

Wyrmgold

UWE ROSENBERG



# ROBIN VON LOCKSLEY

REGELWERK



Es herrschten unruhige Zeiten in England, als der gute und gerechte König Richard Löwenherz bei den Kreuzzügen im Morgenland gefangen wurde. Er vertraute auf seine Getreuen in der Heimat das gewaltige Lösegeld aufzubringen. Derweil riß Richards korrupter Bruder John die Macht an sich und ersetzte die königstreuen Angelsachsen durch seine normannischen Vasallen.

Auch auf der Burg von Locksley wurden die rechtmässigen Erben nach Robert von Locksleys Tod im heiligen Land enteignet. Die Geschwister wurden Geächtete, da sie nicht kampflös die Burg ihres Vaters verlassen wollten. Verzweifelt und vom Sheriff von Nottingham gejagt, zogen sie als Gesetzlose umher. Mit schlaun Beutezügen gegen die reichen normannischen Lehensherren, hofften sie das Lösegeld für König Löwenherz zu erlangen. Es sollte endlich wieder Friede und Gerechtigkeit in England herrschen.

Doch nur derjenige, dem es gelang als erster das ganze Lösegeld zu sammeln, ging als Legende in die Geschichtsbücher ein und wurde durch die Lieder der Barden unsterblich.

Dies ist die wahre Geschichte von Robin Hood...

**Sitz:** Meine, Niedersachsen, HRG 206196

**Verlagsleiter:** Alexander Ommer

**Illustration:** Maren Gutt

**Autor:** Uwe Rosenberg

**Layout:** Alexander Ommer & Maren Gutt

**Redaktion:** Uwe Rosenberg & Alexander Ommer

**Produktion:** Altenburger Spielkarten

**Danksagungen:** Dank geht an Masami Tanaka, Yulius Tanaka, Lui Tanaka, Constantin Tanaka, Matthias Leo Weibel, Matthias Nagy, Carsten Lauber, Rocky Bodganski, Michael Schmidt, Uwe Rosenberg, Raphael Traub, Jasmin Jablonski, Merten Ravekes, Patrick Lagao, Josette Ommer, Daniel Weinand, Stewart Pilling, allen Testern, Helfern und dem wunderbaren Team von ASS (Altenburger) für ihre herausragenden Unterstützung.



[www.wyrmgold.com](http://www.wyrmgold.com)

[info@wyrmgold.com](mailto:info@wyrmgold.com)

## Spielmaterial



**2 Robins**  
*Pferde in Spielerfarben*



**2 Barden**  
*Figuren in Spielerfarben*



**60 Beuteplättchen**  
*in sechs Farben*



**16 kleine Ruhmplättchen**  
*für die Seiten in Tag (leichter) und  
Nacht (schwerer)*



**8 große Ruhmplättchen**  
*für die Ecken in Tag (leichter) und  
Nacht (schwerer)*

## Ziel des Spiels

Sammelt mit eurem Robin Beuteplättchen ein und verkauft Beutesammlungen gleicher Art. Schreitet mit dem Gold, das ihr verdient, Felder auf dem Rundkurs voran, der die Plättchenauslage in der Mitte umgibt.

Jedes Feld stellt euch vor eine Aufgabe, Ruhm zu verdienen: Ihr könnt entweder die Aufgabe darauf lösen oder das Feld mit einem Goldstück erkaufen. Wer den Rundkurs als Erster zweimal absolviert, gewinnt das Spiel.



## Spielvorbereitung

### Vor dem ersten Spiel

Bitte drückt die Stanzteile sanft aus der Stanzform heraus.

### Beuteplättchen

- Mischt die Beuteplättchen (mit Goldstück-Rückseite oben) und legt offen ein 5x5 Beuteplättchen-messendes Spielfeld aus.
- Jeder nimmt, aus einer der zwei gegenüberliegenden Ecken, ein Beuteplättchen, dreht es um und fügt es als Goldstück dem eigenen Vorrat hinzu.
- Wählt eure Spielerfarbe aus. Stellt eure Robin-Figur auf die frei gewordenen Eckfelder.
- Die restlichen Beuteplättchen bilden den verdeckten Nachziehstapel.



