entier dans une trentaine de langues différentes.

En 2009, le jeu enfant "Nicht zu fassen" fut nominé pour le "Kinderspiel des Jahres" en Allemagne. En 2010, le même jeu, nommé Cache-Moutons, reçut le prix As d'or - jeu de l'année Enfant en France.

En 2014, 20 jeux ont été publiés et il y en a une bonne dizaine de plus en préparation chez divers éditeurs.

Le jeu "Robin" était à l'origine un jeu de commande. En effet, en 2008 on lui demanda d'imaginer un jeu pour expliquer le fonctionnement de la sécurité sociale. Le jeu devait être simple, accessible, et fun. Un petit défi donc, car le thème n'est pas évident. Comme le jeu, nommé "Porto Seguro", était limité à un tirage unique Frédéric a ensuite retravaillé le concept avec un thème de guildes médiévales.

Flatlined Games a remarqué cette petite perle et n'a pas hésité à proposer une réédition en ajoutant quelques améliorations et en proposant un thème plus porteur, Robin des bois.

Robin

Un jeu de Frédéric Moyersoen

2-6 joueurs, 10 ans et plus. Durée : 30 minutes



Matériel

Livret de règles, plateau de jeu, 94 cartes Mission en plastique (84 cartes Mission en 6 séries et 10 cartes Mission spéciale), 6 jetons Mission (Carrés), 6 jetons de rappel de la couleur du joueur (Ronds), 6 pions joueur.

Veuillez noter que Robin utilise des cartes 100% en plastique. Ces cartes sont légères et très résistantes comparées à des cartes en papier. Elles se mélangent aussi facilement, et peuvent être utilisées sans pochettes de protection.

Bienvenue !

Vous venez de rejoindre les joyeux compagnons de Robin des bois dans la forêt de Sherwood. Vous pouvez vous rendre utile au camp de la forêt de Sherwood, dérober des voyageurs sur la route du château de Nottingham, apporter des missives de Robin, et patrouiller les environs pour récolter des informations.

Les récompenses seront proportionelles aux risques encourus, mais attention : si vous vous approchez trop du château vous devrez revenir vous cacher dans la forêt avant que les gardes du Sheriff ne vous attrapent !

Vous voulez être le premier à accomplir 7 missions du même type pour devenir le nouveau lieutenant de Robin. Bien entendu vos compagnons veulent aussi devenir lieutenant, il vous faudra donc être agile et courageux pour réussir avant eux.

But du jeu

Il y a 6 types de missions : ramener de la nourriture, voler des animaux, des richesses et des armes, patrouiller divers lieux, et amener des missives aux différents personnages. Le premier joueur à rassembler 7 cartes Mission du même type (même icône) à la fin d'un tour gagne la partie.



Mise en place

Chaque joueur prend un jeton rond de rappel de sa couleur et un pion de la même couleur. Gardez le jeton de rappel en face de vous pour montrer votre couleur.

Choisissez un premier joueur au hasard. Placez les pions des joueurs sur le plateau de jeu selon le schéma suivant (le premier joueur est placé au plus près de la forêt de Sherwood).









Mélangez bien les cartes Mission et placez-les en pile face cachée sur le dessus du plateau de jeu. Cette pile est la pile de Missions.

Tirez les 10 premières cartes de la pile Missions et placez-les face visible en pile sur le dessous du plateau de jeu. Seule la carte du dessus doit être visible. Cette pile est la pile de Contribution.

Mélangez les jetons carrés Mission et placez-en un au hasard, face visible sur chaque case mission du plateau de jeu.

Enfin, chaque joueur pioche 4 cartes de la pile de Missions. Ces cartes restent cachées des autres joueurs.

Le jeu

Chaque joueur incarne un des joyeux compagnons de Robin.

Le plateau de jeu représente le chemin qui va du vieux chêne de la forêt de Sherwood au château de Nottingham, en 7 étapes. Chaque étape indique votre proximité au château de Nottingham et le niveau de risque que vous prenez.



Le chiffre à côté des bourses au dessus de chaque étape représente vos Missions. Plus le chiffre est élevé, plus vous recevrez de cartes Mission.



Le chiffre à côté de la la main sous chaque étape indique votre contribution à la communauté des joyeux compagnons. Un chiffre positif représente l'aide (en cartes Mission) reçues de la communauté pour votre dur labeur dans la forêt de Sherwood. Un chiffre négatif indique votre contribution (en cartes Mission) à la communauté.

Les cartes Mission représentent votre richesse et votre influence. Elles décrivent 6 types de missions, identifiées par des icônes : ramener de la nourriture, voler des animaux, dérober des richesses ou des armes, espionner des lieux, et amener des missives aux différents personnages. Chaque type de mission est présent 14 fois dans le paquet.



Le tour de jeu

Le jeu se joue dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.

A votre tour, vous **devez** effectuer les actions suivantes :

1. Piocher des cartes Missions (Missions)

2. Contribuer à ou recevoir de la pile Contributions (Contribution)

3. Echanger une carte OU Utiliser une carte spéciale (Echange ou Action)

Veuillez noter que les joueurs ne peuvent pas consulter le contenu des piles de Missions et de Contributions durant la partie.

Le jeu continue ensuite avec le tour du joueur suivant, et ainsi de suite.

1. Missions



Regardez le chiffre à côté de la bourse au dessus de l'étape ou se trouve votre pion. Piochez le nombre indiqué de cartes (0-5) de la pile de cartes Mission (au dessus du plateau) et ajoutez-les à votre main.

2. Contribution



Regardez le chiffre indiqué à côté de la main en bas de l'étape ou se trouve votre pion. Un chiffre négatif (-1 à -2) indique que vous devez défausser ce nombre de cartes sur la pile de cartes de Contributions (en dessous du plateau), face visible dans l'ordre de votre choix. Ces cartes peuvent être des cartes que vous avez reçues à l'étape 1 - Missions. Seule la carte du dessus doit être visible.

Un zéro indique que vous ne devez ni piocher ni vous défausser sur la pile de Contributions.

Un chiffre positif (1) indique que vous devez piocher la première carte de la pile de Contributions et l'ajouter à votre main.

3. Echange ou Action

3.1 Echanger une carte

Le joueur actif **doit** maintenant proposer une de ses cartes en main à l'échange.

Choisissez une carte de votre main et placez-là face visible devant vous. Cette carte est votre proposition à l'échange pour les autres joueurs.

Dans l'ordre du tour chaque joueur peut maintenant proposer exactement une carte en échange, face cachée devant lui. Une fois que tous les joueurs ont pris leur décision, les cartes proposées sont révélées simultanément.

Si au moins un joueur a proposé une carte à l'échange, le joueur actif doit accepter une des offres. Quand une offre est acceptée, les deux cartes échangées sont placées face visible devant les deux joueurs et les autres joueurs reprennent leur carte en main.

S'il n'y a pas eu d'échange (parce qu'aucun joueur n'a répondu à la proposition d'échange) le joueur actif déplace des pions selon les flèches représentées sur sa carte comme décrit ci-après, puis reprend sa carte en main.

