

Robin

Frederic Moyersoen



2-6



8+



30'



Quentin Ghion



FLATLINED GAMES



Frederic Moyersoen

Frederic Moyersoen 1961-ben harmadik fiúként született egy hat gyermekes családban.

Gyerekkorában nagyon lelkesedett az európai képregényekért, és képregényrajzoló szeretett volna lenni. A táblásjátékokat is szerette, és a jobb eszközök hiányában egyszerűen színes ceruzát használva el is készítette kora népszerű játékaiknak: a Cluedo, a Rizikó, a Stratego, az Escape from Colditz, és mások saját változatait.

Elkezdte saját ízlésére formálni a szabályokat, és saját játékokat is tervezett. Sajnos abban az időben a tinédzserek nem lelkesedtek a táblásjátékokért, így Fredericnek nehezen sikerült a játékaikat kipróbálni.

Később felfedezte a háborús játékokat és más szenvedélyes játékos társakat.

Ezen első táblás játékok törekvései után Frederic Moyersoen egyre nagyobb érdeklődéssel fordult a mozi felé, és arról álmodozott, hogy filmes lesz. Kijárva a filmes iskolát, kapott egy jó diplomát, de munkát nem. Ez vezetett ahhoz, hogy lámpákat árult egy lakásfelszerelés-boltban. Majd váltott, és video tartozékokat, televíziókat és hűtőket árult, míg végül talált egy nagy gyógyszer cégnél egy fotográfus, illusztrátor, videofilmes ... és tárgyalószoba menedzser állást. Végül egy biztosítócégnél dolgozott egy kis kiadványszerkesztő egység igazgatójaként.

1998-ban elbocsátották, ami inkább megkönnyebbülés volt neki, mint kudarc (bár felesége és 3 gyermeke nem osztotta ezt a véleményét). Frederic Moyersoen úgy döntött, minden idejét a táblásjátékok létrehozására fordítja. Ezen a téren nem voltak se tapasztalatai, se kapcsolatai, így a kezdet igencsak nehéz volt. Első játéka a „Goudal Gou-dal” 1998-ban elnyerte a Boulogne-Bil-lancourt fesztivál Gobelet D'or díját, mégis csak 2002-ben adták ki, négy évvel az elbocsátása után.

A 2004-es év a Saboteur kiadásáról szólt. A játék a kezdetektől fogva nagyon sikeres volt, és népszerűsége az idők során csak egyre nőtt, és most már az egész világon harminc különböző nyelven elérhető.

2009-ben gyerekjátékát a „Nicht Zu Fassen-t” jelölték a német „Év gyermekjátéka” (Kinderspiel des Jahres) díjra. 2010-ben ugyanez a játék, Cache-Moutons név alatt megkapta a „As d'or-Jeu de l'Année Enfant” díjat Franciaországban.

2014-ben húsz különböző játékát adták ki, és körülbelül tízen dolgozik különböző kiadókkal.

A Robin játék eredetileg egy megbízás volt. 2008-ban Frederic-et felkérték, hogy tervezzen egy kis játékot, ami elmagyarázza a társadalombiztosítás működését. Egyszerűnek, könnyűnek és mulatságosnak kellett lennie. Ez kihívás volt már csak a téma szokatlansága miatt is. Az ebből származó játék, a Porto Seguro csak egy zárt közösség: a megbízást adó társaság alkalmazottai és ügyfelei számára volt elérhető. Fred-eric később úgy döntött, a középkori céhek témáját felhasználva, átdolgozza ezt egy szélesebb közönségnek.

A Flatlined Games felfigyelt erre a kis gyöngyszemre, és megkapta a kiadás jogát, amit továbbfejlesztett egy sokkal inkább családbarát témát választva: ez a Robin Hood.

Robin



Frederic Moyersoen játéka

2-6 játékos 10 éves kortól. Játékidő: 30 perc



A játékelemek

Játékszabály, egy játéktábla, 94 műanyag küldeteskártya (84 küldeteskártya 6 készletben, és 10 különleges küldeteskártya), 6 küldetésjelző (négyzet alakú), 6 játékoszínemlékeztető-korong (kör alakú), 6 játékos bábu.

Felhívjuk a figyelmetek arra, hogy a Robin játék magas minőségű 100% plasztik kártyákat tartalmaz. Ezek a kártyát könnyen forgathatók, és nagyon strapabíróak a papír kártyákhoz képest. Nagyon jól keverhetőek, és kártyavédő fólia nélkül is biztonságosan használhatóak.

Légy üdvözölve!

Most csatlakozhatsz Robin Hood vidám csapatához a sherwoodi erdőben. Segíthetsz a sherwoodi táborhelyen, utazókat fosztogathatsz a Nottingham kastélyába vezető utakon, üzenetet hozhatsz Robin-tól, és felderítheted a környéket információkért.

