



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



ROBIN HUND



Robin Hood • Robin, prince des bandits
Robin Hond • Robin Can • Robin Cane

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010

Robin Hund

Ein cleveres Sammelspiel
für 2 – 5 wagemutige Helden
von 6 – 99 Jahren.

Spielidee: Eugen Wyss
Illustration: Daniel Döbner
Spieldauer: ca. 15 Minuten



Schaut her, da ist er, der berühmte Robin Hund. Er wird uns helfen den gemeinen Grafen Gierig von Geiz zu überlisten. Dieser herrscht über den Wald und stiehlt den Bewohnern ihr Gold. Nur mutige und clevere Helden wie Robin Hund und seine Räuberfreunde können den Goldschatz erbeuten und ihn den armen Waldbewohnern zurückgeben. Kannst du ihnen dabei helfen?

Spielinhalt

- 5 Hunde
- 36 Räuberkarten (sechs verschiedene Räuber in sechs Farben)
- 21 Schatzkarten (mit 1 – 3 Goldbeuteln)
- 8 Waldplättchen
- 1 Burgplättchen
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Es gibt zwei Möglichkeiten, an die Schatztruhen im Besitz des Grafen zu gelangen: Ihr könnt durch den Wald zu seiner Burg schleichen oder eine Räuberbande aus fünf verschiedenen Räubern bilden. Dafür müsst ihr gut abwägen, ob ihr eine Räuberkarte behaltet oder verschenkt. Nur eine verschenkte Karte macht den Weg frei in Richtung Burg, wenn der beschenkte Mitspieler diesen Räuber noch nicht hat. Merkt euch also gut, wer schon welche Räuberkarten gesammelt hat. Ziel des Spiels ist es, als Erster fünf Schatzkarten oder insgesamt zehn Goldbeutel auf den gesammelten Schatzkarten zu erbeuten.

Spielvorbereitung

Legt die Waldplättchen und das Burgplättchen zu einem Kreis in der Tischmitte aus. Jeder Spieler wählt einen Hund und stellt ihn auf das Burgplättchen. Mischt die Schatzkarten und haltet sie als verdeckten Stapel neben dem Kreis bereit. Mischt auch die Räuberkarten und platziert sie als verdeckten Nachziehstapel in der Kreismitte. Deckt die obersten zwei Räuberkarten auf und legt sie offen neben den Stapel.





Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt im Wald war, beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und versucht die wertvollen Schatzkarten zu erbeuten.

Eine Schatzkarte kannst du erbeuten, indem du:

- **fünf verschiedene Räuberkarten sammelst**
oder
- **mit deinem Hund auf oder über die Burg ziehst.**

Achtung:

Von jedem Räuber gibt es sechs Karten, drei mit und drei ohne Wappen. Ein Wappen bedeutet „Behalten verboten!“. Diese Karten darfst du nicht direkt auf die Hand nehmen. Du kannst sie also nur verschenken, denn nur der Beschenkte darf sie behalten.



Dein Spielzug

Entscheide dich für eine der beiden aufgedeckten Räuberkarten und nimm sie verdeckt auf die Hand. Jetzt hast du zwei Möglichkeiten:

1. Du behältst die Karte

- Damit gründest oder erweiterst du deine Räuberbande. Du kannst aber nur eine Karte behalten, die du noch nicht hast.
- Sobald du fünf verschiedene Räuber auf der Hand hast, ist deine Räuberbande komplett. Zeige die Räuber deinen Mitspielern und lege sie anschließend offen auf den Ablagestapel. Jetzt kannst du dir eine Karte vom Schatzkartenstapel nehmen und verdeckt vor dich hinlegen.



2. Du schenkst die Karte einem Mitspieler

- Hat dein Mitspieler diesen Räuber schon, hast du leider Pech gehabt, denn in diesem Fall darfst du deine Figur nicht weiter ziehen. Zum Beweis zeigt er die entsprechende Räuberkarte und legt anschließend eine der beiden Karten offen auf den Ablagestapel.
- Hat dein Mitspieler diesen Räuber noch nicht, nimmt er die Karte verdeckt auf die Hand. Zur Belohnung darfst du deine Figur so viele Felder im Uhrzeigersinn vorwärts ziehen, wie der beschenkte Spieler jetzt Karten auf der Hand hält. Erreicht dein Hund dabei das Burgplättchen oder zieht er darüber hinaus, darfst du dir eine Karte vom Schatzkartensapel nehmen.

Achtung:

Hat dein Mitspieler dadurch fünf unterschiedliche Räuber, kann er sie sofort gegen eine Schatztruhe eintauschen. Hierbei zählen auch die Räuberkarten mit Wappen.

Die Anzahl der offen liegenden Räuberkarten wird wieder auf zwei ergänzt. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel und bildet einen neuen Nachziehstapel. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler insgesamt mindestens zehn Goldbeutel auf seinen Schatzkarten zählt oder fünf Schatzkarten erbeutet hat. Er ist der wahre Robin Hund und Sieger des Spiels.



Profi-Regeln

Das Spiel wird taktischer, wenn ihr folgende Regeln hinzufügt:

- Schenkst du einem Mitspieler eine Karte, die er schon besitzt, zeigt er sie zum Beweis vor und legt eine der beiden Karten auf den Ablagestapel. Dann darf er seine Figur so viele Waldplättchen vorwärts ziehen, wie er in diesem Moment Karten auf der Hand hat.
- Du kannst es auch ablehnen, eine der beiden Räuberkarten zu nehmen und legst eine davon direkt auf den Ablagestapel. Im Uhrzeigersinn dürfen deine Mitspieler jetzt entscheiden, ob sie die Karte auf die Hand nehmen oder ebenfalls ablehnen. Erst dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Robin Hound

A clever collecting game
for 2 – 5 daring heroes ages 6 – 99.

Author: Eugen Wyss
Illustrations: Daniel Döbner
Length of the game: approx. 15 minutes



ENGLISH

Look, it's the famous Robin Hound!
He will help us outwit the mean Count
of Merciless Greed who reigns over the forest, stealing the gold of
the inhabitants. Only audacious and clever heroes like Robin Hound
and his robber friends will be able to catch the gold treasure and give
it back to the poor inhabitants of the forest. Will you be able to help
them?

Contents

- 5 dogs
- 36 robber cards (six different robbers in six colors)
- 21 treasure cards (1 – 3 bags of gold)
- 8 forest path tiles
- 1 castle tile
- Set of game instructions

Game Idea

There are two ways to retrieve the treasure chest being hoarded by the count. You can either sneak through the forest up to his castle or form a robber gang of five different robbers. To do so you have to consider carefully whether you want to keep robber cards or give them away. So try to remember who has collected which cards, as any card you give away only enables you to make your way towards the castle if the player in question does not have this robber card. The aim of the game is to be able to count ten gold bags on the treasure cards you have collected or to collect five treasure cards.

Preparation of the Game

Arrange the forest path and castle tiles in a circle in the center of the table. Each player chooses a dog and places it on the castle tile. Shuffle the treasure cards and place them, ready to be used, in a pile facedown next to the circle. Also shuffle the robber cards and place them as a provision pile facedown in the center of the circle. Then draw two cards from the top of the provision pile and place them face up next to the pile.





How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has been in a forest most recently starts the game. If you cannot agree the youngest player starts and tries to carry off the precious treasures cards.

Treasure cards can be obtained by

- **collecting five different robber cards**
or
- **moving your dog onto or past the castle tile.**

Watch out:

There are six cards for each robber, three of them showing a coat of arms and three without. A coat of arms means "Not for keeping!". You are not allowed to collect these cards and can only give them away. On the other hand, the rule "Not for keeping" does not apply to the player to whom you give this card.



Your turn

Choose one of the two robber cards face up and take it in your hand. Now you have two options:

1. You keep the card

- in order to form a robber gang or expand your gang of robbers. You can however only keep a card you don't have yet.
- As soon as you have five different robbers in your hand your gang is complete. Show the cards to the other players and then place them face up on the discard pile. Now you are allowed to draw a card from the treasure card pile and place it facedown in front of you.

2. You give the card to another player

- If this player already has this type of robber, you are unlucky. To prove it he shows the matching robber card and then places either one of the two cards face up on the discard pile.
- If this player does not have this type of robber he takes the card. As your reward you can move your play figure as many squares, in a clockwise direction, as the player you gave the card to has cards in his hand.
If your dog reaches or passes the castle tile you are allowed to take a card from the treasure card pile.

Watch out:

if the player you just gave the card to now has a robber gang of five different robbers in his hand (remember the ones with coat of arms also count), he can immediately swap them for a treasure card.