S'il y a eu un échange, les deux joueurs impliqués doivent maintenant déplacer des pions selon les flèches représentées sur leurs cartes. Le joueur non-actif (celui qui a répondu à l'échange) doit déplacer des pions en premier, et le joueur actif ensuite.

Note : Si une des cartes échangées est une carte Mission spéciale, le joueur la prend en main et ne déplace pas de pions. L'effet de la carte Mission spéciale n'est pas déclenché lors d'un échange.

Déplacement des pions : Chaque groupe de 1-3 flèches sur les cartes échangées doit être complètement appliqué à un seul pion, dans la direction indiquée (vers la forêt ou le château). Les joueurs choisissent indépendemment les pions à déplacer, chaque joueur ne peut déplacer le même pion qu'une seule fois (autrement dit, deux groupes de flèches de la même carte ne peuvent être appliquées au même pion).

Un pion qui est déplacé au delà du château de Nottingham est renvoyé au vieux chêne de la forêt de Sherwood d'où il continue son chemin. (Le joyeux compagnon s'est trop approché du château et doit fuir dans la forêt pour échapper aux gardes du Sheriff.) Au contraire, un pion ne peut jamais reculer plus loin que le vieux chêne dans la forêt de Sherwood. Si nécessaire (et si possible) un autre pion devra être choisi pour reculer.

Chaque joueur **doit** appliquer à des pions tous les groupes de flèches de sa carte, si possible. Il n'est pas permis d'ignorer un des groupes de flèches. Ceci peut forcer à appliquer les groupes à certains pions pour pouvoir effectuer toutes les actions de la carte Mission.



Exemple : Ann doit avancer un pion de 2 étapes et en reculer deux d'une étape. Elle ne peut pas reculer les pions Bleu et Vert qui se trouvent déjà sur l'étape du vieux chêne. Elle doit appliquer autant de groupes de flèches que possible, et ne peut donc avancer Rouge ou Jaune : Elle doit reculer Rouge et Jaune et avancer Bleu ou Vert.

Une fois les pions déplacés, les deux joueurs reprennent leur carte en main.

Si la pile Contribution venait à être vidée, tirez 5 cartes de la pile mission et placez-les face visible pour faire une nouvelle pile Contribution.

Ou

3.2 Utiliser une carte Mission spéciale

Le joueur actif peut utiliser une carte Mission spéciale au lieu de proposer un échange. Il joue la carte Mission spéciale, applique son effet, et elle est ensuite retirée du jeu.

Veuillez noter que les trois cartes Mission spéciales 'Double Mission' ne peuvent pas être utilisées en action 3.2 au lieu de proposer un échange, ces cartes sont passives et peuvent seulement servir à obtenir une combinaison gagnante. Elles peuvent toutefois être offertes en échange.

Fin de la partie

A la fin d'un tour de joueur, si un joueur a récolté 7 cartes Mission du même type, il doit les révéler et il gagne la partie.

- Les jetons Mission sur le plateau de jeu comptent comme une carte de ce type dans la main du joueur si son pion est sur la case correspondante quand il révèle sa main.

- Les cartes Mission spéciale Double Mission comptent comme une carte de chacun des deux types de mission représentées sur la carte.

- On ne peut révéler ses cartes pour gagner qu'à la fin d'un tour de joueur (le vôtre ou celui d'un autre joueur). Ceci signifie que les échanges et déplacement des pions doivent être effectués avant.

- Si deux joueurs obtiennent 7 cartes Mission au même tour, le joueur actif l'emporte.



Description des cartes Mission Spéciales

1. Regardez secrètement la main de cartes d'un autre joueur.

2. Piochez au hasard une carte de la main d'un autre joueur et ajoutez-la secrètement à votre main.

3. Piochez les deux premières cartes de la pile Missions.

4. Choisissez une carte dans la pile Contribution et ajoutez-là à votre main sans la montrer aux autres joueurs.

5. Echangez la position de deux pions sur le plateau de jeu.

6. Echangez votre main entière de cartes avec un autre joueur.

7. Echangez deux jetons Mission sur le plateau de jeu.

8-10. Les trois Missions Doubles comptent comme une mission de chacun des deux types représentés sur la carte. Elles vous aident à obtenir plus rapidement une série de 7 cartes de même type.

Variante 2 joueurs

Mise en place :

Placez deux cartes Mission visibles et une troisième face cachée à proximité du plateau de jeu. Ces cartes représentent la main du joueur neutre.

Placez le pion du premier joueur sur l'étape 1/0, du second sur l'étape 2/-1 et le joueur neutre sur l'étape 3/-1 du plateau de jeu.

Le jeu :

Les joueurs jouent en séquence. Le joueur neutre ne joue jamais.

Echange :

Quand il échange, un joueur peut échanger avec une des cartes du joueur neutre plutôt qu'accepter l'offre de l'autre joueur. Dans ce cas, la carte offerte est défaussée et placée à côté de la pile Missions sans être activée ni déplacer de pions. Seule la carte reçue est activée et utilisée pour déplacer des pions. La carte du joueur neutre est remplacée par une de la pioche, visible ou face cachée selon la carte qui a été choisie. Si l'adversaire n'offre pas de carte à l'échange, le joueur actif doit échanger avec le joueur neutre.

Blocus :

Le joueur neutre bloque une étape, si un pion des joueurs devait s'y arrêter il est déplacé une case plus loin dans la même direction. Le joueur neutre peut cependant être déplacé vers une étape occupée.

Pile Mission épuisée :

Si la pile Mission venait à être vidée, remélangez la défausse pour faire une nouvelle pile Contribution.

Remerciements

Le développement et les tests de ce jeu n'ont été possible que grâce à l'aide de nombreux joueurs des groupes suivants : Belgoludique, Bonne Société, Repos du Guerrier, Mardis Ludiques Sajou, et Ludwikend. Merci à tous les playtesteurs, aucun jeu n'existerait sans votre aide. Un merci spécial à Sébastien Dujardin de Pearl Games pour son aide durant le développement. Et aussi merci à vous, qui avez acheté cet exemplaire et nous soutenez dans nos efforts pour mettre sur le marché des jeux d'exception.

©Flatlined games 2014, tous droits réservés. A fins d'amusement uniquement.

Visitez notre site web : http://www.flatlinedgames.com/fr pour les infos sur nos derniers jeux, et assurez-vous de rejoindre notre Mailing-list, Facebook et Twitter pour être tenus informés de nos futures sorties.



Frederic Moyersoen

Frederic Moyersoen wurde 1961 als dritter Sohn einer sechsköpfigen Familie geboren.

Als kleiner Junge entwickelte Frederic eine Leidenschaft für europäische Comics und wollte zunächst Comiczeichner werden. Er liebte auch Brettspiele und bastelte seine eigenen Versionen von den berühmten Spielen seiner Zeit: Cluedo, Risiko, Stratego, Escape from Colditz und andere. Aus Mangel an besseren Hilfsmitteln benutze er dazu hauptsächlich Buntstifte.