A nagyobb kockázat vállalása nagyobb jutalommal jár: Ha túl közel merészkeadsz a kastélyhoz, de légy óvatos: még vissza is kell érned, és el kell rejtőzködnöd az erdőben, mielőtt a seriff emberei elkapnának!

Céled az, hogy te légy az első, aki 7 azonos típusú küldetést teljesít, és így Robin új hadnagya lesz. Természetesen a barátaid szintén hadnagyok szeretnének lenni, úgyhogy gyorsnak és merésznek kell lenned, hogy előbb jársz sikerrel.

A játék célja

6 készlet küldetés van: ételszerzés, állatlopás, vagyonlopás, fegyverlopás, felderítés és karakterek közötti üzenettovábbítás. Az első játékos, aki 7 azonos típusú (azonos ikonú) küldetést összegyűjt egy játékos köre végére, megnyeri a játékot.



Előkészületek

Minden játékos elvesz egy kör alakú játékoszín-jelzőt, és az ezzel azonos színű játékos bábút. A játékosok tegyék maguk elé a játékoszín-jelzőt, ami a saját színükre emlékezteti őket.

Válasszatok véletlenszerűen kezdőjátékost. Tegyék a játékosok bábuit a következő minta szerint az útsávra (mindig a kezdőjátékos indul a Sherwoodi erdőhöz legközelebb).



Alaposan keverjétek meg a küldeteskártyákat, és tegyétek egy pakliba, képpel lefelé a játéktábla fölé. Ez lesz a küldetéspakli.

Húzzatok a küldetéspakli tetejéről 10 küldeteskártyát, és tegyétek képpel felfelé egy pakliba a játéktábla alá. Csak a felső kártyának kell láthatónak lennie. Ez az adománypakli.

Keverjétek meg a négyzet alakú küldetésjelzőket, és véletlenszerűen tegyetek le képpel felfelé egyet-egyét az útsáv minden egyes mezőjére.

Végül minden játékos húzzon 4 kártyát a küldetéspakliból. Ezeket a kártyákat a többi játékos elől titokban kell tartaniuk.

Alapfogalmak

Minden játékos tagja Robin csapatának, a Vidám Fiúknak.

A játéktábla 7 lépésben ábrázolja az utat a Sherwoodi erdő öreg tölgyfáitól a nottinghami kastélyig. Minden lépés megmutatja, milyen távol van a játékos a nottingham kastélytól, és hogy mekkora kockázatot vállal.

Minden lépés fölött van egy pénzeszsák, mellette egy számmal, ami a játékos küldetésének felel meg. Magasabb számnál több küldeteskártyát húz a játékos.

Minden lépés alatt van egy kéz, mellette egy számmal, ami a játékosnak a Vidám Fiúk csapatának adott adományának felel meg. A pozitív szám a segítséget jelzi (küldeteskártyákban), amit a játékos a csapattól kap a

Sherwoodi erdőben végzett kemény munkájáért. A negatív szám a játékos adományát jelzi (küldeteskártyákban) a csapat részére.

A küldeteskártyák mutatják a játékos vagyont és befolyását. A kártyák 6 küldetéstípust ábrázolnak, minden típusnak egyedi ikonja van a kártyán: életszerzés, állatlopás, vagyonlopás, fegyverlopás, felderítés és karakterek közötti üzenettovábbítás. Mindegyik küldetéstípus 14-szer van benne a pakliban.



A játék menete

A játék a kezdőjátékostól kezdve az óramutató járása szerint halad.

A játékosnak a körében a következő lépéseket kell végrehajtania:

1. Küldeteskártyákat húz (küldetések).
2. Adakozik vagy begyűjt az adománypakliból (adakozás).
3. Egy kártyát cserél vagy különleges kártyát használ (csere vagy akció).

Figyeljetez arra, hogy nem nézhetitek meg a dobott lapokat és a húzópaklit a játék alatt.

A játék ezután a következő játékos körével folytatódik, és ez így megy tovább.



1. Küldetések



A játékos nézze meg a bábuja mezőjének felső szélén lévő pénzeszsák ikon melletti számot. Húzzon ennek megfelelő számú kártyát (0-5) a küldetéspakliból (a tábla fölötti), és vegye a kezébe őket.

2. Adakozás



A játékos nézze meg a bábuja mezőjének alsó szélén lévő kéz ikon melletti számot.

A negatív szám (-1 vagy -2) azt jelzi, hogy a játékosnak ezzel megegyező számú, általa választott kártyát kell eldobnia a kezéből az adománypakli (a tábla alatti) tetejére. Ezek lehetnek az 1. lépésben - a Küldetések alatt most felhúzott kártyák is. A legfelső kártya az egyetlen kártya, aminek láthatónak kell lennie.