Draw a new robber card from the pile so that there are again two robber cards face up in the middle. If the provision pile has been completely used, then shuffle the discard pile and place it as a new provision pile in the middle. Then it's the the next player's turn.

End of the Game

The game ends as soon as a player counts at least ten gold bags on his treasure cards or has collected five treasure cards. He is the real Robin Hound and winner of the game.

Rules for professional players

The game gets more tactical if you add the following rules:

- When you give a card to another player and he already has this type of robber, he shows the corresponding card for proof and places one of them on the discard pile. Now he is allowed to move his play figure along the path through the forest, as many squares as he holds cards in his hand.
- You can also refuse to take one of the two robber cards laid out and instead place one of them directly on the discard pile. One by one in a clockwise direction the other players then decide if they want to take this card or not. Then it's the turn of the next player



Robin, prince des bandits

Un espiègle jeu de collecte
pour 2 à 5 héros audacieux
de 6 à 99 ans.

Idée : Eugen Wyss
Illustration : Daniel Döbner
Durée de la partie : env. 15 minutes



FRANÇAIS

Regardez par ici, voilà Robin le célèbre chien bandit. Il va nous aider à duper l'ignoble comte Avide de Sous qui règne sur la forêt et vole l'or des habitants. Seuls des héros hardis et subtils comme Robin et sa bande de comparses pourront s'emparer du butin de pièces d'or et les redonner aux pauvres habitants de la forêt. Pourras-tu les y aider ?

Contenu du jeu

- 5 chiens
- 36 cartes-bandit (six bandits différents de six couleurs)
- 21 cartes de trésor (avec 1 à 3 sacs de pièces d'or)
- 8 plaquettes-forêt
- 1 plaquette-château
- 1 règle du jeu

Idée

Il y a deux possibilités pour parvenir aux coffres à trésors du comte. Vous pouvez vous faufiler vers son château en passant par la forêt ou former une bande de bandits qui devra compter cinq personnages différents. Pour cela, vous devrez bien réfléchir pour savoir si vous voulez garder une carte de voleur ou si vous voulez la donner. Faites donc bien attention à qui a déjà récupéré des cartes et quelles cartes-bandit ont été récupérées. En effet, une carte donnée ne libère le passage vers le château que si le joueur à qui l'on a donné la carte ne possède pas encore ce personnage.

Le but du jeu est de récupérer en premier cinq cartes de trésor ou d'avoir en tout dix sacs de pièces d'or représentés sur les cartes de trésors récupérées.

Préparatifs

Posez les plaquettes-forêt et la plaquette-château en cercle au milieu de la table. Chaque joueur choisit un chien et le pose sur la plaquette-château. Mélangez les cartes de trésor et empilez-les faces cachées à côté du cercle. Mélangez les cartes-bandit et placez-les au milieu du cercle, faces cachées, comme pile de pioche. Retournez les deux premières cartes-bandit et posez-les faces visibles à côté de la pile.



Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est allé en forêt en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il essaye de récupérer les cartes de trésor qui ont beaucoup de valeur.

Tu récupères une carte de trésor :

- **quand tu as formé la bande de bandits (= cinq cartes différentes)**
ou
- **quand tu arrives avec ton chien sur la plaquette-château ou la dépasses.**

Attention :

chaque bandit est représenté sur six cartes, dont trois avec blason et trois sans blason. Un blason signifie : « collecte interdite ». Tu n'as pas le droit de prendre ces cartes dans ton jeu. Tu ne peux donc que les donner. Pour celui qui la récupère, la règle « collecte interdite » n'est pas valable.



Ton tour de jouer

Décide-toi pour une des deux cartes-bandit que tu as retournées et prends-la en main sans que les autres la voient. Tu as alors deux possibilités :

1. Tu gardes la carte

- Tu formes ainsi ta bande de bandits ou l'agrandis.
Tu ne peux garder cette carte que si tu ne l'as pas encore.

- Dès que tu as cinq personnages différents dans ton jeu, ta bande est complète. Montre les bandits aux autres joueurs et pose-les faces visibles sur la pile de dépôt. Tu peux alors prendre une carte de la pile de cartes de trésor et tu la poses devant toi, face cachée.

2. Tu donnes la carte à un joueur

- Si ce joueur a déjà ce bandit, tu n'as pas de chance. Pour le prouver, il montre la carte correspondante et pose ensuite une des deux cartes, face visible, sur la pile de dépôt.
- Si ce joueur n'a pas encore ce bandit, il prend la carte dans son jeu sans qu'on la voie. En récompense, tu avances ton pion dans le sens des aiguilles d'une montre du même nombre de cases que le nombre de cartes que ce joueur a dans son jeu. Si ton chien arrive alors sur la plaquette-château ou s'il la dépasse, tu as le droit de prendre une carte de la pile de cartes de trésor.

Attention :

si le joueur auquel tu as donné la carte peut former une bande de cinq bandits différents avec cette carte (les cartes avec les blasons comptant aussi), il peut l'échanger tout de suite contre une carte de trésor.

Le nombre de cartes-bandit posées faces visibles est de nouveau complété pour qu'il y en ait toujours deux. Si la pile de pioche est épuisée, mélangez la pile de dépôt, retournez-la et formez une nouvelle pile de pioche. C'est le tour du joueur suivant.



Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur peut compter en tout au moins dix sacs d'or sur ses cartes de trésors ou dès qu'il a récupéré cinq cartes de trésors. C'est lui le vrai Robin, célèbre chien bandit et gagne la partie !

Règles pour experts

Le jeu sera plus tactique si l'on suit les règles suivantes :

- Si le joueur à qui tu donnes une carte l'a déjà, il la montre pour le prouver et pose une des deux cartes sur la pile de dépôt. Il a ensuite le droit d'avancer son pion du même nombre de plaquettes-forêt que celui de cartes qu'il a dans son jeu à ce moment-là.
- Tu peux aussi refuser de prendre une des deux cartes-bandit et en poses une directement sur la pile de dépôt. Les autres joueurs assis dans le sens des aiguilles d'une montre ont alors le droit de décider s'ils prennent la carte dans leur jeu ou s'ils la refusent aussi. Après cela, c'est au tour du joueur suivant.



Robin Hond

Een gewiekt verzamelspel voor
2 – 5 dappere helden van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Eugen Wyss
Illustraties: Daniel Döbner
Speelduur: ca. 15 minuten



Kijk nu eens, dat is hem echt, de beroemde Robin Hond. Hij gaat ons helpen de gemene graaf Vrek van Gierig, die over het bos heerst en de bewoners van hun goud berooft, te slim af te zijn. Alleen dappere en slimme helden als Robin Hond en zijn roversvrienden kunnen de gouden schat buitmaken en hem aan de arme bosbewoners teruggeven. Kan je hen daarbij helpen?

Spelinhoud

- 5 honden
- 36 roverskaarten (zes verschillende rovers van zes kleuren)
- 21 schatkaarten (met 1 – 3 zakjes goud)
- 8 ronde boskaartjes
- 1 rond kasteelkaartje
- spelregels

Spelidee

Er zijn twee mogelijkheden om bij de schatkisten te komen die de graaf in zijn bezit heeft. Jullie kunnen door het bos naar zijn kasteel sluipen of een roversbende van vijf verschillende rovers vormen. Hiervoor moeten jullie goed nadenken of jullie een roverskaart willen houden of weggeven. Probeer daarom goed te onthouden wie welke roverskaarten heeft verzameld. Want een weggeven kaart maakt enkel de weg naar het kasteel vrij als de speler die de kaart heeft gekregen deze rover nog niet in bezit heeft. Het doel van het spel is om als eerste 5 schatkaarten of in totaal 10 zakken goud op de verzamelde schatkaarten buit te maken.

Spelvoorbereiding

Leg de ronde boskaartjes en het kasteelkaartje in een cirkel in het midden op tafel. Ieder speler kiest een hond en zet hem op het kasteelkaartje. Schud de schatkaarten en leg ze als verdeckte stapel naast de cirkel klaar. Schud eveneens de roverskaarten en leg ze als verdeckte stok in het midden van de cirkel. Draai de bovenste twee roverskaarten om en leg ze open naast de stapel.

roverskaarten



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst in het bos is geweest, begint het spel. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en probeert de waardevolle schatkaarten buit te maken.

De schatkaarten kunnen worden buitgemaakt door:

- **vijf verschillende roverskaarten te verzamelen**
of
- **je hond op of over het kasteel te zetten.**

Let op:

Van iedere rover zijn er zes kaarten; drie met en drie zonder wapenschilden. Een wapenschild betekent: "bewaren verboden". Deze kaarten mag je niet in je hand houden. Je kunt ze dus alleen weggeven. Voor degene die de kaart ontvangt, geldt de "bewaren verboden"-regel niet.