Nach und nach begann er, Spielregeln für seinen eigenen Gebrauch anzupassen und seine eigenen Spiele zu entwickeln. Dummerweise hielten coole Teenager in dieser Zeit generell nichts von Brettspielen, so dass Frederic große Mühe hatte, seine Spiele auf den Tisch zu bekommen.

Später entdeckte er die Welt der Konfliktsimulationen für sich und fand endlich auch ähnlich leidenschaftliche Mitspieler.

Zur gleichen Zeit wuchs auch Frederic Moyersoens Interesse an Filmen und er träumte fortan davon, Filmemacher zu werden. Auf der Filmhochschule erhielt er einen guten Abschluss, der ihm aber leider keinen Job einbrachte. Das veranlasste ihn dazu, zunächst Lampen in einem Geschäft für Haushaltsgeräte zu verkaufen. Später verkaufte er auch Videogeräte, Fernseher und Kühlschränke, ehe er bei einem großen Pharma-Unternehmen unterkam. Dort betätigte er sich als Fotograf, Grafiker, Hersteller von Videofilmen... und als Verwalter der Konferenzräume.

Später wechselte er zu einem Versicherungsunternehmen und leitete dort ein Desktop-Publishing-Büro.

Als er 1998 seinen Job dort verlor, empfand er es eher als Befreiung denn als Rückschlag (auch wenn seine Frau und seine drei Kinder diese Auffassung nicht teilten). Frederic Moyersoen traf zu diesem Zeitpunkt die Entscheidung, sich fortan komplett auf das Erschaffen von Brettspielen zu konzentrieren. Da er über keinerlei Erfahrungen oder Kontakte in diesem Gebiet verfügte, gestaltete sich der Anfang recht schwierig. Sein erstes Spiel, "Gouda! Gouda!", gewann den Gobelet D'or beim Boulogne-Billancourt Festival 1998, wurde aber erst 2002 veröffentlicht, also vier Jahre nach seiner Entlassung.

Im Jahr 2004 erschien dann Saboteur. Das Spiel war von Beginn an sehr erfolgreich, und sein Bekanntheitsgrad sollte später noch weiter steigen. Mittlerweile ist es auf der ganzen Welt erhältlich und wird in dreißig verschiedenen Sprachen angeboten.

2009 wurde „Nicht zu fassen" in Deutschland zum „Kinderspiel des Jahres" nominiert. 2010 erhielt es unter dem Namen „Cache-Moutons" den Preis „As d'or Jeu de l'Année Enfant" in Frankreich.

Bis 2014 gelangten zwanzig verschiedene Spiele von Frederic in den Handel. Zehn weitere werden gerade von diversen Verlagen für die Veröffentlichung vorbereitet.

Bei "Robin" handelte es sich ursprünglich um eine Auftragsarbeit. 2008 wurde Frederic gebeten, ein kleines Spiel zu entwickeln, das die Grundlagen eine Sozialversicherungssystems erklärt. Außerdem sollte es einfach sein und Spaß machen. Das war natürlich eine Herausforderung, schließlich war das geforderte Thema ziemlich unüblich. Das daraus entstandene Spiel, „Porto Seguro", gelangte nicht an die Öffentlichkeit; es wurde lediglich den Angestellten und Kunden des Auftraggebers zur Verfügung gestellt. Später entschloss sich Frederic dazu, es etwas massentauglicher zu gestalten. In einer neueren Version drehte sich deshalb alles um mittelalterliche Zunfthäuser.

Flatlined Games erkannte in diesem Spiel einen Rohdiamanten, entwickelte es weiter und gab ihm ein familienfreundlicheres Thema: Robin Hood!

Robin

Ein Spiel von Frederic Moyersoen.
2-6 Spieler ab 10 Jahren. Spieldauer : 30 Minuten.
Deutsche Übersetzung: Norman Müller.



Spielmaterial

Spielregel, Spielplan, 94 Auftragskarten aus Kunststoff (84 Auftragskarten in 6 Kategorien und 10 Sonderkarten), 6 Auftrags-Plättchen (quadratisch), 6 Spielerfarben-Plättchen (rund), 6 Spielfiguren.

Dieses Spiel enthält hochwertige Spielkarten, die zu 100% aus Kunststoff bestehen. Sie liegen leicht in der Hand, lassen sich gut mischen und sind im Vergleich zu Papier sehr widerstandsfähig, auch ohne die Verwendung zusätzlicher Kartenhüllen.

Willkommen!

Ihr habt euch soeben Robin Hoods Bande im Sherwood Forest angeschlossen. Ihr könnt im Lager von Sherwood Forest aushelfen, Reisende auf der Straße nach Nottingham Castle ausrauben, Botschaften von Robin überbringen und die nähere Umgebung auskundschaften.

Je größer das Risiko, das ihr dabei eingeht, desto höher fällt die Belohnung aus. Aber Vorsicht: Solltet ihr euch der Burg zu sehr nähern, müsst ihr schnell in den Wald zurückkehren und euch verstecken, damit die Wachen des Sheriffs euch nicht fangen!

Dein Ziel ist es, als Erster 7 Aufträge desselben Typs zu erfüllen. Nur so wird Robin dich zu seiner Rechten Hand ernennen! Natürlich wollen deine Freunde diese Ehre auch erlangen, also musst du schnell und mutig sein, um ihnen zuvorzukommen.

Ziel des Spiels

Es gibt 6 Auftrags-Typen: Nahrung beschaffen, Tiere stehlen, Reichtümer stehlen, Waffen stehlen, die Gegend auskundschaften und Botschaften überbringen. Der erste Spieler, der am Ende eines Spielerzuges 7 Auftragskarten desselben Typs (gleiches Symbol) besitzt, gewinnt das Spiel.



Spielaufbau

Jeder Spieler nimmt ein rundes Spielerfarben-Plättchen und die dazu passende Spielfigur. Lasst das Plättchen während des Spiels vor euch liegen, damit alle zu jeder Zeit wissen, welches eure Farbe ist.

Wählt einen Startspieler aus. Stellt die Spielfiguren aller Spieler auf die Felder des Spielplans. (Die Figur von Spieler 1 beginnt immer am nahesten an Sherwood Forest.)

Mischt die Auftragskarten gründlich und bildet damit einen verdeckten Stapel über dem Spielplan. Dieser









Stapel nennt sich Auftragsstapel.

Zieht 10 Karten vom Auftragsstapel und bildet damit einen weiteren Stapel unter dem Spielplan, und zwar so, dass die Vorderseiten der Karten nach oben zeigen. Achtet darauf, dass immer nur die oberste Karte sichtbar ist. Dieser Stapel nennt sich Beitragsstapel.

Mischt die quadratischen Auftragsplättchen und legt jeweils eins davon offen auf jedes der sechs quadratischen Auftragsfelder auf dem Spielplan.

Zuletzt zieht jeder Spieler 4 Karten vom Auftragsstapel auf die Hand. Jeder hält diese Karten vor den anderen Spielern geheim.

Spielprinzip

Jeder Spieler stellt ein Mitglied von Robin Hoods Bande dar. Der Spielplan zeigt die Straße von der alten Eiche im Sherwood Forest bis hin zu Nottingham Castle. Die Straße besteht aus 7 Feldern. Die Felder zeigen an, wie nah an Nottingham Castle man sich befindet und somit auch wie riskant es dort ist.



Die Zahl beim Geldbeutel über eurem Feld zeigt eure Aufträge an. Je höher die Zahl, umso mehr Aufträge dürft ihr ziehen.



Die Zahl bei der Hand unter eurem Feld zeigt euren Beitrag zur Gemeinschaft der Räuberbande an. Eine positive Zahl steht dafür, dass euch die Gemeinschaft für eure harte Arbeit im Sherwood Forest unterstützt (in Form von Auftragskarten). Eine negative Zahl bedeutet, dass ihr selbst einen Beitrag leisten müsst (auch in Form von Auftragskarten).

Die Auftragskarten repräsentieren euren Reichtum und euren Einfluss. Die Karten gehören jeweils zu einer von 6 Kategorien, was durch ein Symbol auf der Karte angezeigt wird: Nahrung beschaffen, Tiere stehlen, Reichtümer stehlen, Waffen stehlen, die Gegend auskundschaften und Botschaften überbringen. Jeder Auftragstyp ist 14x im Kartendeck vertreten.



Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler.

Bist du am Zug, musst du die folgenden Schritte durchführen:

1. Auftragskarten ziehen (Aufträge)

2. Beiträge leisten oder einsammeln (Beiträge)

3. Karte tauschen ODER Sonderkarte verwenden (Tausch oder Aktion)

Bitte beachtet, dass es den Spielern während des Spiels nicht erlaubt ist, die Karten in den Stapeln oder die im Spielverlauf abgeworfenen Karten durchzusehen.

Nachdem du deinen Zug beendet hast, ist dein linker Nachbar am Zug, und so weiter.

1. Aufträge



Schau auf die Zahl neben dem Geldbeutel, der sich über dem Standort deiner Spielfigur befindet. Zieh die entsprechende Anzahl von Karten (0-5) vom Auftragsstapel (über dem Spielplan) auf deine Hand.

2. Beiträge



Schau auf die Zahl neben dem Hand-Symbol, welches sich unter dem Standort deiner Spielfigur befindet.
Eine negative Zahl (-1 bis -2) bedeutet, dass du eine entsprechende Anzahl von Karten aus deiner Hand offen auf den Beitragsstapel (unter dem Spielplan) legen musst. Hierbei kann es sich auch um Karten handeln, die du eben erst in Schritt 1 - „Aufträge“ gezogen hast. Nur die oberste der abgelegten Karten sollte für alle sichtbar sein.
Eine Null bedeutet, dass du weder Karten vom Beitragsstapel ziehst noch Karten darauf ablegst. Eine positive Zahl (1) bedeutet, dass du die oberste Karte von Beitragsstapel auf deine Hand nehmen musst.

3. Tausch oder Aktion

3.1 Karte tauschen

Der aktive Spieler **muss** jetzt eine seiner Handkarten zum Tausch anbieten.

Wähle dazu eine Auftragskarte aus deiner Hand und lege sie offen vor dich. Diese Karte stellt dein Tauschangebot an die anderen Spieler dar.

Im Uhrzeigersinn darf jetzt jeder andere Spieler genau eine Karte aus seiner Hand zum Tausch anbieten. Diese Karte legt der anbietende Spieler zunächst verdeckt vor sich ab. Erst wenn alle Spieler, die ein Tauschangebot machen wollen, ihre Karte verdeckt abgelegt haben, werden alle angebotenen Karten gleichzeitig aufgedeckt.

Wenn mindestens ein anderer Spieler eine Karte angeboten hat, muss der aktive Spieler eines der Angebote annehmen. Er tauscht die Auftragskarte vor sich mit der des gewünschten Spielers. Die getauschten Karten werden offen vor ihre neuen Besitzer gelegt. Alle Spieler, deren Angebot nicht angenommen wurde, nehmen unterdessen ihre angebotene Karte zurück auf die Hand.

Wenn kein Tausch stattgefunden hat (weil kein Mitspieler ein Angebot machen wollte), bewegt der aktive Spieler die Spielfiguren gemäß der Pfeile auf seiner Karte, so wie später beschrieben. Danach nimmt er seine Karte zurück auf die Hand.
Falls es zu einem Tausch kam, müssen die beiden beteiligten Spieler nun jeweils eine Anzahl Spielfiguren gemäß der auf ihrer neu erhaltenen Karte abgebildeten Pfeilgruppen bewegen. Dabei beginnt der nicht-aktive Spieler (also der, dessen Tauschangebot der aktive Spieler angenommen hat) mit der Ausführung. Danach führt der aktive Spieler die Bewegungen aus, die auf seiner erhaltenen Karte angegeben sind.

Achtung: Handelt es sich bei einer der getauschten Karten um eine Sonderkarte, so nimmt der neue Besitzer diese Karte direkt auf seine Hand, ohne Bewegungen durchzuführen. Der Effekt der Sonderkarte wird dabei nicht ausgelöst.

Spielfiguren bewegen : Jede Gruppe von 1-3 Pfeilen auf der ertauschten Auftragskarte muss komplett einer einzigen Spielfigur zugeordnet werden. Die Bewegung muss in die angezeigte Richtung erfolgen (zurück in Richtung Wald oder vorwärts Richtung Burg). Jeder Spieler darf jede Spielfigur nur einmal bewegen. (Oder anders formuliert: Zwei Pfeilgruppen derselben Auftragskarte dürfen nicht auf dieselbe Spielfigur angewendet werden.)
Eine Spielfigur, die über Nottingham Castle hinaus bewegt wird, setzt ihre Bewegung von der alten Eiche im Nottingham Forest aus fort. (Der Räuber ist der Burg zu nahe gekommen und muss sich jetzt im Wald verstecken, um den Wachen des Sheriffs zu entgehen.)
Im Gegensatz dazu kann sich eine Figur, die schon bei der alten Eiche im Sherwood Forest steht, nicht noch weiter in den Wald hinein bewegen. Falls notwendig (und möglich), muss der Spieler also eine andere Figur

wählen, die es ihm erlaubt, die komplette Bewegung durchzuführen.

Jeder Spieler **muss** alle Pfeilgruppen auf der Auftragskarte verwenden, falls möglich. Es ist nicht erlaubt, einzelne Pfeilgruppen zu ignorieren. Das kann dazu führen, dass ein Spieler gezwungen ist, bestimmte Spielfiguren zu bewegen, damit er alle geforderten Bewegungen ausführen kann.