A nulla azt jelzi, hogy a játékos nem húz és nem dob el az adománypakliból/ba.

A pozitív szám (1) azt jelzi, hogy a játékosnak fel kell húznia a kezébe az adománypakli felső kártyáját.

3. Csere vagy akció

3.1 Egy kártya cseréje

Az aktív játékosnak fel **kell** ajánlania cseréje egyik kártyáját.

A játékos válasszon a kezéből egy küldeteskártyát, és tegye képpel felfelé maga elé. Ez a játékos csereajánlata a többi játékos számára.

Most körsorrendben minden játékos felajánlhat pontosan egy kártyát cserére a kezéből. A kártyák először képpel lefelé az ajánlatot tevő játékosok elé kerülnek. Amint az összes cserében részt venni kívánó játékos maga elé tett egy képpel lefelé fordított kártyát, az összes felajánlott kártyát egyszerre felfordítják.

Ha legalább egy játékos ajánlott kártyát, akkor az aktív játékosnak választania kell egy ajánlatot. Amikor elfogad egy ajánlatot, akkor az elcserélt küldeteskártyák képpel felfelé a két cserélő játékos elé kerülnek. A többi játékos most visszaveszi az elutasított kártyáját a kezébe.

Ha nem történt csere (mert egyik játékos sem felelt a csereajánlatra), akkor az aktív játékos előre lép a bábukkal a kártyán lévő nyílcsoportoknak megfelelően, ahogy azt lentebb részletezzük, majd visszateszi a kártyáját a kezébe.

Ha történt csere, akkor a képpel felfelé fordított elcserélt kártyákkal rendelkező két játékosnak kell mozgatnia a bábukat a megszerzett kártyán lévő nyílcsoportok szerint. Először a nem aktív játékosnak kell végrehajtania a mozgást, vagyis annak, akinek az ajánlatát elfogadták. Ezután az aktív játékos teszi ugyanazt a cserébe kapott kártya alapján.

Megeggyezés: Ha bármelyik cserélt kártya különleges kártya, akkor az adott játékos felveszi a kezébe a különleges kártyát, és egyik bábuval sem lép. A különleges kártya hatása a cserénél nem aktiválódik.

Mozgás a bábukkal: Az elcserélt küldeteskártyák egyes, 1-3 nyílból álló csoportját teljes egészében egy bábura kell alkalmazni a megadott irányba (vissza az erdőbe vagy előre a kastély felé). A játékosok szabadon választhatnak, hogy melyik bábukat mozgatják. Minden játékos léphet minden bábuval, de csak egyszer (vagyis ugyanazon a küldeteskártyán lévő két nyílcsoport nem alkalmazható ugyanarra a bábura).

A Nottingham kastélyán túllépő bábu visszakerül a Sherwoodi erdő öreg tölgyfáihoz, ahonnan folytatódik a számolás. (A Vidám Fiú túl közel lopózott a kastélyhoz, és egyből vissza kell fordulnia, hogy elrejtőzzön az erdőben a seriff emberei elől.) Ezzel ellentétben a Sherwoodi erdő öreg tölgyfáinál lévő bábu soha nem mozoghat visszafelé az erdőben. Ha szükséges (és lehetséges), másik bábút kell választani a visszafelé mozgáshoz.

Minden játékosnak a küldeteskártyáján lévő összes nyílcsoportot fel **kell** használnia a bábukhoz, ha ez lehetséges. Nem hagyhatnak figyelmen kívül egy csoportot. Ez rákényszerítheti a játékosokat, hogy lépjenek bizonyos bábukkal, hogy a küldeteskártyájukon lévő összes nyílcsoportot felhasználják.



Példa: Eszternek mozgatnia kell egy bábut 2 mezőt előre, és két bábut egy mezőt hátra. Nem mozgathatja a kék és a zöld bábut, mivel ezek már az öreg tölgyfa mezőn állnak. Annyi nyíl-csoportot kell felhasználnia, amennyit csak lehetséges, így nem léphet előre a sárgával vagy a pirossal: a sárgával és a pirossal kell visszalépnie, és a késsel vagy a zölddel előre.

A bábuk mozgatása után a cserelő játékosok felveszik a cserélt kártyákat a kezükbe.

Ha az adománypakli elfogy, akkor húzzatok 5 kártyát a küldetéspakliból, és tegyétek új, képpel felfelé fordított adománypakliként a tábla alá.

vagy

3.2 Egy különleges küldeteskártya használata

Az aktív játékos a csereajánlat helyett használhat egy különleges küldeteskártyát. Kijátssza a különleges küldeteskártyát, alkalmazza a hatását, majd az adott különleges küldeteskártya kikerül a játékból.

