

Jakub Jaskótkowski

Katarzyna Fic

# Robin Hood i Szeryf

6+ | 2 | 20-30  
wiek | graczy | min

Wyjęci spod prawa banicy z lasu Sherwood próbują na własną rękę wymierzać sprawiedliwość. Robin Hood, brat Tuck, Szkarłatny Will i Mały John napadają na bogatych mieszczan, a złoto przekazują potrzebującym chłopom. Jednak po drugiej stronie barykady stoi Szeryf z Nottingham, który w zgodzie z królewskim prawem skrupulatnie łapie i karze wszystkich złodziei, bez względu na ich intencje.

## Elementy gry

### Drużyna Robina



9 kart Żołnierzy



9 kart Chłopów



2 karty Uciezki



2 karty Celu



2 karty Tarczy

4 karty Walki

## Drużyna Szeryfa



9 kart Żołnierzy



9 kart Mieszczan



2 karty Ucieczki



2 karty Celu



2 karty Tarczy

4 karty Walki

## Pozostałe elementy



5 kart Przeszukania



2 karty Pomocy



24 żetony Monet



2 żetony Zwinności



2 żetony Siły

## Oznaczenia na kartach



zwinność



siła



spryt



liczba posiadanych monet

## Cel gry

Celem gry jest zebranie jak największej liczby punktów. Punkty zdobywa się, gromadząc złote monety oraz biorąc do niewoli żołnierzy przeciwnej drużyny.

## Przygotowanie do gry

1. Wybierzcie, po czyjej stronie będziecie walczyć: Robin Hooda czy Szeryfa z Nottingham, i weźcie odpowiedni zestaw kart (karty Żołnierzy **A**, Chłopów **B** lub Mieszczan **C**, Ucieczki **D** i Walki **E**).
2. Potasujcie karty z poszczególnych stosów Żołnierzy, Chłopów i Mieszczan, a następnie rozłóżcie je według poniższego schematu.



3. Weźcie po 1 żetonie Siły i Zwinności **F** oraz kartę Pomocy **G**.
4. Wszystkie monety **H** połóżcie obok obszaru gry, tworząc wspólny stos.
5. W osobnym stosie ułóżcie karty Przeszukiwania **I**.
6. Z wierzchu swoich stosów kart Żołnierzy **A** dobierzcie na rękę 2 karty i w zależności od tego, w której drużynie gracie, dodatkowo dobierzcie 2 karty ze stosu Chłopów **B** lub Mieszczan **C**. Kart na rękę nie należy pokazywać przeciwnikowi.

## Przebieg gry

Gra przebiega w turach. Każda tura dzieli się na 2 etapy:  
*Rabunek* (wraz z ewentualnym *Przeszukianiem*).  
*Walka* (wraz z ewentualną *Ucieczką z niewoli*).

Grę rozpoczyna młodszy uczestnik, który będzie w tej turze **atakującym**.  
Drugi gracz zostaje **obrońcą**. Gracze co turę zamieniają się rolami.

### Rabunek

- Atakujący wybiera z ręki kartę Żołnierza i kładzie zakrytą na środek stołu. Obok karty musi też położyć żeton ♻️ lub ✂️ – w ten sposób deklaruje, której zdolności swojego Żołnierza użyje podczas etapu *Walki*: siły czy zwinności.
- Następnie ruch wykonuje obrońca – wybiera z ręki kartę Chłopa (lub Mieszczanina) i kładzie zakrytą na środek stołu.
- Gracze odsłaniają wyłożone karty i porównują spryt ☆ obu postaci.  
**Jeżeli Żołnierz ma więcej sprytu** – atakujący zabiera ze wspólnego stosu tyle monet, ile widnieje na karcie Chłopa (lub Mieszczanina), i kładzie je obok swojej karty Żołnierza. Natomiast obrońca zabiera swoją kartę i odkłada na stos kart wykorzystanych.  
Gracze przechodzą do kolejnego etapu gry – *Walki*.  
**Jeżeli Żołnierz ma tyle samo albo mniej sprytu** – następuje *Przeszukanie*.