Beispiel: Bonnie muss eine Spielfigur um 2 Felder vorwärts und zwei Spielfiguren jeweils um 1 Feld zurück bewegen. Sie kann die blaue oder die grüne Spielfigur nicht zurück bewegen, da diese schon bei der alten Eiche stehen. Da sie so viele Pfeilgruppen wie möglich zur Bewegung verwenden muss, darf sie Gelb und Rot nicht vorwärts bewegen. Sie muss Gelb und Rot zurück bewegen und Blau oder Grün vorwärts.

Nachdem die Spielfiguren bewegt wurden, nehmen die Spieler ihre getauschten Karten auf die Hand. Sollte der Beitragsstapel jemals aufgebraucht sein, werden 5 neue Karten vom Auftragsstapel gezogen. Diese bilden einen neuen Beitragsstapel unter dem Spielplan.

oder

3.2 Sonderkarte verwenden

Der aktive Spieler darf eine Sonderkarte benutzen anstatt eine Karte zum Tausch anzubieten. Dazu spielt er die Sonderkarte einfach aus, führt deren Effekt durch und entfernt die Karte dann aus dem Spiel.
Beachtet dabei, dass die drei Sonderkarten "Doppel-Auftrag" nicht auf die hier unter 3.2. beschriebene Weise verwendet werden können. Sie haben einen passiven Effekt und helfen ausschließlich dabei, 7 Auftragskarten vom selben Typ zu erlangen und so das Spiel zu gewinnen.
Selbstverständlich dürfen auch diese Karten wie unter 3.1. beschrieben zum Tausch angeboten werden.

Ende des Spiels

Am Ende des Zuges eines Spielers hat jeder Mitspieler die Möglichkeit, 7 Auftragskarten des gleichen Typs von seiner Hand aufzudecken und somit das Spiel zu gewinnen.
- Auftragsplättchen auf dem Spielplan zählen dabei wie eine Auftragskarte des gleichen Typs für den Spieler, dessen Spielfigur auf dem entsprechenden Feld steht.
- "Doppel-Auftrag"-Sonderkarten zählen als Karten in beiden auf der Karte abgebildeten Kategorien.
- Das Aufdecken der Karten, um das Spiel zu gewinnen, darf ausschließlich am Ende des Zuges eines beliebigen Spielers erfolgen. Das bedeutet, dass der Kartentausch und die Bewegung der Spielfiguren in jedem Fall vorher durchgeführt werden müssen.
- Wenn zwei Spieler im gleichen Zug 7 Auftragskarten des gleichen Typs vorweisen können, so gewinnt der aktive Spieler.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonderkarten

1. Sieh dir die Handkarten eines beliebigen Mitspielers an.

2. Wähle einen Spieler, ziehe eine zufällige Karte aus seiner Hand und nimm sie auf deine Hand, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

3. Ziehe 2 Karten vom Auftragsstapel und nimm sie auf deine Hand.

4. Wähle eine Karte aus dem Beitragsstapel und nimm sie auf deine Hand, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

5. Vertausche 2 Spielfiguren auf dem Spielplan miteinander.

6. Tausche deine Kartenhand mit einem beliebigen Mitspieler.

7. Vertausche 2 Auftragsplättchen auf dem Spielplan miteinander.

8-10. Die drei "Doppel-Auftrag"-Sonderkarten zählen als Karten in beiden auf der Karte abgebildeten Kategorien. Sie helfen dir dabei, schneller 7 Karten vom gleichen Typ zu erlangen.

Variante für 2 Spieler

Spielaufbau: Legt 1 verdeckte und 2 offene Auftragskarten in einer Reihe neben dem Spielplan aus. Diese Karten stellen die Kartenhand eines neutralen, dritten Spielers dar.

Stellt die Spielfigur von Spieler 1 auf das Feld 1/0, die Figur von Spieler 2 auf das Feld 2/-1 und die Figur des neutralen Spielers auf Feld 3/-1 des Spielplans.

Spielablauf: Die beiden Spieler sind abwechselnd dran. Der neutrale Spieler ist nie am Zug.

Tauschen: Der aktive Spieler darf seine angebotene Karte auch mit einer der 3 Karten des neutralen Spielers tauschen anstatt das Angebot seines Gegners anzunehmen. In diesem Fall wird die weggetauschte Karte offen neben den Auftragsstapel gelegt. Sie wird nicht aktiviert und die abgebildeten Bewegungen werden nicht durchgeführt. Nur die Karte, die der aktive Spieler erhält, führt zur Bewegung der Spielfiguren wie in den Grundregeln beschrieben. Der neutrale Spieler erhält dann eine neue Karte vom Auftragsstapel. Diese Karte wird so beim neutralen Spieler ausgelegt, dass dieser wieder über 1 verdeckte und 2 offene Karten verfügt.

Wenn der Gegenspieler keine Karte zum Tausch anbietet, muss der aktive Spieler mit dem neutralen Spieler tauschen.

Blockade: Die Spielfigur des neutralen Spielers blockiert ein Feld auf dem Spielplan. Sollte die Spielfigur eines Spielers seine Bewegung auf demselben Feld beenden, so wird sie stattdessen ein Feld weiter in die gleiche Richtung bewegt. Die Figur des neutralen Spielers hingegen darf ihre Bewegung sehr wohl auf einem Feld beenden, das bereits belegt ist.

Aufgebrauchter Auftragsstapel: Sollte der Auftragsstapel jemals aufgebraucht sein, dann mischt den daneben liegenden Ablagestapel und bildet einen neuen Auftragsstapel.

Danksagungen:

Die Entwicklung und Testphase dieses Spiels wurde uns durch die dankenswerte Unterstützung von zahllosen Spielern der folgenden Gruppen ermöglicht: Belgoludique, Repos du Guerrier, Bonne Société, Mardis Ludiques Sajou und Ludwikend. Unser Dank geht an alle Spieltester: Kein Spiel würde ohne eure Hilfe existieren. Ein besonderer Dank gilt auch Sebastien Dujardin von Pearl Games, der uns bei der Entwicklung geholfen hat. Und zuletzt auch an großes Dankeschön an euch dafür, dass ihr dieses Spiel gekauft habt und somit unsere Bemühungen unterstützt, großartige Spiele auf den Markt zu bringen.

©Flatlined Games 2014, alle Rechte vorbehalten. Nur zu Unterhaltungszwecken.



Frederic Moyersoen

Frederic Moyersoen, geboren in 1961, is de derde zoon in een familie van 6 jongens.

Als kind was hij bezeten door stripverhalen en daarom wou hij later graag striptekenaar worden. Hij speelde ook graag gezelschapspellen en maakte zijn eigen versies van de bekende spellen van toen: Cluedo, Risk, Stratego, Escape van Colditz en anderen. Hierbij gebruikte hij vooral kleurpotloden bij gebrek aan moderne hulpmiddelen.

Hij begon ook spelregels naar zijn smaak aan te passen en eigen spelconcepten te bedenken. Spijtig genoeg waren adolescenten van toen niet geïnteresseerd in bordspellen. Het vinden van medespelers bleek zijn grootste obstakel. Later ontdekte hij wargames en andere gepassioneerde spelers.

In die periode kreeg Frederic Moyersoen meer en meer interesse in film en droomde hij om filmregisseur te worden. Na het volgen van de hogere studies, had hij een mooi diploma, maar geen job. Zo begon hij zijn professionele carrière met het verkopen van lampen in een verlichtingswinkel. Daarna verkocht hij videomateriaal, televisies en koelkasten vooraleer een job te vinden bij een groot farmaceutisch bedrijf waar hij tewerkgesteld werd als fotograaf, illustrator, videomaker ... en verantwoordelijke voor de vergaderzalen. Later werkte hij nog voor een verzekeringsfirma als verantwoordelijke van een kleine desktop publishing afdeling.

In 1998 werd hij voor bewezen diensten bedankt en dit ontslag ervaarde hij meer als een opluchting dan als een teleurstelling (alhoewel zijn vrouw en 3 kinderen hierover een andere mening hadden). Frederic Moyersoen besloot toen om zich volledig te wijden aan het bedenken van gezelschapsspellen. Zonder ervaring noch contacten met uitgevers waren de eerste jaren bijzonder moeilijk. Het duurde 4 jaar vooraleer zijn eerste spel 'Gouda! Gouda!' gelanceerd werd. De doorbrak kwam er pas na het winnen van de Gouden Beker in de Franse spelwedstrijd van Boulogne-Billancourt in 2001. In 2004 werd 'Saboteur' gelanceerd. Het spel werd snel een succes en werd met de jaren populairder. Het is nu over heel de wereld beschikbaar in 30 verschillende talen. In 2009 werd het kinderspel 'Nicht zu Fassen" genomineerd voor het Duitse "Kinderspiel des Jahres". In 2010 werd hetzelfde spel onder de naam 'Cache-Moutons' bekroond met de Franse prijs 'As d'or-Jeu de l'Année Enfant'. In 2014 zijn er ondertussen een 20 verschillende spellen uitgegeven en zijn er nog een tiental in voorbereiding bij meerdere uitgevers.

"Robin"' was oorspronkelijk een spel op bestelling. In 2008 kreeg Frederic de opdracht om een klein spel te bedenken over de werking van sociale zekerheid. Het spel moest simpel, toegankelijk en leuk zijn. Dit was een echte uitdaging omdat het thema eerder ongewoon was. Het spel verscheen onder de naam 'Porto Seguro', maar was alleen bestemd voor intern gebruik en op een beperkte oplage. Daarom besliste Frederic om het spel aan te passen voor een breder publiek. Het thema werd verplaatst naar de gildehuizen uit de middeleeuwen. Flatlined Games ontdekte dit pareltje, kocht de rechten over, verfijnde het spelsysteem en koos voor een meer gezinsvriendelijker thema, namelijk Robin hood.

Robin

Eén spel van Frederic Moyersoen.

2-6 spelers vanaf 10 jaar. Speelduur: 30 minuten.



Spelonderdelen

Spelregels, één speelbord, 94 plastic Missiekaarten (84 Missiekaarten in 6 soorten en 10 speciale Missiekaarten), 6 Missie fiches (vierkantig), 6 Spelerfiches als herinnering van de kleuren van de spelers (rond), 6 Spelpionnen.

Gelieve op te merken dat Robin hoogwaardige 100% plastic speelkaarten gebruikt. Deze kaarten zijn gemakkelijk te manipuleren en zeer sterk in vergelijking met traditionele speelkaarten in papier. Het schudden van de kaarten gebeurt uiterst vlot en de kaarten kunnen veilig gebruikt worden zonder beschermhoes.

Welkom!

Je hebt juist de vrolijke bende van Robin Hood vervoegd in het bos van Sherwood. Je kunt helpen in het kamp van Robin, rijke reizigers beroven op de weg naar het kasteel van Nottingham, berichten van Robin brengen en de buurt verkennen om informatie te verzamelen.

Hoe meer risico je neemt, hoe hoger de verdiensten zullen zijn, maar opgelet: als je het kasteel te dicht nadert, dan moet je terugkeren naar het bos om je te verbergen voor de soldaten van de Sheriff!

Je wilt de eerste zijn om 7 missies van hetzelfde type te vervullen. Zo word je benoemd tot de nieuwe rechterhand van Robin. Uiteraard willen je vrienden eveneens op een goed blaadje bij Robin komen en daarom moet je slim en moedig zijn om hen de loef af te steken.

Doel van het spel

Er zijn 6 soorten missies: voedsel verzamelen, dieren stelen, rijken beroven, wapens stelen, plaatsen verkennen en berichten tussen personen afleveren. De eerste speler die 7 Missiekaarten van dezelfde soort (zelfde symbool) op het einde van een beurt kan verzamelen, wint het spel.



Opstelling

Elke speler neemt een ronde spelersfiche en de pion in dezelfde kleur. Plaats de spelersfiche voor jou op tafel als een geheugensteun voor je eigen kleur.

Kies willekeurig een eerste speler. Plaats de pionnen op de weg volgens de illustraties op volgende pagina. (De eerste speler begint steeds het dichtst bij het bos van Sherwood.)



Schud de Missiekaarten grondig en plaats deze gedekt op een stapel bovenaan het speelbord. Dit is de Missie stapel.

Trek de bovenste 10 kaarten van de Missie stapel en plaats deze open in één stapel onder het speelbord. De bovenste kaart is de enige kaart die zichtbaar mag blijven. Deze stapel noemen we de Bijdrage stapel. Schud de 6 vierkante Missiefiches en plaats één willekeurige fiche zichtbaar op elk Missievak aan de weg. Ten slotte trekt elke speler 4 handkaarten van de Missie stapel. Deze kaarten moeten geheim blijven voor de andere spelers.

Het spelidee

Elke speler stelt één bendelid van Robin voor. Het speelbord toont de weg van de oude eik in het bos van Sherwood tot het kasteel van Nottingham. Deze weg is verdeeld in 7 vakken. Elk vak dichter bij het kasteel van Nottingham brengt meer op, maar is riskanter.



Het getal bij de geldbuidel die boven elk vak is afgebeeld, stelt de Missies voor die je uitgevoerd hebt. Hoe hoger het getal, hoe meer kaarten je mag trekken.



Het getal bij de open hand die onder elk vak is afgebeeld stelt je bijdrage voor aan de bende van Robin. Een positief getal duidt aan dat je een tegemoetkoming krijgt (in Missie kaarten) voor het harde werk dat je in het Sherwood bos levert. Een negatief getal betekent jouw bijdrage (in Missie kaarten) tot de gemeenschap.

Het aantal Missie kaarten stellen je rijkdom en invloed voor. Er zijn 6 soorten Missiekaarten, elk met een apart symbool: voedsel verzamelen, dieren stelen, rijken beroven, wapens stelen, plaatsen verkennen en berichten tussen personen afleveren Elke Missie-soort komt 14 maal voor in de stapel kaarten.