Je speelbeurt

Kies voor één van de beide omgedraaide roverskaarten en hou hem in je hand zodat niemand anders hem kan zien. Nu heb je twee mogelijkheden:

1. Je houdt de kaart

- Hiermee richt je een roversbende op of je breidt hem uit. Je mag echter alleen een kaart houden die je nog niet hebt.
- Zodra je vijf verschillende rovers in je hand hebt, is je roversbende compleet. Laat de rovers aan je medespelers zien en leg ze vervolgens open op de aflegstapel. Nu mag je een kaart van de stapel schatkaarten pakken en verdekt voor je neerleggen.

2. Je geeft de kaart aan een medespeler

- Als de medespeler deze rover al heeft, heb je jammer genoeg pech gehad. Als bewijs laat hij/zij de betreffende roverskaart zien en legt vervolgens één van de twee kaarten open op de aflegstapel.
- Als je medespeler deze rover nog niet heeft, neemt hij/zij de kaart verdekt in zijn/haar hand. Als beloning mag je je stuk net zoveel velden kloksgewijs vooruit zetten, als de speler die je kaart heeft gekregen kaarten in zijn/haar hand houdt. Bereikt je hond hierdoor het kasteelkaartje of gaat hij eroverheen, dan mag je een kaart van de stapel schatkaarten pakken.

Let op:

als je medespeler met de kaart die je hem/haar hebt gegeven een roversbende van vijf verschillende rovers (de roverskaarten met wapenschilden tellen ook mee) kan vormen, dan mag hij/zij ze onmiddellijk voor een schatkaart omruilen.

Het aantal openliggende roverskaarten wordt weer tot twee aangevuld. Als de stok is opgebruikt, wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe stok gebruikt. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers in totaal 10 zakken goud op zijn/haar schatkaarten heeft staan of 5 schatkaarten heeft buitgemaakt. Hij/zij is de ware Robin Hond en de winnaar van het spel.



Regels voor echte profs

Het spel wordt tactischer als bovendien de volgende regels worden toegepast:

- Als je een medespeler een kaart geeft die hij/zij al heeft, laat hij/zij hem als bewijs zien en legt één van de twee kaarten op de aflegstapel. Daarna mag hij/zij zijn/haar stuk net zoveel boskaartjes vooruit zetten als hij/zij op dit moment kaarten in zijn/haar hand houdt.
- Je kunt ook weigeren om één van de beide open op tafel liggende roverskaarten te pakken en er één direct op de aflegstapel te leggen. Kloksgewijs mogen je medespelers nu beslissen of ze de kaart willen nemen of eveneens passen. Pas daarna is de volgende speler aan de beurt.



Robin Can

Un habilidoso juego de atesoramiento para 2 – 5 osados héroes de 6 a 99 años.

Autor: Eugen Wyss
Ilustraciones: Daniel Döbner
Duración de una partida: aprox. 15 minutos



¡Mira! Por ahí viene el famoso Robin Can. Nos ayudará a darle su merecido al infame conde Ávido de Avaricia que domina en estos bosques y roba el oro de los habitantes del lugar. Sólo los héroes valerosos y hábiles como Robin Can y sus amigos bandidos pueden hacerse con el tesoro de oro y devolvérselo a los pobres habitantes del bosque. ¿Te atreves a ayudarlos en esa tarea?

Contenido del juego

- 5 perros
- 36 cartas de bandidos (seis bandidos diferentes en seis colores)
- 21 cartas de tesoro (con 1 – 3 talegos de oro)
- 8 casillas de bosque
- 1 casilla de castillo
- 1 instrucciones del juego

El juego

Hay dos maneras de llegar hasta los cofres de los tesoros que están en posesión del conde. Podéis acercaros a su castillo atravesando el bosque a hurtadillas o podéis formar una cuadrilla de bandidos compuesta por cinco bandidos diferentes. Para tal fin deberéis ponderar si os quedáis o si regaláis una de las cartas de bandidos expuestas. También tenéis que retener en la memoria quién ha reunido ya qué cartas de bandidos, porque una carta regalada deja el camino libre de obstáculos en dirección al castillo si el jugador que la recibe no tiene ese bandido en su haber.

El objetivo del juego es ser el primero en hacerse con 5 cartas de tesoro o 10 talegos de oro contenidos en las cartas de tesoro reunidas.