### Przeszukanie

- Obrońca tasuje 5 kart Przeszukania i rozkłada je zakryte na stole.
- Atakujący odsłania dowolne 3 karty i bierze tyle monet ze wspólnego stosu, ile widnieje na odkrytych kartach Przeszukania. Monety kładzie obok karty Żołnierza.
- Obrońca zabiera swoją kartę (Chłopa lub Mieszczanina) i odkłada na stos kart wykorzystanych.

**Uwaga!** Podczas Przeszukania można znaleźć maksymalnie 3 monety.



### Przeszukanie - przykład

Chłop Roger Igiełka ma więcej sprytu niż żołnierz Brian Eciepecie, więc następuje Przeszukanie. Obrońca tasuje karty Przeszukania i kładzie zakryte. Atakujący odkrywa 3 karty. W poniższym przykładzie atakujący znajduje 2 monety. Może więc wziąć ze stosu monet 2 żetony.

Atakujący



Obrońca



## Walka

- Na etapie *Walki* obrońca będzie się starał odebrać zrabowany łup. W tym celu wybiera z ręki kartę jednego ze swoich Żołnierzy i kładzie odkrytą przed wyłożonym wcześniej Żołnierzem atakującego.
- W zależności od tego, który żeton został położony na etapie *Rabunku* (♻️ lub ✂️), liczba ataków każdego z graczy jest równa wartości danej cechy na kartach każdego z Żołnierzy.

*Walka* przebiega następująco:

- Obrońca jako pierwszy wybiera jedną z dwóch kart Celu ✂️ – w zależności od tego, czy chce zaatakować, celując w górną część ciała czy w dolną.
- W tym czasie przeciwnik wybiera jedną z dwóch kart Tarczy 🛡️.
- Gracze jednocześnie wykładają wybrane karty Walki i sprawdzają wynik potyczki. Trafienie jest wtedy, gdy karta Celu **nie pokrywa się** z kartą Tarczy.
- Za każde trafienie otrzymuje się 1 punkt. Za brak trafienia nie otrzymuje się punktów.


Trafienie




Brak trafienia



### Walka – przykład

Na etapie Rabunku został wyłożony żeton . Szeryf z Nottingham ma 4 punkty siły, a Mały John – 3. Tyle ataków będzie mógł wykonać każdy z graczy. Gracze wybierają po 1 karcie Walki (Celu lub Tarczy) i na wspólny sygnał wykładają karty na stół. W poniższym przykładzie Tomek zaatakował górną część ciała przeciwnika, ale nie zdobył punktu – Ania obroniła się, zagrywając odpowiednią kartę Tarczy. Tomek może zaatakować jeszcze 3 razy, potem atakować będzie Ania (3 razy).



- Gracz, który zdobędzie więcej trafień, wygrywa *Walkę* i zabiera wszystkie monety, które leżą na środku stołu. Nie będzie można ich już odebrać aż do końca gry.
- Następnie gracze porównują spryt  na kartach Żołnierzy.  
Jeżeli przegrany Żołnierz ma mniej sprytu – karta trafia do przeciwnika, na oddzielny stos pojmanych Żołnierzy.  
Jeżeli przegrany Żołnierz ma tyle samo lub więcej sprytu – może spróbować *Ucieczki z niewoli*.

**Uwaga!** W przypadku **remisu** podczas *Walki* monety wracają na wspólny stos, a każdy gracz zabiera kartę swojego Żołnierza i odkłada na stos kart wykorzystanych. Należy rozpocząć kolejną turę gry.

### Ucieczka z niewoli

- Gracz, który przegrał *Walkę*, bierze 2 karty *Ucieczki*, w które wtasowuje kartę swojego pokonanego Żołnierza. Następnie rozkłada zakryte karty przed przeciwnikiem, a ten wybiera 1 z nich.
- *Ucieczka* kończy się **sukcesem**, jeżeli odkryta karta **nie przedstawia** Żołnierza. W takim przypadku karta Żołnierza wraca do właściciela na stos kart wykorzystanych.
- *Ucieczka* kończy się **porażką**, jeżeli przeciwnik odkryje kartę **przedstawiającą** Żołnierza. W takim przypadku przeciwnik zabiera tę kartę dla siebie i tworzy osobny stos pojmanych Żołnierzy.