Megjegyezzük, hogy a három „kettős küldetés” különleges küldeteskártya nem használható 3.2 akcióként csereajánlat helyett. Ezek passzívak, és kizárólag egy győztes kombináció részeként lehet felhasználni. De cserére felajánlhatóak.

A játék vége

Ha egy játékos, valamelyik játékos körének végére összegyűjtött 7 ugyanolyan típusú küldeteskártyát, akkor meg kell mutatnia a többi játékosnak, és megnyeri a játékot.

- Az útsávon lévő küldetésjelzők egy, a játékos kezében lévő adott típusú küldeteskártyának számítanak, ha a játékos bábuja az útsáv megfelelő mezőjén áll, amikor megmutatja a kezében lévő lapjait.

- A „kettős küldetés” különleges kártyák a kártyán látható mindkét küldetéstípusnak megfelelő kártyának számítanak.

- A győzelemhez a kártyák bemutatása csak egy játékos köre végén történhet meg (a játékos saját köre vagy egy másik játékos köre). Ez azt jelenti, hogy a csereének, és a bábuk mozgásának meg kell előtte történnie.

- Ha 2 játékos ugyanabban a körben gyűjt össze 7 küldeteskártyát, akkor az aktív játékos nyeri meg a játékot.



A különleges küldeteskártyák leírása

1. Titokban nézd meg az egyik játékos kézben lévő kártyáit.
2. Lopj el véletlenszerűen egy kártyát egy másik játékos kezéből, és a többieknek nem mutatva vedd a kezedbe.
3. Húzd fel a küldetéspakli felső két kártyáját.
4. Válassz egy kártyát az adománypakliból, és vedd a kezedbe. Ne mutasd meg a többi játékosnak.
5. Cseréld ki két bábut az útsávon.
6. Cseréld ki az összes kézben lévő küldeteskártyádat egy általad választott játékoskal.
7. Cseréld ki két küldetésjelzőt az útsávon.
- 8-10. A három kettősküldetés-kártya a kártyán lévő mindkét küldetéstípusnál számít. Ezekkel könnyebben összegyűjtheti a játékos a 7 kártyából álló sorozatot.

2 játékos változat

Előkészület:

Tegyetek 2 látható, és egy lefelé néző küldeteskártyát egy sorba a tábla mellé. Ezek a kártyák egy harmadik, semleges játékos lapjainak felelnek meg.

Stáblista

E játék fejlesztése és tesztelése a következő csoportok számos játékosának a hozzájárulásnak volt köszönhető: Bel-goldique, Repos du Guerrier, Bonne Sociétés, Mardis Ludiques Sajou és Ludwikend. Köszönöm az összes játékesztelőnek: egy játék sem lenne a támogatásuk nélkül.

Külön köszönet Sebastien Dujardinnek, a Pearl Gamestől, aki a fejlesztésben segített.

Külön köszönet neked, hogy megvetted ezt a játékot, ezzel is támogatva minket abban, hogy egyszerű játékokat hozunk a piacra. ©Flatlined Games 2014, mindne jog fenntartva. A játék kizárólag szórakozási célból készült.

Nézd meg weboldalunk: <http://www.flatlinedgames.com> hogy újabb egyszerű játékokat találj, és csatlakozz a levelezőlistánkhoz, facebookunkhoz vagy twitterünkhöz, hogy informálhassunk a jövőben megjelenéseinkről.

Magyar fordítás: Trew és Dunda

Tegyetek az útsávon a kezdőjátékos bábuját az 1/0 mezőre, a másodikét a 2/-1 mezőre és a semleges játékosét a 3/-1 mezőre.

A játék menete:

A játékosok felváltva jönnek. A semleges játékos soha nem játszik.

Csere:

A játékos a cserénél ahelyett, hogy elfogadná az ellenfele kártyáját, cserélhet egyet a semleges játékos 3 kártyájából. Ebben az esetben az aktív játékos cserélt kártyája képpel felfelé, dobott lapként a küldetéspakli mellé kerül. Ez nem aktiválódik, és nem mozgatja a bábukat. Csak az aktív játékos által szerzett kártya lesz végrehajtva, és ő ennek megfelelően mozgatja a bábukat. A semleges játékos kap cserébe egy kártyát a küldetéspakliból, képpel felfelé vagy lefelé, ahogy a cserélt kártya volt.

Ha az ellenfél nem ajánl fel kártyát cserére, akkor az aktív játékosnak a semleges játékoskal kell cserélnie.

Blokkolás:

A semleges játékos blokkol egy mezőt. Ha egy bábunak itt kéne megállnia, akkor helyette a következő mezőre előre vagy hátra lép. De a semleges játékos beléphet egy foglalt mezőre.

Kifogyott küldetéspakli:

Ha bármikor elfogy a küldetéspakli, akkor keverjétek meg a dobópaklit, és ez lesz az új képpel lefelé fordított küldetéspakli.