Spelverloop

Het spel verloopt in uurwijzerszin, te beginnen met de Start speler.

In jouw beurt moet je de volgende zetten doen:

1. Trek Missiekaarten (Missies)

2. Draag je bijdrage af of ontvang een bijdrage van de gemeenschap (Bijdrage)

3. Ruil één kaart OF speel een speciale kaart (Ruilen of Actie)

Merk op dat de spelers tijdens het spel niet naar de verwijderde kaarten of naar de kaarten in de Bijdrage stapel mogen kijken.

Daarna komt de volgende speler aan zet. Zo verloopt het spel verder tot het einde.

1. Missies



Kijk naar het getal bij de geldbuidel boven het vak waar je pion zich bevindt. Trek zoveel

kaarten als aangeduid door dit getal (0-5), van de Missie stapel (boven het speelbord) en voeg deze kaarten aan je hand toe.

2. Bijdrage



Kijk naar het getal bij het handsymbool onderaan het vak waar je pion zich bevindt.

Een negatief getal (-1 tot -2) duidt aan dat je dit aantal kaarten moet afleggen op de Bijdrage stapel, onderaan het speelbord. De volgorde van afleggen mag je zelf kiezen. De af te leggen kaarten kunnen kaarten zijn die op je hand waren of die je zojuist getrokken hebt. Alleen de bovenste kaart van de Bijdrage stapel moet zichtbaar blijven.

Een nul duidt aan dat je geen kaart moet afleggen of kan ontvangen. Een positief getal (1) duidt aan dat je de bovenste kaart van de Bijdrage stapel trekt en aan je handkaarten toevoegt.

3. Ruilen of Actie

3.1 Een kaart ruilen

De actieve speler **moet** nu één van zijn kaarten aanbieden om te ruilen.

Kies één Missiekaart uit je hand en plaats deze open voor jou op tafel. Deze kaart is jouw bod om te ruilen met de andere spelers.

In de spelvolgorde, te beginnen met de speler links van de actieve speler, mag elke tegenspeler nu zelf een kaart uit zijn hand kiezen om te ruilen. De aangeboden kaart wordt eerst gedekt op tafel gelegd. Van zodra alle aangeboden kaarten op tafel liggen, worden deze tegelijkertijd omgedraaid.

Als er minstens één speler een kaart heeft aangeboden, dan moet de actieve speler een ruilkaart kiezen. Wanneer de ruil plaatsvindt, dan worden de kaarten van plaats verwisseld, maar blijven ze tijdelijk open op tafel liggen. De andere spelers plaatsen hun geweigerde kaart terug in hun hand.

Als er geen ruil heeft plaatsgevonden (omdat niemand wou ruilen), dan verplaatst de actieve speler de pionnen volgens de pijlen die op zijn kaart afgebeeld zijn. Dit wordt hierna in detail uitgelegd. Daarna neemt de speler zijn kaart terug in zijn hand.

Als er een ruil heeft plaatsgevonden, dan verplaatsen beide spelers die in de ruil betrokken waren, de pionnen volgens de pijlen die op de kaarten afgebeeld zijn. Eerst verplaatst de niet-actieve speler de pionnen volgens zijn nieuwe kaart, daarna doet de actieve speler hetzelfde volgens de kaart die hij ontvangen heeft.

Opmerking: als één van de geruilde kaarten een speciale kaart was, dan plaatst deze speler deze kaart in zijn hand zonder pionnen te verplaatsen. Het effect van de speciale kaart wordt niet uitgevoerd tijdens het ruilen.

Pionnen verplaatsen : Elke groep van 1-3 pijlen op de geruilde Missiekaart **moet** volledig uitgevoerd worden op één speelpion in de juiste richting (terug naar het bos of voorwaarts naar het kasteel). De spelers kiezen onafhankelijk van elkaar welke pionnen verplaatst worden. Elke speler kan elke pion slechts eenmaal verplaatsen (d.w.z. dat 2 groepen van pijlen op dezelfde Missiekaart niet op dezelfde pion kunnen toegepast worden).

Een pion die voorbij het kasteel van Nottingham moet verplaatst worden, wordt teruggeplaatst op de oude eik van Sherwood, vanwaar het tellen voortgezet wordt (de handlanger van Robin is te dicht bij het kasteel gekomen en moet zich terug in het bos verstoppen om te ontsnappen aan de wachters van de Sheriff). Het tegengestelde is echter niet van toepassing. Wie bij de oude eik achteruit moet stappen, blijft op dit vak staan. Als het vereist en mogelijk is, dan moet een ander speelpion gekozen worden om achteruit te plaatsen.

Voor zover dit mogelijk is, moet elke speler alle groepen van pijlen van zijn Missiekaart op pionnen toepassen. Hij mag geen groep negeren. Dit betekent dat een speler soms verplicht is om bepaalde pionnen te verplaatsen ook al zou hij het liever anders hebben.



Voorbeeld : An moet één pion 2 stappen voorwaarts en 2 pionnen één stap achterwaarts verplaatsen. Zij kan de Blauwe of Groene pion niet achterwaarts verplaatsen omdat deze zich reeds bij de oud eik bevinden. Zij moet zoveel mogelijk groepen pijlen uitvoeren zodat ze Geel en Rood niet voorwaarts kan verplaatsen: ze moet Geel en Rood achterwaarts verplaatsen en Blauw of Groen voorwaarts.

Na het verplaatsen van alle pionnen, plaatsen de ruilende spelers hun geruilde kaart in hun hand.

In het geval dat de Bijdrage stapel leeg zou geraken, trek dan 5 nieuwe kaarten van de Missie stapel en plaats deze open in een nieuwe Bijdrage stapel onder het speelbord.

of

3.2 Speel een speciale Missiekaart

De actieve speler kan een speciale Missiekaart uitspelen in plaats van een ruil voor te stellen. Hij toont de speciale Missiekaart, voert het effect uit en verwijdert dan deze kaart uit het spel.

Merk op dat er 3 speciale “Dubbele” Missie kaarten zijn. Deze kaarten kunnen niet als actie uitgespeeld worden, maar kunnen wel in ruil aangeboden worden. Deze 3 kaarten veroorzaken geen speciaal effect, maar kunnen bijgehouden worden om gemakkelijker een winnende spelcombinatie te bekomen.

Speleinde

Op het einde van de beurt van een speler, kan iemand die 7 Missiekaarten van dezelfde soort verzameld heeft, deze tonen en het spel op deze manier winnen.

- Missiefiches die op het speelbord liggen, kunnen als één van deze Missiekaarten meetellen. De pion van de winnende speler moet uiteraard wel op het juiste moment op het juiste vak eindigen.

- De speciale dubbele Missiekaarten tellen mee als één van beide Missie-soorten, zoals afgebeeld op de kaart.

- Je mag je kaarten alleen tonen aan het einde van de beurt van een speler (je eigen beurt of deze van een andere speler). Dit betekent dat het ruilen en het verplaatsen van de pionnen altijd eerst moet gebeuren.

