

# Robin Hood

Auteur: Klaus Palesch

Uitgegeven door Amigo, 1999

Met dit fijnzinnige kaartspel proberen de spelers zo veel mogelijk schatten van de sheriff van Nottingham te stelen. Wie op het einde de succesvolste meesterdief blijkt te zijn, heeft het spel gewonnen. Hiervoor steel je echter ook het bezit van je medespelers.

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

---

## Inhoud :

- 108 schatkaarten in drie kleuren (met de waarde van 1 - 9, telkens vier kaarten)
- 11 kaarten met muntstukken (negen kaarten met de waarde 3 en twee kaarten met de waarde 6)
- 1 "Marian"-kaart
- spelregels

## Spelidee

Robin Hood en zijn vrienden stelen zo veel mogelijk schatten uit de klauwen van de sheriff van Nottingham. Iedere speler probeert hierbij de succesvolste meesterdief te zijn. Daarom hebben de spelers geen schroom om ook de schatten van hun medespelers te stelen, waarvan ze dachten dat ze reeds in veilige handen waren. Wie op het einde de waardevolste schatten bezit heeft het spel gewonnen.

## Vorbereiding.

De schatkaarten worden goed geschud. Iedere speler krijgt negen kaarten die hij in de hand houdt. De overige kaarten worden als een stapel op de tafel gelegd. De bovenste drie kaarten van deze stapel worden open neergelegd.

De kaarten met de munten en de "Marian"-kaart liggen in handbereik naast de stapel. De jongste speler begint.

De stapel , de drie openliggende kaarten en de negen handkaarten vormen samen de schat van de sheriff.

## Verloop van het spel.

- Wie aan beurt is **MOET** één van de drie open liggende schatkaarten van de sheriff in de hand nemen. Nadien **MAG** hij één of meerdere acties uitvoeren. Wie aan beurt is **MAG** ook in een beurt twee kaarten in de hand nemen. Deze speler **MOET** dan minstens één actie uitvoeren.
- Wie op het einde van zijn beurt tien kaarten in de hand heeft, moet een kaart open op de aflegstapel leggen. Een speler mag op het einde van zijn beurt maximaal 9 kaarten in de hand hebben.
- Na het beëindigen van zijn beurt vult hij de schatkaarten van de sheriff terug aan tot er opnieuw drie open liggen.
- Dan is de volgende speler, in wijzerzin, aan beurt.

Elke vriend van Robin Hood heeft een eigen schuilplaats in het bos van Sherwood. Deze schuilplaats is de vrije plaats vòòr elke speler op de speeltafel. Hier worden tijdens het spel de veroverde schatkaarten afgelegd.

## **De drie verschillende acties**

### ***Een schat van de sheriff veroveren.***

De speler steelt een schatkaart van de sheriff wanneer hij uit zijn handkaarten drie kaarten van een gelijke soort met direct opeenvolgende getallen (een kaartentrio) uit kan spelen.

De kaart met de hoogste waarde van dit kaartentrio wordt open in de schuilplaats van de speler gelegd. De beide andere kaarten komen op de aflegstapel te liggen. Ligt deze veroverde kaart op het einde van het spel nog steeds in de schuilplaats dan telt de kaartenwaarde als winst. Voor deze actie krijgt de speler als beloning een kaart met 3 muntstukken en dit zolang de voorraad strekt.

Met de volgende twee acties kan de speler een schatkaart uit de schuilplaats van een medespeler stelen en hem in zijn eigen schuilplaats leggen. Bij deze acties zijn de symbolen (hoed, stok, pijl & boog) tussen de getallen en de getallen zelf erg belangrijk.

### ***Het roven van een schat met de mogelijkheid tot verweer.***

De speler speelt, uit zijn handkaarten, een kaartentrio uit met een gelijk getal en één of twee verschillende symbolen en legt dit vòòr de schatkaart die hij wil stelen van een medespeler.

De medespeler kan nu in het verweer. Hij legt hiervoor, uit zijn handkaarten, een kaart met de gelijke waarde bij het uitgespeelde kaartentrio.

- Wordt de actie te niet gedaan, dan legt de speler die de schatkaart wilde stelen, een willekeurige kaart van zijn kaartentrio op de aflegstapel. De beide andere kaarten neemt hij terug in de hand. De medespeler neemt de kaart waarmee het verweer succesvol was eveneens terug in de hand.
- Wordt de actie niet tegengewerkt dan neemt de speler die de kaartentrio had uitgespeeld de schatkaart van de medespeler en legt deze in zijn eigen schuilplaats. Het succesvolle kaartentrio wordt op de aflegstapel gelegd.

### ***Het roven van een schat zonder mogelijkheid tot verweer.***

De speler speelt, uit zijn handkaarten, een kaartentrio uit met een gelijk getal en met drie verschillende symbolen (hoed, stok, pijl & boog) en legt dit vòòr de schatkaart die hij wil stelen. Hier is geen verweer mogelijk. De speler die dit kaartentrio uitgespeeld heeft neemt de schatkaart van zijn medespeler en legt deze in zijn eigen schuilplaats. Het kaartentrio komt op de aflegstapel.

## **De "Marian"-kaart**

Tijdens het spel gaat deze kaart van de enen speler naar de andere speler. Wanneer een speler immers tijdens zijn beurt een of meerdere schatkaarten uit een medespeler's schuilplaats kan stelen krijgt deze medespeler de "Marian"-kaart. Zolang deze kaart in de schuilplaats van een speler ligt kan men geen schatkaart uit deze schuilplaats stelen. (Om Robin Hood wat moeilijker te maken kan men deze "Marian"-kaart uit het spel nemen.)

## **Schatkaarten beveiligen.**

Van zodra een speler drie schatkaarten van een zelfde soort bezit in zijn schuilplaats kunnen deze drie kaarten niet meer gestolen worden. Om aan te tonen dat deze kaarten beveiligd zijn worden ze onder elkaar gelegd. Kaarten die nog niet beveiligd zijn worden naast elkaar gelegd. De volgende schatkaarten van deze soort zijn niet beveiligd en kunnen dus gestolen worden. Enkel wanneer er terug drie van deze kaarten in de schuilplaats liggen zijn ze opnieuw beveiligd.

Opgepast :

Kan een speler een schatkaart van de sheriff stelen en door deze actie gelijktijdig drie schatkaarten van een een gelijke soort (kleur) beveiligen dan bekomt hij hiervoor geen kaart met muntstukken.

### **De kaarten met muntstukken.**

De muntstukken die een speler als beloning krijgt bij het stelen van een schatkaart van de sheriff ( zie ook bij de schat van de sheriff stelen) kunnen niet gestolen worden.

De muntstukken met de waarde zes dienen om te wisselen.

Is de voorraad muntstukken opgebruikt dan is er geen verder beloning meer.

### **Einde van het spel.**

Voor een spelletje Robin Hood wordt de kaartenstapel tweemaal volledig uitgespeeld. Is de open stapel voor de eerste maal opgebruikt, wordt hij goed geschud en vormt de nieuwe stapel.

Het spel eindigt wanneer een speler de laatste openliggende schatkaart van tafel heeft genomen en nadien nog zijn beurt heeft beëindigd. De schatkaarten in de hand tellen niet bij de afrekening. Iedere speler telt de waarde van zijn schatkaarten en zijn munten, die in zijn schuilplaats liggen, op. De munten kunnen drie of zes waard zijn. De speler met de meeste punten heeft gewonnen.



---

Date Last Modified: 02-05-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief