

Robin Hood

Spielregeln

von Alexander Randolph

Inhalt: 4 doppelseitige Spielpläne, 4 Robin Hood Spielfiguren, 4 Würfel.

Teilnehmer: 2–4 Spieler.

Spielziel: Die Spieler versuchen, durch geschicktes Ausschuchen und Anlegen verschiedener Spielpläne möglichst schnell durch den Wald zu kommen. Der Schnellste wird Sieger.

So wird gespielt:

Es wird ausgelost, wer mit dem Spiel beginnt. Der erste Spieler sucht sich jetzt einen Spielplan aus und legt ihn mit der Vorder- oder Rückseite auf den Tisch. Jetzt setzt er seine Robin Hood Figur vor einen der Wege direkt vor den Spielplan. (Hier wählt er einen möglichst kurzen Weg.) Reihum setzen auch die anderen Spieler ihre Figuren – jede vor einen der Wege.

Haben alle Spieler ihren Weg ausgewählt und ihre Figuren vor den Spielplan gesetzt, beginnt der erste Spieler mit dem Würfeln.

Er setzt seine Spielfiguren um so viele Punkte weiter, wie der Würfel anzeigt. Eine einmal gewählte Spur (weiße Linie) darf nicht verlassen werden. Wenn eine Figur das Ende ihres Weges erreicht hat, bevor der nächste Spielplan angelegt ist, bleibt die Figur auf dem letzten Punkt stehen und wartet, bis sie weiter vorrücken darf.

Wirft ein Spieler jedoch eine 6, hat er folgende Möglichkeiten:

1. Er kann einen neuen Spielplan (Vorder- oder Rückseite) anlegen, wenn noch nicht alle 4 Spielpläne aneinandergelegt sind.
2. Er kann einen Spielplan, der bereits im Spiel ist umdrehen. Voraussetzung dafür ist jedoch, daß keine Spielfiguren daraufstehen.

3. Er kann, wenn alle Spielfiguren den 1. Spielplan verlassen haben, diesen dort wegnehmen und an den letzten Plan anlegen und somit das Spiel verlängern.

Wichtig: Immer, wenn eine 6 gewürfelt wird, darf der Spieler noch ein zweites Mal würfeln.

Das Spielende:

Der Spieler, dessen Spielfigur als erste durch den ganzen Wald – also über den Rand des 4. oder letzten Spielplanes – kommt, ist Sieger. Dabei braucht die zuletzt gewürfelte Zahl nicht voll ausgenutzt zu werden.