

Robin Hood

INSTRUKCJA

W lesie Sherwood toczy się zacięta walka pomiędzy kompanami Robin Hooda i zastępcami Szeryfa z Nottingham.

Każda ze stron stara się zinfiltrować przeciwny obóz, aby ostatecznie zwyciężyć.

Jako prosty człowiek utknął między tymi dwiema frakcjami. Ocalisz swoją skórę, jeśli oskarżysz Robina i jego towarzyszy lub zdemaskujesz Szeryfa i jego zastępców, którzy przeniknęli do obozowiska Robina.

Użyj zdolności odkrytej karty Postaci

W trakcie rundy niektóre karty Postaci zostaną odkryte i można skorzystać z ich zdolności. W takim przypadku należy wskazać dowolną odkrytą kartę (nie Zdrajcę) i użyć jej zdolności. W takiej sytuacji przeciwnik nic nie może zrobić.

Przykład: Patryk wybiera kartę Mnicha, która jest odkryta. Dlatego ogłasza, że jest to Mnich, a następnie używa zdolności tej Postaci.

Podglądnij zakrytą kartę Postaci i nic nie mów

Gracz wybiera jedną z zakrytych kart, podgląda ją, a następnie odkłada nic nie mówiąc (chyba, że jest to Zdrajca lub Kłamacz, których użycie zdolności jest obowiązkowe).

Podglądnij zakrytą kartę Postaci i ogłoś nazwę

Gracz wybiera jedną z zakrytych kart, podgląda ją, a następnie ogłasza nazwę dowolnej Postaci. Może to być ta, która tam się znajduje, ale może skłamać, aby użyć zdolności innej Postaci (opis zdolności Postaci znajduje się w dalszej części instrukcji).

Dowolny przeciwnik może zanegować nazwę ogłoszonej Postaci. Jeśli tak się stanie, Gracz odwraca kartę, którą podgląda i pokazuje rysunek Postaci. Jeśli mówi prawdę, Gracz

który zarzucił mu kłamstwo odwraca swoją Pomoc Gracza na ciemną stronę (jeśli Pomoc Gracza jest odwrócona na ciemną stronę, ten Gracz zostaje wyeliminowany z tej rundy), a on sam używa zdolności Postaci. Jeśli Gracz kłamał, odwraca swoją Pomoc Gracza na ciemną stronę (jeśli Pomoc Gracza jest odwrócona na ciemną stronę, Gracz zostaje wyeliminowany z tej rundy) i nie używa zdolności Postaci.

Jeśli kilku Graczy chce zgłosić sprzeciw w kwestii ogłoszonej Postaci, ten który zrobi to najszybciej, ma pierwszeństwo.

Przykład: Patryk bierze jedną z zakrytych kart i ogłasza, że jest to Wesóły Kompan. Leon i Łukasz myślą, że to kłamstwo. Łukasz jako pierwszy go oskarża. Patryk ujawnia kartę. Jest to Wesóły Kompan, w związku z tym Łukasz odwraca swoją Pomoc Gracza na ciemną stronę, a Patryk aktywuje zdolność Wesołego Kompana.

KARTY POSTACI

● ROBIN

Robin próbuje zdemaskować stronę przeciwną (Szeryfa i jego 2 Zastępców). Aby to uczynić, Gracz musi odkryć te trzy karty po kolei. Po pierwszym błędzie Gracz odwraca swoją Pomoc Gracza na ciemną stronę (jeśli Pomoc Gracza jest odwrócona na

X ZAWARTOŚĆ

- 13 dużych kart Postaci
- 4 karty Pomocy Gracza

X CEL GRY

W grze 2, 3 i 4-osobowej każdy uczestnik gra indywidualnie. Pierwszy Gracz, który odkryje 3 karty należące do jednej frakcji (Robina lub Szeryfa) wygrywa rundę. Gracz również wygrywa rundę, jeśli został jedynym aktywnym Graczem. Pierwszy Gracz, który wygra łącznie 2 rundy wygrywa całą rozgrywkę.

Można wygrać grę demaskując w jednej rundzie Robina i jego kompanów, a w drugiej Szeryfa i jego zastępców. Można wygrać demaskując w obu rundach Robina i jego kompanów lub Szeryfa i jego zastępców.

W grze 4-osobowej można użyć wariantu drużynowego. Jego zasady opisane są na końcu tej instrukcji.

X PRZYGOTOWANIE

W grze indywidualnej należy na bok odłożyć kartę Oberżystki - używana jest tylko w wariantie drużynowym. Z talii kart Postaci należy wyjąć kartę Zdrajcy i położyć odkrytą na środku stołu. Pozostałe karty trzeba

potasować i zakryte losowo rozłożyć na stole dookoła karty Zdrajcy, tworząc prostokąt 4x3 karty.

Robin / Wesóły Kompan [x2] / Szeryf / Zastępca Szeryfa [x2] / Wieśniaczka [x2] / Kłamacz / Mnich / Wiedźma / Zdrajca

Każdy Gracz bierze Pomoc Gracza i umieszcza przed sobą odkrytą jasną stronę.

Gracz, który ostatnio był w lesie rozpoczyna grę. Można również wybrać pierwszego Gracza drogą losowania. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

X PRZEBIEG GRY

W swojej turze można wykonać JEDNĄ z trzech dostępnych akcji:

• Użyć zdolności jednej z odkrytych kart Postaci.

• Podejrzeć dowolną, zakrytą kartę Postaci i odłożyć ją z powrotem, nic nie mówiąc. Jeśli jest to karta Zdrajcy lub Kłamacy Gracz, MUSI użyć jej zdolności.

• Podejrzeć którąkolwiek zakrytą kartę Postaci, ogłosić nazwę dowolnej Postaci (można kłamać), użyć jej zdolności i odłożyć ją z powrotem.

ciemną stronę, Gracz zostaje wyeliminowany z tej rundy). Odkryte karty pozostają bez zmian. Jeśli Gracz prawidłowo odkryje te trzy karty, wygrywa rundę.

Przykład: Adam aktywuje zdolność Robina. Musi odkryć trzy karty z frakcji Szeryfa. Z racji tego, że jeden z Zastępców jest już ujawniony, musi wskazać dwie pozostałe karty. Odkrywa kartę - to Szeryf. Jeśli wskaże drugiego Zastępcę, wygra rundę. Na swoje nieszczęście odsłania Mnicha. Odwraca swoją Pomoc Gracza na ciemną stronę, dwie ujawnione przez niego karty zostają odkryte.

● SZERYF

Szeryf próbuje zdemaskować stronę przeciwną (Robina i jego 2 Wesołych Kompanów). Aby to uczynić, Gracz musi odkryć te trzy karty po kolei. Po pierwszym błędzie Gracz odwraca swoją Pomoc Gracza na ciemną stronę (jeśli Pomoc Gracza jest odwrócona na ciemną stronę, Gracz zostaje wyeliminowany z tej rundy). Odkryte karty pozostają bez zmian. Jeśli Gracz prawidłowo odkryje te trzy karty, wygrywa rundę.

Uwaga: Nie trzeba podglądać karty Szeryfa, aby aktywować jej zdolność, to samo dotyczy Robina. Można to zrobić dowolną kartą (ale nie Zdrajcą), o ile inni Gracze w to uwierzą.

Przykład: Patryk aktywuje zdolność Szeryfa

po tym, jak zapoznał się z kartą Mnicha. Umiejętnie zablokował, ponieważ nikt temu nie zaprzeczył. Musi odkryć trzy karty z frakcji Robina. Odsłania pierwszą - to Robin. Pozostaje mu zidentyfikować dwóch Wesołych Kompanów. Odkrywa kolejną kartę, to Wesóły Kompan, odkrywa trzecią kartę. To drugi Wesóły Kompan. Patryk wygrywa rundę!

● WESOŁY KOMPAN

Gracz ponownie wykonuje swoją turę.

● ZASTĘPCA SZERYFA

Gracz bierze dwie karty, tę którą ogłosił. Jako Zastępcę Szeryfa i drugą dowolną (odkrytą lub zakrytą), następnie tasuje je pod stołem. Nie wolno mu sprawdzać zakrytej karty. Następnie przekazuje obie karty Graczowi po swojej lewej stronie, który umieszcza je na dowolnych pustych miejscach, nie podglądając ich.

● KŁAMCA

Jeśli Gracz w trakcie swojej tury podejrzrzy kartę Kłamacy, MUSI ogłosić inną Postać. Musi skłamać!

Przykład: Leon bierze kartę Kłamacy. Z racji tego, że musi skłamać ogłasza, że jest to Wesóły Kompan. Nikt nie zaprzecza, więc używa zdolności Wesołego Kompana.

