

SZERYF

Z NOTTINGHAM



CM
ON

REBEL

TWÓRCY

CMON Edition

Opracowanie graficzne: Goulven Quentel

Produkcja: Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Carolina Negrão and Sergio Roma

Wydawca: David Preti

Original Edition

Opracowanie: Sergio Halaban i André Zatz

Główny konsultant: Bryan Pope

Konsultanci: Benjamin Pope i Dr. Jason Medina

Zespół projektowy: Dr. Thomas Allen, John Guytan,
Chris Henson, TJ Huzl, Colin Meller i Tom Vasel

Grę testowali: Ryan Alexander, Kip Asbury, Steve Avery, Joseph Barber, Alexander Beresford, Lewis Bronson, Aaron Brosman, Ivan Bukreyer, Matthew Burch, Robert Trent Bush, Patrick Connor, Ray D'arcy, Timothy Deal, CJ Desilvey, „The” Kevin Eilers, Laura Fischer, Reuven Fischer, Anthony Gill, Natasha Hayden, Nick Hayden, Sam Healey, Adam Humpolick, Matt Humpolick, Sean Kelly, Chris Leder, Dane Leitch, Sarah Leitch, Jason Levine, Matt z Dice Tower, Nathan Marchand, Chris Masterson, Ryan Metzler, Alexander Mont, Scott Morris, Cristofer Pope, Mike Ritchie, John Rogers, Nichola Sobota, Brandon Smith, Dawn Studebaker, Eric Summerer, James Tolbert, Rachelle Tolbert, Matthew Whitacre, Janette Williams, Phil Williams, Connor Wilson oraz Grant Wilson.

Zasady gry: William Niebling

Opracowanie graficzne: Chris Henson

Grafiki oraz ilustracje w instrukcji: John Guytan

Oprawa graficzna kart i komponentów: Lorraine Schleter

Pudełko oraz wizerunki postaci: David Sladek

Menedżer produkcji: John Rogers

Tłumaczenie na język polski: Monika Żabicka

©2016 Cool Mini or Not. Wszystkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie bez zezwolenia wydawcy zabronione. CoolMiniOrNot i logo CoolMiniOrNot to znaki towarowe CMON Global Limited. Przedstawione komponenty mogą nieznacznie się różnić kolorami od tych zawartych w pudełku. Wyprodukowano w Chinach.

UWAGA! NIEBEZPIECZEŃSTWO ZADŁAWIENIA SIĘ. PRODUKT ZAWIERA DROBNE ELEMENTY, NIEODPOWIEDNIE DLA DZIECI PONIŻEJ 3. ROKU ŻYCIA. PROSIMY ZACHOWAĆ OPAKOWANIE ZE WZGLĘDU NA PODANE INFORMACJE.

SZERYF z NOTTINGHAM

EKSCYTUJĄCA GRA O KŁAMSTWIE, PRZEKUPSTWIE I PRZEMYCIE DLA 3 DO 5 GRACZY.

Chciwość i żądza bogactwa księcia Jana sięgnęły zenitu! Dla zwykłego, uczciwie płacącego podatki kupca godne życie stało się niemożliwe. Oto Szeryf z Nottingham sprawdza wszystkich wchodzących do miasta, czy aby nie wnoszą w obręb jego murów zakazanych towarów. Na szczęście Ty znasz Szeryfa lepiej niż książę. Ten nieprzyjemny, chciwy typ może sprawiać onieśmielające wrażenie, gdy stoi w bramie miasta, ale – bądźmy szczerzy – nawet on spojrzy w drugą stronę, gdy otrzyma sowitą łapówkę.

I oto pewnego pięknego poranka przybywasz ze swoimi towarami na targ do uroczego Nottingham. Jediną przeszkodą stojącą na drodze do uczciwego zysku jest Szeryf. Musisz go sprytnie oszukać albo bezczelnie przekupić. Ewentualnie możesz spróbować... powiedzieć prawdę!

W grze Szeryf z Nottingham wcielasz się w rolę kupca starającego się dowieźć swoje towary na miejski targ. W tym celu musisz przekonać Szeryfa, aby Cię wpuścił – i to za wszelką cenę! Gracze po kolei odgrywają rolę Szeryfa i decydują o tym, które torby kupieckie przeszukać, a które przepuścić bez inspekcji. Zwycięzcą zostaje kupiec, który na koniec gry będzie dysponował największą liczbą punktów zebraną dzięki zgromadzonym pieniądзом i towarom.

ELEMENTY GRY

Gra Szeryf z Nottingham zawiera:

- ♦ 216 kart Towarów, w tym:
 - 144 karty Legalnych Towarów (zielone),
 - 60 kart Kontrabandy (czerwone),
 - 12 kart Dóbr Królewskich (czerwone ze złotą wstęgą i pieczęcią Szeryfa u dołu);
- ♦ 110 monet w czterech nominałach:
 - 39 monet o wartości 1 pensa każda,
 - 42 monety o wartości 5 pensów każda,
 - 17 monet o wartości 20 pensów każda,
 - 12 monet o wartości 50 pensów każda;
- ♦ znacznik Szeryfa;
- ♦ 5 Straganów Kupieckich;
- ♦ 5 Toreb Kupieckich;
- ♦ niniejszą instrukcję.



Znacznik Szeryfa

Stragany Kupieckie



Monety



Torby Kupieckie

KARTY TOWARÓW

Każda karta przedstawia Towar, jaki kupiec może sprzedawać na targu w Nottingham.

W prawym górnym rogu karty widnieje wartość Towaru.

Jednocześnie jest to liczba punktów, które gracz otrzyma, jeśli na koniec gry Towar znajdzie się na jego Straganie.

W prawym dolnym rogu karty widnieje wartość Grzywny, którą gracz będzie zmuszony zapłacić w pewnych okolicznościach w fazie Inspekcji (patrz str. 7).

W grze występują 144 karty Legalnych Towarów:

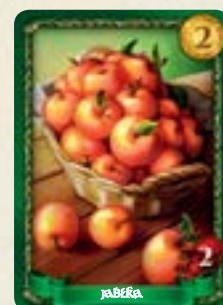
- ♦ 48 kart *Jabłek* (każda o wartości 2 pensów),
- ♦ 36 kart *Sera* (każda o wartości 3 pensów),
- ♦ 36 kart *Chleba* (każda o wartości 3 pensów),
- ♦ 24 karty *Kurczaków* (każda o wartości 4 pensów).

W grze występuje także 60 kart Kontrabandy:

- ♦ 22 karty *Pieprzu* (każda o wartości 6 pensów),
- ♦ 21 kart *Miodu pitnego* (każda o wartości 7 pensów),
- ♦ 12 kart *Jedwabiu* (każda o wartości 8 pensów),
- ♦ 5 kart *Kuszy* (każda o wartości 9 pensów).

Ponadto w grze znajdziecie 12 kart Kontrabandy zwanych Dobrami Królewskimi, oznaczonych złotą wstęgą i pieczęcią Szeryfa u dołu.

Używa się ich w wariantcie „Dobra Królewskie” (patrz str. 12).



Legalne Towary



Kontrabanda



Dobra Królewskie



PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz otrzymuje Stragan Kupiecki i Torbę Kupiecką w wybranym przez siebie kolorze i kładzie je przed sobą.

Wybierzcie jednego gracza, który na czas rozgrywki zostanie bankierem. Bankier na początku gry rozdaje każdemu z graczy (włączając siebie) monety o wartości 50 pensów. Pozostałe monety trzyma w zasięgu ręki, aby w każdej chwili móc rozminiać graczom pieniądze. Musi jednak uważać, aby nie pomieszać swoich pieniędzy z zasobami banku!

Przez kilka pierwszych rozgrywek zalecamy grę w wariant podstawowy, tzn. bez użycia kart Dóbr Królewskich. Usuńcie **dwanaście** kart Dóbr Królewskich z gry i odłóżcie je do pudełka (w celu włączenia ich do gry – patrz str. 12). Następnie potasujcie pozostałe karty i rozdajcie każdemu z graczy **sześć** zakrytych kart.

Reszta kart tworzy zakryty stos główny.

Teraz odwróćcie 5 wierzchnich kart ze stosu głównego i utwórzcie **pierwszy** stos kart odrzuconych.

Odwróćcie kolejne 5 wierzchnich kart ze stosu głównego, aby utworzyć **drugi** stos kart odrzuconych.

Tak, w tej grze występują dwa stosy kart odrzuconych! Wszyscy gracze mogą przeglądać karty w obu stosach w dowolnym momencie gry.

Gracz, który ma przy sobie najwięcej prawdziwej gotówki, zostaje Szeryfem jako pierwszy i otrzymuje znacznik Szeryfa. Jeśli dwaj gracze mają tyle samo pieniędzy albo wszyscy mają puste kieszenie, wybierzcie pierwszego Szeryfa w sposób losowy.

PRZEBIEG GRY

Rozgrzywka toczy się przez szereg rund. W każdej rundzie jeden z graczy wciela się w rolę Szeryfa, podczas gdy pozostali gracze odgrywają kupców.

Każda runda podzielona jest na **pięć faz** rozgrywanych w następującej kolejności:

1. WYMIANA
2. NAPEŁNIANIE TOREB KUPIECKICH
3. DEKLARACJE
4. INSPEKCJA
5. KONIEC RUNDY

Gracz, który w danej rundzie jest Szeryfem, uczestniczy **jedynie** w fazie 4. „Inspekcja” i fazie 5. „Koniec rundy”. Może jednak obserwować akcje pozostałych graczy w trakcie wcześniejszych faz.

Na koniec każdej rundy aktualny Szeryf przekazuje znacznik graczowi siedzącemu po swojej lewej stronie. Gra toczy się do momentu, gdy każdy gracz odegra dwukrotnie rolę Szeryfa (trzykrotnie w grze 3-osobowej).



POCZĄTKOWY PRZYDZIAŁ MONET



Po zakończeniu przygotowań przestrzeń gry powinna wyglądać jak na powyższej ilustracji.

Można zaczynać!

ROZGRYWKA 3-OSOBOWA



W grze 3-osobowej wprowadźcie następujące zmiany:

Przed tasowaniem kart usuńcie z talii wszystkie karty oznaczone ikoną „4+” (odłóżcie je do pudełka). Znajdą się wśród nich: wszystkie 36 kart *Chleba*, 4 karty *Pieprzu*, 5 kart *Miodu* oraz 3 karty *Jedwabiu*. Jeśli gracie w wariant „Dobra Królewskie”, odłóżcie do pudełka także 1 kartę *Sera pleśniowego*, 1 kartę *Złotych jabłek*, 1 kartę *Pumponnika*, 1 kartę *Królewskiego koguta* oraz 2 karty *Chleba żytniego*.

Gra toczy się do momentu, gdy wszyscy gracze **trzykrotnie** wcielą się w rolę Szeryfa.

PRZEBIEG RUNDY

faza 1: wymiana

W TEJ FAZIE GRACZ MOŻE ODRZUCIĆ NIECHCIANE KARTY I DOBRAĆ NOWE W NADZIEI NA ZDOBYCIE LEPSZYCH TOWARÓW, Z KTÓRYMI ZAWITA DO NOTTINGHAM.

Zaczynając od gracza siedzącego po lewej stronie Szeryfa i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy kupiec rozgrywa jedną turę. W swojej turze może odłożyć z ręki na bok do 5 zakrytych kart i dobrać z powrotem tyle, żeby mieć 6 kart na ręce.

WAŻNE! Szeryf nie bierze udziału w tej fazie i nie może wymieniać kart. Powinien natomiast uważnie przyglądać się pozostałym graczom. Ich zachowanie może zdradzić, co włożyli do swoich Toreb.

Gdy gracz dobiera karty, może je wziąć z wierzchu stosu głównego lub ze stosów kart odrzuconych. To niestety oznacza, że jeśli graczowi zależy np. na trzeciej karcie od góry w stosie kart odrzuconych, to musi najpierw wziąć dwie karty leżące na niej.

WAŻNE! Każdy z graczy może przejrzeć stos kart odrzuconych w dowolnym momencie gry i zawsze musi pokazać innym graczom, jaką kartę dobiera ze stosu kart odrzuconych.

Gracz **zawsze** musi najpierw dobrać karty ze stosów kart odrzuconych, jeśli takowe chce, a dopiero potem ze stosu głównego. Nie może dobrać kart ze stosu głównego i później zdecydować, że dobiera jeszcze karty spośród kart odrzuconych.

Po dobraniu kart gracz umieszcza karty, które odłożył wcześniej na bok, odkryte na jednym ze stosów kart odrzuconych w wybranej przez siebie kolejności.

PAMIĘTAJ. W tej fazie gry gracz zawsze dobiera dokładnie tyle kart, ile odrzucił, żeby zawsze skończyć z sześcioma kartami na ręce.



WSKAZÓWKA

Dobieranie kart ze stosu kart odrzuconych ma tę zaletę, że gracz otrzymuje karty, na jakich mu zależy. Niestety – takim postępowaniem zdradza Szeryfowi swój stan posiadania. Jednak dobry błąd również może przyczynić się do sukcesu kupca...

PRZYKŁAD. Mały John posiada dwa Kurczaki i wiedzę o kolejnym znajdującym się dwie karty w głąb lewego stosu kart odrzuconych. Odrzuca więc z ręki trzy karty, dobiera dwie karty z lewego stosu kart odrzuconych i jeszcze jedną kartę ze stosu głównego. Następnie kładzie karty odłożone z ręki na prawy stos kart odrzuconych.



faza 2: ŁADOWANIE TOREB KUPIECKICH

W TEJ FAZIE GRACZE NAPEŁNIAJĄ SVOJE TORBY KARTAMI, KTÓRE CHCĄ PRZEWIEŹĆ NA TARG.

Wszyscy gracze napelniają Torby w tym samym czasie. Gracz może umieścić w Torbie od **1 do 5 kart** Towarów.

Musi umieścić chociaż jedną kartę, ale nie więcej niż 5.

Należy przy tym uważać, aby ani Szeryf, ani pozostali kupcy nie widzieli, jakie Towary gracz wkłada do Torby.

Po załadowaniu gracz zamyka Torbę i kładzie przed sobą na stole. Po zamknięciu Torby gracz nie może już zmieniać jej zawartości.

PRZYKŁAD. Allanowi z Doliny bardzo zależy na *Jabłkach*. Umieszcza w Torbie 4 karty *Jabłek*, które ma na ręce. Dodatkowo ładuje jedną *Kuszę*. Chciałby jeszcze przemycić *Jedwab*, ale niestety przekroczyłby limit 5 kart. Zamyka więc Torbę i kładzie przed sobą.



PRZEBIEG RUNDY

faza 3. Deklaracje

W TEJ FAZIE GRACZE DEKLARUJĄ SZERYFOWI RODZAJ I LICZBĘ TOWARÓW, Z JAKIMI ZMIERZAJĄ NA TARG.

OCZYWIŚCIE GRACZE MOGĄ KŁAMAĆ. PRAWDOPODOBNIENIE KAŻDY KUPIEC BĘDZIE MUSIAŁ PRZYNAJMNIEJ RAZ W TRAKCIE ROZGRYWKI MINĄĆ SIĘ Z PRAWDĄ!

Zaczynając od gracza siedzącego po lewej stronie Szeryfa i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy kupiec patrzy Szeryfowi w oczy i oznajmia, jakie Towary niesie na targ. Podczas składania deklaracji gracz przekazuje Szeryfowi swoją Torbę.

WAŻNE! Szeryf *nie może* w tym momencie zaglądać do Toreb!

Gracz musi zadeklarować dokładną liczbę Towarów w swojej Torbie oraz tylko jeden rodzaj Legalnego Towaru (który niekoniecznie musi rzeczywiście znajdować się w Torbie). Poza tym można deklarować dowolną zawartość Toreb.

PAMIĘTAJ. Deklaracja gracza musi spełniać trzy warunki:

- ♦ Gracz może zadeklarować tylko **Legalne** Towary, nigdy Kontrabandę.
- ♦ Gracz może zadeklarować tylko **jeden rodzaj** Towaru, nawet jeśli w Torbie znajdują się różne Towary.
- ♦ Gracz musi zadeklarować **faktyczną liczbę kart**, jaka znajduje się w Torbie.

PRZYKŁAD. Will Szkarłatny patrzy Szeryfowi w oczy i deklaruje: „W mojej torbie są cztery kurczaki”. Will musi powiedzieć „cztery”, gdyż w Torbie umieścił cztery karty, ale przecież nie wszystkie muszą być *Kurczakami*! Tak naprawdę Will ma w Torbie jedynie dwa *Kurczaki*. Pozostałe dwie karty to *Ser* i *Jedwab*. *Jedwab* jest Kontrabandą, więc na jego temat Will i tak musiałby kłamać, gdyż może zadeklarować jedynie Legalne Towary.

Will nie mógł zadeklarować trzech lub pięciu Towarów, gdyż posiada w Torbie dokładnie cztery karty. Nie mógłby także powiedzieć, że posiada dwa *Kurczaki* i dwa *Sery*, gdyż dozwolone jest deklarowanie tylko jednego rodzaju Towarów.

**CZTERY KURCZAKI, SZERYFIE!
JAK BABCIĘ KOCHAM!**



**Zawartość
Torby**



faza 4. inspekcja

W TEJ FAZIE SZERYF MOŻE ZDECYDOWAĆ O PRZEPROWADZENIU INSPEKCJI KONKRET- NYCH TOREB!