### Ruhmplättchen

- Sucht aus den großen Ruhmplättchen diejenigen mit dem Start- („Aller Anfang“) und Zielfeld („Lang lebe der König“) heraus. Legt sie beide zusammen an eine Ecke des Rasters.
- Dann nehmt 3 zufällige, grosse Ruhmplättchen und legt sie an die verbliebenen 3 Ecken
- Stellt den Barden in eurer Spielerfarbe auf/neben das Feld „Start“.
- Mischt die kleineren Ruhmplättchen, die für die Seiten gedacht sind. Legt je drei offen zwischen die Eckplättchen.
- Die ausliegenden Ruhmplättchen bilden den Rundkurs.
- Am Ende ergibt sich eine Auslage wie oben dargestellt.

## Spielablauf

### ROBIN BEWEGEN

- Ihr kommt abwechselnd an die Reihe. Der kleinste Bogenschütze beginnt das Spiel.
- Wer an der Reihe ist, muss seine Robin-Figur wie den Springer beim Schach versetzen (in beliebiger Reihenfolge: 2 Felder in die eine Richtung und 1 Feld zur Seite). Du darfst hierbei nie den Platz der gegnerischen Robin-Figur einnehmen.
- Nehmt das Beuteplättchen, welches dort liegt, offen in euren jeweiligen Vorrat.
- Am Ende eures Zuges füllt ihr die leergewordene Stelle aus dem allgemeinen Vorrat wieder auf. Die Stelle unter Robin bleibt natürlich frei.



Euer Robin darf sich zu allen hervorgehobenen Beuteplättchen bewegen. Ihr dürft aber nicht auf ein Feld springen, das vom anderen Robin besetzt ist.



Eure Robin-Figur muss sich innerhalb des 5x5-Rasters bewegen, auf dem die Beuteplättchen liegen. Sie darf das Raster nie verlassen. Eine Robin-Figur darf nicht auf die Position gesetzt werden, auf der sich die andere Robin-Figur befindet. Nach dem Versetzen der Robin-Figur (und dem Nehmen des Beuteplättchens) könnt ihr euren Barden noch versetzen. Danach endet euer Spielzug. Ihr zeigt das Ende eures Spielzuges an, indem ihr ein neues Beuteplättchen aus dem verdeckten Stapel zieht und es auf das geleerte Feld des 5x5 Rasters legt.

### DER RUNDKURS

Es gibt **zwei Möglichkeiten**, wie ihr mit eurem Barden auf dem Rundkurs, der die Plättchenauslage umgibt, voran schreitet:

1. Ihr könnt eine Goldmünze ausgeben (und mit der Vorderseite nach oben auf die Ablage werfen), um mit eurem Barden sofort ein Feld voranzuschreiben.



Ihr dürft für je 1 gezahlte Goldmünze immer 1 Feld zurücklegen. Dieses „Überspringen“ dürft ihr beliebig oft wiederholen. Bewegt den Barden zu beliebigen Zeitpunkten im eigenen Spielzug (vor und nach der Robinbewegung) und immer im Uhrzeigersinn.

2. Jedes Ruhmplättchen auf dem Rundkurs weist eine Aufgabe auf. Immer wenn (bzw. solange) ihr mit den Plättchen, die vor euch liegen, die Aufgabe erfüllt, vor der ihr mit eurem Barden steht, dürft ihr ein Feld kostenlos voranschreiten.



Beispiel: Der blaue Spieler steht auf dem Feld „Hehlerei“. Um zu dem Feld „Zwei Häuser“ vorzurücken, muss er genau über 2 Beutesammlungen verfügen. Die beiden blauen Beuteplättchen und das einzelne schwarze reichen dafür aus. Leider kann er die Aufgabe „Vergebliche Mühe“ nicht erfüllen und entscheidet sich dafür 1 Goldmünze auszugeben, um die Aufgabe zu erfüllen.



Auf den Seiten 7 und 8 gibt es eine Liste, die alle Ruhmplättchen aufführt und erläutert. Die meisten Ruhmplättchen beziehen sich auf die Zusammenstellung eurer Beuteplättchen, manche aber auch auf die Anzahl eurer Goldmünzen oder die Position eurer Robin-Figur im 5x5-Raster. Sämtliche Angaben auf den Ruhmplättchen verstehen sich immer mit dem Vermerk „mindestens“. Sollte stattdessen „genau“ oder „höchstens“ gemeint sein, steht dies ausdrücklich dabei.

## Begriffserklärungen

### Beutesammlung

Als Beutesammlung werden Beuteplättchen gleicher Farbe bezeichnet. Beutesammlungen können nicht geteilt werden.

*Beispiel: Wenn ihr 2 grüne und 1 weißes Beuteplättchen habt, habt ihr genau zwei Beutesammlungen. Ihr könnt nicht bestimmen, dass eure beiden grünen Beuteplättchen jeweils eine eigene Beutesammlung darstellen sollen.*



### Beutesammlungen auflösen

Ihr könnt in eurer Runde **jederzeit** Beutesammlungen mit **mindestens 3** Beuteplättchen gleicher Farbe verkaufen. Werft dazu 2 Beuteplättchen der Beutesammlung auf den offenen Ablagestapel und legt die restlichen Beuteplättchen mit der Rückseite nach oben vor euch ab – jede Rückseite zeigt 1 Goldmünze.

*Beispiel: Ihr verkauft eine Beutesammlung mit 5 Beuteplättchen. Dazu legt ihr zwei auf den offenen Ablagestapel und dreht die übrigen 3 auf die Goldmünzenseite um.*



Wenn ihr mehr als 3 gleiche Beuteplättchen in einer Sammlung verkauft, dann bringt euch jedes weitere auch ein weiteres Goldstück.

Es ist nicht erlaubt, nur einen Teil einer Beutesammlung zu verkaufen. Immer, wenn ihr die Plättchen einer Farbe abgibt, müsst ihr alle Plättchen abgeben, die ihr in dieser Farbe habt.

Wenn ihr mehrere Beutesammlungen verkaufen möchtet, müsst ihr sie nacheinander verkaufen.

### Die Symbole

Beuteplättchen-Farbe



Goldmünzen



Eigene(r) Robin



Beliebiges Beuteplättchen



Beide Robins



Sammlung



## Wie stehen die Robin-Figuren zueinander?



### Schlagdistanz

bedeutet, dass beide Robins auf Feldern des 5x5-Rasters stehen, die in einer Entfernung zueinander sind, wie der Springer beim Schach springt (also zwei Felder in die eine Richtung und ein Feld zur Seite). Die Entfernung entspricht der, wie die Robin-Figuren ziehen. Die Figuren befinden sich somit in „Schlagdistanz“, ohne dass sie sich natürlich tatsächlich schlagen dürfen.

### Diagonal benachbart

sind beide Robins, wenn sie auf Feldern des 5x5-Rasters stehen, die diagonal (hier: schräg) benachbart sind.



### Direkt benachbart

sind beide Robins, wenn sie auf Feldern des 5x5-Rasters stehen, die orthogonal (hier: waagrecht oder senkrecht) benachbart sind.



## Spielende & Gewinner

Das Spiel endet vorzeitig, wenn es einem von euch beiden gelingt, den anderen mit dem Barden zu überrunden. (Wenn sich beide Figuren auf dem gleichen Feld befinden, gilt dies noch nicht als überrundet.)

Ansonsten gewinnt der Spieler, der den Rundkurs als Erster zweimal umrundet und danach das Zielfeld erreicht.





## Das Start-Ziel-Plättchen



- Bei der ersten Umrundung des Rundkurses wird (über die beiden inneren Felder hinweg) das ursprüngliche Startfeld überschritten. (Es trägt die Aufgabe „Aller Anfang“.)
- Bei der zweiten Umrundung benötigt ihr 4 Goldstücke, um das Spiel zu gewinnen. Ihr könnt das letzte Feld nicht mit Gold überspringen! (Es trägt die Aufgabe „Es lebe der König“)



## Was, wenn keine Plättchen mehr da sind?



Wenn es nicht genügend Beuteplättchen in den Nachziehstapeln gibt, um das 5x5-Raster aufzufüllen, darf der Spieler, der an der Reihe ist, selbst entscheiden, auf welche freien Stellen er Beuteplättchen legt. Er entscheidet sich immer zunächst für eine Position und deckt danach ein Plättchen auf. (Er kann aber auch Beutesammlungen verkaufen oder sich auf dem Rundkurs vorkaufen. Auf diese Weise kommen Plättchen zurück und können wieder im Raster ausgelegt werden.)



## Variation der Spieldauer



Ihr könnt die Dauer des Spiels variieren. Eine Partie dauert etwa 30 Minuten. Wenn ihr es kürzer haben wollt, legt vor Spielbeginn nur zwei statt drei kleine Ruhmplättchen an die jeweiligen Seitenränder. Wenn ihr die Spieldauer verlängern wollt, legt vier kleine Ruhmplättchen an die Seitenränder.



## Kinderregel



Wenn Erwachsene gegen Kinder spielen, empfehlen wir, dem Kind bei Spielbeginn ein oder zwei Goldmünzen mehr zu geben.

## Kleine Ruhmplättchen



### Kutschenraub

Habe mindestens ein blaues Beuteplättchen in deinen Beutesammlungen. (Für die anderen Farben gilt das Gleiche.)



### Tief in der Nacht

Habe mindestens ein Beuteplättchen in der Farbe Weiss, Rot oder Pink. Und habe mindestens 1 Beuteplättchen in einer der beiden anderen genannten Farben.



### Durch den Wald

Habe mindestens ein Beuteplättchen in der Farbe Grün, Blau oder Schwarz. Und habe mindestens 1 Beuteplättchen in einer der beiden anderen genannten Farben.



### Adel verpflichtet

In dem Moment, in dem du eine Beutesammlung verkaufst, kannst du diese Aufgabe erfüllen. Zwischen dem Verkauf der Beutesammlung und der Erfüllung der Aufgabe darf kein Beuteplättchen genommen oder Goldmünzen ausgegeben werden.



### Hehlerei

In dem Moment, in dem du eine Beutesammlung verkaufst und als Erlös genau 1 Goldmünze bekommst, kannst du diese Aufgabe erfüllen. Zwischen dem Verkauf der Beutesammlung, die 1 Goldmünze wert ist, und der Erfüllung der Aufgabe darf kein Beuteplättchen genommen oder Goldmünzen ausgegeben werden. (Es ist nicht erlaubt, eine Beutesammlung, die mehr als 1 Goldmünze wert ist, für lediglich 1 Goldmünze zu verkaufen.)



### Den Zehnten

Von allen Farben, die du hast, musst du mindestens zwei Beuteplättchen haben, um diese Aufgabe zu erfüllen. Du benötigst mindestens eine Farbe.



### Spezialist

Habe Beuteplättchen in genau drei unterschiedlichen Farben. Die Aufgabe ist nicht erfüllt, wenn du mehr oder weniger als drei Farben hast.



### Zwei Häuser

Habe Beuteplättchen in genau zwei unterschiedlichen Farben. Die Aufgabe ist nicht erfüllt, wenn du mehr oder weniger als zwei Farben hast.



### Verwandte

Habe von einer Farbe mindestens 4 Beuteplättchen. Die Aufgabe ist auch dann erfüllt, wenn du von mehr als einer Farbe mindestens 4 Beuteplättchen hast.