Preparativos

Colocad las casillas del bosque y la casilla del castillo en el centro de la mesa formando un círculo. Cada jugador elige un perro y lo coloca sobre la casilla del castillo. Barajad las cartas de tesoro y tenedlas a un lado del círculo formando un mazo de cartas boca abajo. Barajad también las cartas de bandidos y colocadlas formando un mazo para servirse, boca abajo y en el interior del círculo. Descubrid las dos primeras cartas del mazo de bandidos y ponedlas boca arriba junto al mazo.



¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien haya estado más recientemente en el bosque. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven intentando hacerse con las valiosas cartas de tesoro.

Puedes hacerte con una carta de tesoro

- **reuniendo cinco cartas diferentes de bandidos**
o bien
- **llegando a la casilla del castillo o sobrepasándola.**

Atención:

Hay seis cartas de cada bandido, tres con escudo y tres sin él. Un escudo significa «prohibido conservarla». Esas cartas no puedes tenerlas en la mano. Así pues, sólo puedes regalarlas. La regla del «prohibido conservarla» no vale para el jugador que recibe la carta regalada.



Tu tirada

Decídate por una de las dos cartas de bandidos destapadas y cógela. Ahora tienes dos opciones:

1. Conservar la carta

- Con ella empiezas a formar o amplias tu cuadrilla de bandidos. Pero sólo puedes conservar aquella carta que todavía no tengas.
- Tu cuadrilla de bandidos queda completa en cuanto tengas en la mano cinco bandidos diferentes. Muestra los bandidos a tus compañeros de juego y ponlos a continuación boca arriba sobre el mazo de depósito. Ahora puedes coger una carta de tesoro y colocártela delante de ti boca abajo.



2. Regalar la carta a un compañero de juego

- Mala suerte para ti si tu compañero tiene ya a ese bandido. Como prueba enseñará la carta correspondiente y colocará una de las dos cartas boca arriba en el mazo de depósito.
- Si tu compañero no tiene todavía esa carta, la cogerá para él. Como premio podrás adelantar tu figura tantas casillas en el sentido de las agujas del reloj como cartas tenga en su mano el jugador que acaba de recibir regalada la carta. Si tu perro llega a la casilla del castillo o la sobrepasa, debes coger una carta del mazo de cartas de tesoro.

Atención:

Si tu compañero de juego puede formar una cuadrilla de cinco bandidos diferentes con la carta que le has regalado (también cuentan las cartas de bandidos con escudo), las podrá cambiar en el acto por una carta de tesoro.

Ahora se completa el número de cartas de bandidos mostradas hasta hacer dos. Si se agota el mazo de cartas para servirse, barajad las cartas del mazo de depósito y formad un nuevo mazo de cartas para servirse. Ahora es el turno del siguiente jugador.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador reúne como mínimo 10 talegos de oro en sus cartas de tesoro o posee un total de 5 cartas de tesoro. Se convierte en el verdadero Robin Can y en el ganador de la partida.



Reglas para expertos

El juego se vuelve más táctico si añadís las siguientes reglas:

- Si le regalas a tu compañero de juego una carta que ya posee, la mostrará como prueba y pondrá una de las dos en el mazo de depósito. A continuación deberá adelantar su figura tantas casillas de bosque como cartas tenga en ese momento en la mano.
- También puedes rechazar coger una de las dos cartas de bandidos expuestas y poner una directamente en el mazo de depósito. Siguiendo el sentido de las agujas del reloj, tus compañeros pueden decidir ahora si cogen esa carta o si también la rechazan. Sólo entonces le toca el turno al siguiente jugador.



Robin Cane

Uno scaltro gioco tattico per 2 – 5 audaci eroi da 6 a 99 anni.

Ideazione: Eugen Wyss
Illustrazioni: Daniel Döbner
Durata del gioco: circa 15 minuti



Ecco qui, è proprio lui, il famoso Robin Cane, che ci aiuterà a beffarci del perfido conte Cupido di Moltotaccagno che tiranneggia nella foresta e ruba l'oro ai suoi abitanti. Solo eroi coraggiosi e scaltri come Robin Cane e i suoi amici briganti possono impadronirsi del tesoro e restituirlo ai poveri abitanti della foresta. Li potrai aiutare nell'impresa?