● WIEŚNIACZKA

Ta Postać nie ma żadnej zdolności. Można ogłosić tę Postać, ale nie aktywuje ona żadnej zdolności.

● MNICH

Zdolność tej Postaci pozwala odwrócić dowolną kartę (zakrytą lub nie). Mnich nie aktywuje zdolności odwróconej Postaci.

Przykład: Łukasz aktywuje zdolność Mnicha. Odsłania jedną z zakrytych kart. Jest to Zdrajca, ale zdolność Mnicha nie aktywuje zdolności innych postaci, nic się nie dzieje.

● WIEDŹMA

Gracz bierze kartę, którą ogłosił jako Wiedźmę, następnie wybiera drugą dowolną kartę (odkrytą lub nie, jeśli jest zakryta podgląda ją) i zamienia je miejscami. Karty umieszcza zakryte na wybranych przez siebie pustych miejscach. Zdolność Wiedźmy pozwala dobrac kartę Zdrajcy (zakrytą lub nie) bez konsekwencji.

Przykład: Patryk aktywuje zdolność Wiedźmy, podglądając kartę Wieśniaczki. Następnie bierze jedną z zakrytych kart, okazuje się, że to Zdrajca. Odkłada obie karty zakryte na dowolnych pustych miejscach i w tym momencie jest jedynym Graczem, który wie gdzie jest Zdrajca.

● ZDRAJCA

Gdy Gracz podejrzrzy tę kartę, MUSI ją odkryć i odwrócić swoją Pomoc Gracza na ciemną stronę (jeśli Pomoc Gracza jest odwrócona na ciemną stronę, Gracz zostaje wyeliminowany z tej rundy).

Ta karta zawsze na początku rundy musi być odkryta.

● OBERŻYSTKA

Używana tylko w grze drużynowej.

Gdy Gracz ogłasza tę Postać, Gracze z drużyny przeciwnej muszą zamknąć oczy. Gracz, aktywując zdolność Oberżystki wskazuje partnerowi z drużyny karty Postaci, których wydaje mu się, że zna tożsamość i pokazuje ich symbole na Pomocy Gracza.

X KONIEC TURY

Gdy runda dobiegnie końca należy losowo poprzestawiać karty na stole, tworząc ponownie z kart prostokąt 4x3, zastawiając kartę Zdrajcy odkrytą.

W grze 2-osobowej, Gracz, który przegrał poprzednią rundę rozpoczyna nową. W grze 3 i 4-osobowej pierwszym Graczem będzie osoba po lewej stronie Gracza rozpoczynającego poprzednią rundę.

Rundę wygrywa gracz, który umiejętnie użył zdolności Robina lub Szeryfa demaskując przeciwną frakcję. Gracz może też wygrać rundę, jeśli został jedynym aktywnym Graczem, a przeciwnicy zostali wyeliminowani.

X KONIEC GRY

Gracz, który wygrał dwie rundy wygrywa grę.

X GRA 4-OSOBOWA DRUŻYNOWA

Przygotowanie gry drużynowej nie różni się niczym od przygotowania gry indywidualnej. Należy tylko usunąć kartę Wieśniaczki, a na jej miejsce włożyć do talii kartę Oberżystki. Gracze z przeciwnych drużyn siadają po przeciwnych stronach stołu.

Gdy członek jednej z drużyn zostaje wyeliminowany, jego partner gra sam i tura wyeliminowanego Gracza jest pomijana. Wyeliminowany Gracz może pomagać swojemu partnerowi, mówiąc mu czy jego zdaniem przeciwnicy kłamią czy nie.

Gdy oboj członkowie drużyny zostają wyeliminowani, drużyna przeciwna wygrywa. Gdy Gracz skutecznie użyje zdolności Robina lub Szeryfa, jego drużyna wygrywa rundę.

Przegrana drużyna rozpoczyna nową rundę. Pierwsza drużyna, która wygra dwie rundy, wygrywa całą grę.

Wylączny dystrybutor: Hobbyty.eu, ul. Jagiellońska 50 a. 33-300 Nowy Sącz.

www.hobbyty.eu

info@hobbyty.eu



Autor: Alexis Campart

Ilustracje: Goupil

Dyrekcja artystyczna: goupil-graphiste.com

Autor dziękuje zespołowi Hot Fuzz, Emilie, Léo, Lucas, swojej matce i Maximilien Anger.

Wydawca: Bad Taste Games - marka Robinwood Corporation, chemin du bois Hébert, 76690 Clères, Francja.