### Auftragsarbeit

Habe von einer Farbe genau 1 Beuteplättchen. Habe von einer anderen Farbe genau 2 Beuteplättchen. Habe von einer dritten Farbe genau 3 Beuteplättchen. Die Aufgabe ist nicht erfüllt, wenn du von der jeweiligen Farbe mehr als die geforderte Anzahl hast. Du darfst die Farben nicht teilen: Fünf blaue Beuteplättchen gelten als also z. B. nicht als eine Beutesammlung mit zwei Beuteplättchen und eine mit drei Beuteplättchen.



### Vergebliche Mühe

Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn es von einer Farbe, die du sammelst, augenblicklich kein Beuteplättchen mehr auf dem 5x5-Raster gibt. (Beachtet, dass das Raster ggf. wieder mit Beuteplättchen aufgefüllt werden kann.)

## Grosse Ruhplättchen

### Alter Fuchs

Habe in einer Farbe mehr Beuteplättchen, als der Mitspieler in seiner größten Beutesammlung hat. Bei Gleichstand ist diese Aufgabe nicht erfüllt. Wenn du zwei (oder mehr) Farben gleich oft hast und beide (bzw. alle) die Bedingung erfüllen, ist die Aufgabe erfüllt.

### Der Goldene Pfeil

Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn beide Robins auf Feldern des 5x5-Rasters stehen, die in einer Entfernung zueinander stehen, wie der Springer beim Schach zieht (also zwei Felder in die eine Richtung und ein Feld zur Seite). Die Entfernung entspricht der, die eine Robin-Figur zieht. Die Figuren befinden sich also in „Schlagdistanz“, ohne dass sie sich natürlich tatsächlich schlagen dürfen.

### Schlafende Wache

Habe von einer Plättchenfarbe mindestens 3 Beuteplättchen. Habe von einer anderen Farbe ebenfalls mindestens 3 Beuteplättchen.

### Gemeinsame Beute

Habe in solchen zwei Farben jeweils mindestens 1 Beuteplättchen, in denen dein Mitspieler auch jeweils mindestens 1 Beuteplättchen hat.

### Auf der Flucht

Habe insgesamt weniger als 7 Beuteplättchen. Welche Farbe diese Beuteplättchen haben, spielt keine Rolle. Die Aufgabe ist auch dann erfüllt, wenn du kein einziges Beuteplättchen hast.

### Die Waage

Habe insgesamt weniger oder gleich viele Goldmünzen wie dein Mitspieler.

### Rivalen

Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn beide Robins auf Feldern des 5x5-Rasters stehen, die waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) aneinander grenzen.

### Kleine Fische

Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn du von allen Beutesammlungen, die du hast, augenblicklich keine verkaufen kannst, weil keine 1 Goldmünze oder mehr wert ist. Die Aufgabe ist auch dann erfüllt, wenn du kein einziges Beuteplättchen hast.

### Barmherzigkeit

Habe insgesamt weniger Beuteplättchen als dein Mitspieler. (Die Plättchen, mit denen du deine Goldmünze anzeigst, zählen natürlich nicht mit). Bei Gleichstand ist diese Aufgabe ebenfalls erfüllt.

### Adlerauge

Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn beide Robins auf Feldern des 5x5-Rasters stehen, die diagonal (nicht orthogonal) aneinander grenzen.

### Der Markt

In dem Moment, in dem du eine Beutesammlung verkaufst, deren Farbe der Mitspieler auch hat, kannst du diese Aufgabe erfüllen. Es ist dabei unerheblich, wie viele Beuteplättchen die entsprechende Beutesammlung des Mitspielers aufweist.

### Der Turm

Stehe mit deiner Robin-Figur in einer der vier Ecken des 5x5-Rasters.

### Lang lebe der König

Habe 4 Goldstücke oder mehr. Dieses Feld kann nicht mit 1 Goldstück erkaufert werden (siehe Seite 6 - Das Start-Ziel-Plättchen)

### Nottingham

Diese Aufgabe ist erfüllt, wenn Du nicht mehr als 1 Goldstück besitzt.

### Aller Anfang

Die Aufgabe ist erfüllt, wenn Du höchstens 1 Sammlung besitzt.