- Als 2 spelers in dezelfde beurt 7 Missiekaarten verzameld hebben, dan wint de actieve speler het spel.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Beschrijving speciale Missiekaarten

1. Kijk in het geheim naar de handkaarten van één speler.

2. Steel willekeurig één kaart van een andere speler en voeg deze in het geheim toe aan jouw hand.

3. Trek de 2 bovenste kaarten van de Missie stapel en voeg deze toe aan jouw hand.

4. Kies één kaart uit de Bijdrage stapel en voeg deze in het geheim toe aan jouw hand.

5. Verwissel 2 pionnen onderling van plaats op de weg.

6. Verwissel je hele hand van Missiekaarten met een andere speler naar keuze.

7. Verwissel 2 Missiefiches van plaats op de weg.

8-10. De 3 dubbele Missiekaarten tellen telkens voor 2 Missiekaarten, zoals afgebeeld op de kaart. Deze kaarten maken het gemakkelijker om een set van 7 kaarten te bekomen.

Variante voor 2 spelers

Opstelling : Plaats 2 open en één gedekte Missiekaart in een rij naast het speelbord. Deze kaarten stellen de hand voor van een derde neutrale speler.

Plaats de pion van de start speler op vak 1/0, de pion van zijn tegenspeler op vak 2/-1 en de neutrale pion op vak 3/-1 van het speelbord.

Spelverloop : De beide spelers spelen om de beurt. De neutrale speler speelt nooit.

Ruilen : Bij het ruilen mag een speler verkiezen om met één van de 3 kaarten van de neutrale speler te ruilen eerder dan met zijn tegenspeler. In dit geval wordt de kaart van de actieve speler uit het spel verwijderd (zichtbaar naast de Missie stapel). De kaart wordt niet geactiveerd en geen enkele pion wordt verplaatst. Alleen de kaart die de actieve speler ontvangen heeft, wordt geactiveerd. De speler mag de pionnen verplaatsen volgens de gebruikelijke regels.

Trek nu een nieuwe Missiekaart en plaats deze, open of gedekt, naargelang de kaart die geruild is, op de lege plaats van de neutrale speler.

Als de tegenspeler geen ruilkaart aanbiedt, dan moet de actieve speler met de neutrale speler zijn kaart ruilen.

Blokkade : De neutrale pion blokkeert één vak. Als een pion van een speler daar zou moeten stoppen, dan wordt deze één stap verder verplaatst (voorwaarts of achterwaarts). De pion van de neutrale speler kan echter wel naar een vak, waarop er zich reeds een pion bevindt, verplaatst worden. De volgorde van verplaatsen kan dus een grote rol spelen.

Lege Missie stapel : In het uitzonderlijke geval dat de Missie stapel leeg zou geraken, schud dan al de verwijderde kaarten om een nieuwe gedekte Missie stapel te vormen.

Bedanking

De ontwikkeling en het testen van dit spel was alleen mogelijk dankzij de medewerking van talrijke spelers van onder andere de volgende spelgroepen: Belgoludique, Repos du Guerrier, Bonne Société, Mardis Ludiques Sajou, en Ludwikend. Hartelijk dank aan alle speltesters. Zonder uw interesse en feedback kan geen enkel spel gemaakt worden.

Een speciale dank aan Sebastien Dujardin van Pearl Games voor zijn hulp bij de ontwikkeling.

Tevens willen we jou als klant bedanken om het spel te hebben gekocht. Hierbij ondersteun je onze inspanningen om leuke spellen op de markt te brengen.

©Flatlined Games 2014, all rights reserved. Alleen opgericht om plezier te verschaffen.

Bezoek onze website : http://www.flatlinedgames.com voor andere boeiende spellen en vervoeg ons op de mailing lijst, op facebook of op twitter om op de hoogte te blijven van onze toekomstige uitgaven.

Special Mission cards - Cartes Mission Spéciales
Sonderkarten - Speciale Missiekaarten



Secretly look at one player's hand of cards.

Regardez secrètement la main de cartes d'un autre joueur.

Sieh dir die Handkarten eines beliebigen Mitspielers an.

Kijk in het geheim naar de handkaarten van één speler.



Steal one card at random from another player's hand and secretly add it to your hand.

Piochez au hasard une carte de la main d'un autre joueur et ajoutez-la secrètement à votre main.

Wähle einen Spieler, ziehe eine zufällige Karte aus seiner Hand und nimm sie auf deine Hand, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

Steel willekeurig één kaart van een andere speler en voeg deze in het geheim toe aan jouw hand.



Draw the two top cards from the Mission stack.

Piochez les deux premières cartes de la pile Missions.

Ziehe 2 Karten vom Auftragsstapel und nimm sie auf deine Hand.

Trek de 2 bovenste kaarten van de Missie stapel en voeg deze toe aan jouw hand.



Choose one card from the Contribution stack and add it to your hand. Do not show it to other players.

Choisissez une carte dans la pile Contribution et ajoutez-là à votre main sans la montrer aux autres joueurs.

Wähle eine Karte aus dem Beitragsstapel und nimm sie auf deine Hand, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

Kies één kaart uit de Bijdrage stapel en voeg deze in het geheim toe aan jouw hand.



Swap the position of two player pieces on the road track.

Echangez la position de deux pions sur le plateau de jeu.

Vertausche 2 Spielfiguren auf dem Spielplan miteinander.

Verwissel 2 pionnen onderling van plaats op de weg.



Swap your whole hand of Mission cards with another player of your choice.

Echangez votre main entière de cartes avec un autre joueur.

Tausche deine Kartenhand mit einem beliebigen Mitspieler.

Verwissel je hele hand van Missiekaarten met een andere speler naar keuze.



Swap two Mission tokens on the road track.

Echangez deux jetons Mission sur le plateau de jeu.

Vertausche 2 Auftragsplättchen auf dem Spielplan miteinander.

Verwissel 2 Missiefiches van plaats op de weg.



The three dual type Mission cards count as both Mission types displayed on the card. They help you get a series of 7 cards faster.

Les trois Missions Doubles comptent comme une mission de chacun des deux types représentés sur la carte. Elles vous aident à obtenir plus rapidement une série de 7 cartes de même type.



Die drei “Doppel-Auftrag”-Sonderkarten zählen als Karten in beiden auf der Karte abgebildeten Kategorien. Sie helfen dir dabei, schneller 7 Karten vom gleichen Typ zu erlangen.



De 3 dubbele Missiekaarten tellen telkens voor 2 Missiekaarten, zoals afgebeeld op de kaart. Deze kaarten maken het gemakkelijker om een set van 7 kaarten te bekomen.

Check our other games!

FLATLINED GAMES



Twin Tin Bots

by Philippe Keyaerts
(Vinci, Small World, Evo, Olympos)



Dragon Rage

by Lewis Pulsipher
(Britannia)



Rumble in the House & Rumble in the Dungeon

by Olivier Saffre

www.flatlinedgames.com

facebook.com/FlatlinedGames

twitter.com/FlatlinedGames