Ucieczka z niewoli – przykład

Bartek przegrywa w Walce z Ewą. Albert Pechowiec ma więcej sprytu, więc Bartek może podjąć próbę Ucieczki z niewoli. W tym celu bierze 2 karty Ucieczki i tasuje je wraz z kartą Alberta. Następnie rozkłada zakryte karty, a Ewa wybiera jedną z nich. Jeśli znajdzie Alberta, bierze go do niewoli.



## Zakończenie tury

Po etapie *Walki* (lub po ewentualnym rozegraniu etapu *Ucieczki z niewoli*) gracze zabierają ze środka stołu żetony Siły lub Zwinności. Karty Żołnierzy, które zostały na stole, odkładają na stos kart wykorzystanych. Następnie dobierają na rękę brakujące karty Żołnierzy (do 2) i Chłopów lub Mieszczan (do 2). Na początku nowej tury każdy gracz powinien mieć w ręku 2 karty Żołnierzy.

Rozpoczyna się następna tura gry. Gracz, który w poprzedniej turze był obrońcą, teraz staje się atakującym.

## Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy:

- dowolny gracz dobierze na rękę ostatnią kartę Żołnierza, Chłopa lub Mieszczanina. Rozgrywana jest wtedy ostatnia tura w grze.

Lub

- całe złoto zostanie rozdzielone między graczy. Gra kończy się natychmiast.

Następnie gracze podliczają zebrane monety i pojmanych w niewolę Żołnierzy przeciwnej drużyny. Każda zdobyta moneta to 1 punkt, a każdy pojmany Żołnierz to 2 punkty.

Wygrywa osoba, która uzyska więcej punktów.



## Rozszerzony wariant gry

Żołnierze, Chłopi lub Mieszczanie, którzy nie zostali wzięci do niewoli, każdorazowo wracają na spód odpowiednich stosów kart każdego z graczy zamiast na stos kart wykorzystanych. Będzie można użyć tych kart ponownie. Gra kończy się w momencie, gdy między graczy trafi całe złoto.

Przed rozpoczęciem gry można zdecydować, ile monet znajdzie się na wspólnym stosie.

### Podziękowania

*Serdeczne podziękowania dla Kuby, dzięki któremu mogłem zobaczyć tę grę oczami dziecka i który był jej wiernym fanem od samego początku. Zgraliśmy razem kilka testowych talii.*

*Autor*

### Twórcy

**Autor gry:** Jakub Jaskółowski

**Ilustrator:** Katarzyna Fic

**Redaktor prowadzący:** Urszula Pitura


**Projekt graficzny i DTP:** Norbert Wencel

**Korekta:** Teresa Zielińska, Izabela Zadora-Łączkowska

Serdecznie dziękujemy naszym testerom: graczom z *Klubu Grota* w Żyrardowie!

© Copyright by Jakub Jaskółowski, 2019

© Copyright by Wydawnictwo Zielona Sowa Sp. z o.o., Warszawa 2019

Odkryj więcej naszych gier na  [ZielonaSowaGRY](https://www.facebook.com/ZielonaSowaGRY)



Szanowny Kliencie, dbamy o to, aby nasze gry były kompletowane z największą starannością. Jeżeli jednak okaże się, że w pudełku czegoś brakuje, jakiś element jest zniszczony lub źle wydrukowany (za co bardzo przepraszamy), prosimy o przesłanie informacji dotyczącej rodzaju usterki na adres: [wydawnictwo@zielonasowa.pl](mailto:wydawnictwo@zielonasowa.pl)

Prosimy o zawarcie w mailu danych kontaktowych, tj. imienia, nazwiska, adresu do korespondencji i adresu e-mail.

Informacje na temat przetwarzania przez nas danych osobowych znajdują się na stronie:  
[www.zielonasowa.pl/polityka-prywatnosci](http://www.zielonasowa.pl/polityka-prywatnosci)