Contenuto del gioco

- 5 cani
- 36 carte briganti (6 diversi briganti in 6 colori)
- 21 carte del tesoro (con 1 – 3 sacchi d'oro)
- 8 cartoncini della foresta
- 1 cartoncino del castello
- Istruzioni per giocare

Ideazione

Ci sono due possibilità per entrare in possesso dei forzieri del tesoro del conte. Potete avvicinarvi al castello attraverso il bosco oppure formare una banda di briganti con cinque diversi banditi. In questo caso dovete valutare attentamente se volete tenervi una carta brigante oppure se la regalate. Cercate allora di ricordare come sono distribuite le carte briganti in mano ai vostri compagni di gioco, perché una carta regalata apre il cammino verso il castello se il compagno di gioco che riceve in dono la carta non possiede ancora questo brigante. Scopo del gioco è entrare in possesso per primi di 5 carte del tesoro oppure contare 10 sacchi del tesoro sulle carte del tesoro raccolte.

Preparativi del gioco

Disponete i cartoncini della foresta e il cartoncino del castello in cerchio al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie un cane e lo mette sul cartoncino del castello. Mescolate le carte del tesoro, formate un mazzo coperto e mettetelo accanto al cerchio. Mescolate anche le carte dei briganti e sistematele come mazzo coperto al centro del cerchio. Scoprite le due prime carte briganti e mettetele scoperte accanto al mazzo.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo è stato nella foresta. Se non riuscite ad accordarvi inizia il giocatore più giovane e cerca di impadronirsi delle preziose carte del tesoro.

Puoi impadronirti di una carta del tesoro se:

- **raccogli cinque diverse carte dei briganti**
oppure
- **se con il tuo cane arrivi al castello oppure lo superi.**

Attenzione:

Ci sono sei carte per brigante. Tre con stemma e tre senza. Uno stemma significa "divieto di conservare". Queste carte non puoi prenderle in mano e quindi puoi soltantoregarle. Chi le riceve in regalo non è soggetto alla regola del "divieto di conservare".



La tua mossa:

Scegli una delle due carte dei briganti scoperte e prendila in mano. Hai due possibilità:

1. Conservi la carta

- In tal modo fondi la tua banda o ne aumenti il numero di partecipanti. Puoi però tenerti solo una carta che ancora non possiedi.
- La tua banda è al completo quando hai in mano 5 diversi briganti. Mostra i briganti ai tuoi compagni di gioco e poi mettili scoperti sul mazzo di scarto. Adesso puoi prendere una carta dal mazzo delle carte del tesoro e metterla coperta davanti a te.

2. Regali la carta ad un compagno di gioco

- Se il tuo compagno di gioco ha già questa carta, sei stato proprio sfortunato! Ti mostra la carta brigante corrispondente e mette poi una delle due carte scoperta sul mazzo di scarto.
- Nel caso non abbia la carta, il tuo compagno di gioco la prende in mano coperta. In premio puoi avanzare in senso orario la tua figura di tante caselle quante sono le carte che ha in mano il giocatore che ha ricevuto la carta in regalo. Se durante questa manovra il tuo cane raggiunge o supera il cartoncino del castello, potrai prendere una carta dal mazzo delle carte tesoro.

Attenzione:

Se con la carta che gli regali il tuo compagno di gioco può formare una banda di briganti composta da cinque personaggi diversi (contano anche le carte con lo stemma), può scambiarla subito con una carta del tesoro.

Si completa nuovamente a due il numero delle carte brigante scoperte. Se il mazzo è finito, mescolate il mazzo di scarto e ne formate uno nuovo. Il turno passa ora al seguente giocatore.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore conta almeno 10 sacchi d'oro sulle sue carte del tesoro oppure ha raccolto 5 carte tesoro. E' il vero Robin Cane e vince il gioco.

Regole per specialisti

Il gioco permetterà maggiori manovre tattiche se vi si apportano le seguenti regole:

- Se regali ad un compagno di gioco una carta che già possiede, te la mostrerà come prova e metterà una delle due carte sul mazzo di scarto. Potrà poi avanzare la sua figura di tante caselle della foresta quante sono le carte che ha in mano in quel momento.
- Puoi anche rifiutarti di prendere una delle due carte brigante scoperte e metterne una direttamente sul mazzo di scarto. In senso orario i tuoi compagni di gioco adesso possono decidere se prendere in mano la carta oppure rifiutarla. Il turno passa poi al giocatore seguente.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini

Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo

Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini

Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini


 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de