Gracz będący Szeryfem decyduje o kolejności, w jakiej przeprowadzi inspekcje. Może przy tym przejrzeć dowolną liczbę Toreb. Może nawet zdecydować, że nie zajrzy do żadnej Torby! Jeśli Szeryf przeprowadzi inspekcję Torby i odkryje, że jej właściciel skłamał na temat jej zawartości, ściąga grzywnę od krętacza. Uczciwy kupiec może jednak uzyskać odszkodowanie, jeśli został niesprawiedliwie oskarżony.

Przed przystąpieniem do przeglądania Torby Szeryf może gestem lub słowem postraszyć jej właściciela. W rezultacie gracz może nieumyślnie dać wskazówkę dotyczącą zawartości jego Torby albo zaoferować Szeryfowi łapówkę w zamian za odstąpienie od inspekcji albo przeszukanie Torby innego gracza. Wszyscy gracze mogą brać udział w negocjacjach, które będą miały miejsce podczas tej fazy, ale to Szeryf ma ostatnie słowo i decyduje, kiedy uciąć negocjacje. Łapówką może być niemal wszystko i to w dowolnej kombinacji.

Oto przykładowe składniki łapówki:

- ♦ pieniądze,
- ♦ Legalne Towary ze Straganu gracza,
- ♦ Kontrabanda ze Straganu gracza,
- ♦ Towary w Torbie (Legalne bądź Kontrabanda),
- ♦ zapewnienie o przyszłych przysługach.

Wszyscy gracze mogą brać udział w negocjacjach jednocześnie. Kupcy mogą na przykład zaproponować Szeryfowi łapówkę, żeby... zignorował łapówkę innego kupca albo i tak przeszukał jego Torbę!

WAŻNE! Gracz **NIE MOŻE** zaoferować kart ze swojej ręki!

Gdy Szeryf usłyszy ofertę (po ewentualnych negocjacjach z nią związanych), musi:

- ♦ przepuścić gracza i oddać mu Torbę (przyjmując łapówkę)

albo

- ♦ przejrzeć Torbę (odrzucając ewentualne propozycje łapówki).

Kiedy Szeryf dokona wyboru, ustają wszelkie negocjacje. To oznacza, że gdy tylko Szeryf otworzy Torbę albo zwróci ją graczowi, wszelkie decyzje pozostają w mocy i nie mogą zostać

PRZYKŁAD. Szeryf zamierza przeszukać Torbę Braciszka Tucka. Tuck mówi „Szeryfie, zaczekaj chwilę! Nie musisz zaglądać do tej torby. Może w zamian za twój kłopot dam ci pięć pensów i dwa jabłuszka?”. Szeryf patrzy podejrzliwie na Tucka i mówi „Dogadamy się, ale do jabłuszek musisz dorzucić 8 pensów i zapominamy o sprawie”.

Oburzony niewiarą Szeryfa w swoją niewinność, braciszek płaci mu 8 pensów i dokłada do łapówki 2 karty *Jablek* ze swojego Straganu, a Szeryf w zamian oddaje Tuckowi jego Torbę.

zmienione. Jeśli Szeryf oddaje Torbę, trzeba zapłacić mu obiecaną łapówkę. Jeśli Szeryf decyduje się wziąć łapówkę, nie może dokonać inspekcji Torby (patrz „Złodziejski honor” na str. 9).

Jeśli Szeryf otrzyma łapówkę, dodaje Towary z łapówki do swojego Straganu (pochodzące zarówno z Toreb, jak i Straganu innego gracza), a wszystkie pieniądze – do swoich zasobów.



PRZEBIEG RUNDY

JEŚLI SZERYF PRZEPUŚCI GRACZA

GRACZ MUSI TERAZ UJAWNIĆ KARTY POSIADANE W TORBIE INNYM GRACZOM.

Wszystkie Legalne Towary umieszcza **odkryte** na odpowiednich miejscach na swoim Straganie. Towary te muszą być zawsze widoczne dla innych graczy.

Kontrabanda jest natomiast tajna! Gracz musi ujawnić **liczbę kart** Kontrabandy, które wniósł do Nottingham, ale nie zdradza ich **rodzaju**. Karty Kontrabandy należy trzymać **zakryte** powyżej Straganu.

