

ROBIN Z LOCKSLEY

Przygotowanie:

- z kafelków **łupów** (kwadratowe)
 - utwórz zakryty stos łupów
 - rozłóż kafelki losowo w siatce 5 x 5 (odkrytą stroną łupu do góry)
 - w przeciwnych narożnikach ustaw **figurki skoczków** (Robinów), biorą oni kafelek na którym stoją jako **monetę**
- z kafelków sławy (**wędrówki**)
 - umieść w jednym narożniku 2 kafelki narożne: Początek (ustaw na nim obie **figurki minstreli**) i Niech Żyje Król
 - w trzech pozostałych narożnikach umieść 3 losowe kafelki narożne
 - na każdej z krawędzi umieść po 3 losowe kafelki prostokątne
 - **możesz umieścić ich odpowiednio więcej/mniej dla dłuższej/krótszej rozgrywki**
 - kafelki z jasnym tłem nad nazwą są łatwiejsze (możesz je wybrać w pierwszej rozgrywce)

Dążymy do tego, żeby:

- poruszając się figurką skoczka, przewidywać jakie łupy będą potrzebne w kolejnych turach
- zamiast realizować cel odległy cel, czasami warto wykupić przejazd

W swojej turze gracz wykonuje 2 akcje:**1) Ruch skoczkiem:**

- przesuwa swoją figurkę skoczka ruchem skoczka w szachach (po literze L) wewnątrz siatki 5 x 5
- zabiera docelowy kafelek (łup) i umieszcza go na **stosie** (stos to jeden lub więcej łupów tego samego typu)
 - nie można nigdy dzielić stosu na mniejsze
- dodaje na polu z którego zaczynał, nowy odkryty kafelek łupu (ze stosu łupów)
- polem docelowym nie może być pole, na którym jest skoczek przeciwnika

2) Ruch minstrelem:

- może ruszyć minstrelem o 1 pole do przodu:
 - a) za 1 monetę
 - b) za wykonanie celu na następnym kafelku wędrówki
- można wykonać ruch minstrelem wielokrotnie (jeżeli można spełnić warunki)
- rozpoczynając **drugie okrążenie**, zignoruj pole Początek
- w dowolnym momencie gry można sprzedać cały stos zawierający min. 3 łupy (zostaw jako monety, resztę odrzuć)
 - 3 łupy = 1 moneta
 - za każdy łup w stosie ponad 3 = +1 moneta

Koniec gry:

- **wygrywa** minstrel, który pierwszy dojdzie do kafelka Niech Żyje Król (aby wejść na pole, musi posiadać 4 monety)
- **z reguły podstawowej zrezygnowaliśmy (wygrywa minstrel, który w drugim okrążeniu wyminie przeciwnika)**

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- **skoczki** mogą stać w odległości uderzenia (L), po przekątnej (graniczą narożnikiem) lub bezpośrednio (bokiem)
- **brązowy kafelek** oznacza dowolny kafelek, a **kilka kafelków** na sobie oznacza stos
- opis na kafelkach czasem nie jest spójny z opisem w instrukcji, **pierwszeństwo ma instrukcja**