JEŚLI SZERYF PRZEJRZY TORBĘ GRACZA

ISTNIEJĄ DWA WARIANTY TEJ SYTUACJI:

Jeśli gracz **mówił prawdę** i jego Torba zawiera **dokładnie to**, co zostało zadeklarowane, Szeryf musi zapłacić graczowi tyle pieniędzy, ile wynosi suma wartości Grzywien wszystkich Legalnych Towarów znajdujących się w Torbie. Następnie gracz odkłada wszystkie Legalne Towary z Torby na swój Stragan.

Jeśli jednak gracz **kłamie** i jego Torba nie zawiera **dokładnie** tego, co zadeklarował, należy dostosować się do poniższych wytycznych:

1. Towary, które gracz zadeklarował zgodnie z prawdą, są dopuszczone na targ. Gracz umieszcza je odkryte na swoim Straganie.
2. Towary, które **nie zostały** zadeklarowane, zostają skonfiskowane! Szeryf odkłada je w wybranej przez siebie kolejności na **jeden** ze stosów kart odrzuconych.
3. Gracz płaci Szeryfowi za wszystkie skonfiskowane Towary. Przekazuje mu kwotę równą sumie wartości Grzywien wszystkich tych Towarów.



WSKAZÓWKA

Gdy gracz oferuje Szeryfowi łapówkę, musi pamiętać, że jeśli dojdzie do konfiskaty, to i tak będzie musiał zapłacić Grzywnę. Czasem oplaça się więc zaoferować Szeryfowi nieco więcej.

PRZYKŁAD. Lady Marion, dzięki swoim wdziękom i reputacji niewiniątka, mija Szeryfa bez uszczerbku na portfelu, a następnie opróżnia Torbę. Dwie zadeklarowane karty *Sera* odkłada na Stragan odkryte, a trzecią kartę – która okazuje się Kontrabandą – umieszcza zakrytą powyżej Straganu! Wściekły Szeryf nie może już nic zrobić.



PRZYKŁAD. Much, syn młynarza, okazuje się uczciwym człowiekiem. Szeryf przegląda jego Torbę i przekonuje się, że znajdują się w niej dokładnie 4 *Kurczaki*, tak jak chłopak zadeklarował. Szeryf musi mu więc zapłacić 8 pensów (po 2 za każdego *Kurczaka*). Much odkłada wszystkie *Kurczaki* na swój Stragan.



PRZYKŁAD. W Torbie Gilberta Białorekiego znajdują się 4 karty. Zgodnie z deklaracją powinny to być 4 *Jabłka*. Pomimo propozycji dość pokażnej łapówki Szeryf zażądał okazania zawartości. Wewnątrz znalazł tylko 1 *Jabłko*, a ponadto 1 *Ser* i 2 karty *Miodu pitnego*.

Gilbert mówił prawdę o 1 karcie *Jabłka*, więc może je przenieść na swój Stragan. Kłamał jednak na temat trzech pozostałych Towarów i w rezultacie zostają one skonfiskowane (i odłożone przez Szeryfa w wybranej przez niego kolejności na jeden ze stosów kart odrzuconych). Gilbert musi zapłacić dodatkowo Grzywnę w wysokości 10 pensów (2 za *Ser* i po 4 pensy za każdą kartę *Miodu*).

ZŁODZIEJSKI HONOR

Z ZASADY GRACZE SĄ ZOBOWIĄZANI DOTRZYMYWAĆ WSZELKICH UMÓW I OBIETNIC. ISTNIEJE JEDNAK KILKA WYJĄTKÓW OD TEJ REGUŁY:

- ♦ Obietnice dotyczące **przysług**, których realizacja przypada po bieżącej fazie Inspekcji, nie są wiążące!
- ♦ Kupiec może oferować Szeryfowi łapówkę uwzględniającą Towary znajdujące się w Torbie. Jeśli jednak kłamie co do jej zawartości, a zostanie przepuszczony, to musi przekazać Szeryfowi tylko te z obiecanych Towarów, które faktycznie znajdują się w Torbie! Nie musi przekazywać Towarów, których w Torbie nie ma.

- ♦ Umowa zostaje zawarta, gdy Kupiec albo Szeryf zaoferowali układ, a drugi gracz go zaakceptował. Do tego momentu wciąż możliwa jest negocjacja. Zazwyczaj moment zawarcia umowy jest oczywisty, jeśli jednak występują jakiegokolwiek wątpliwości, proponujemy użyć stwierdzeń: „Umowa stoi?” i „Stoi”.

PRZYKŁAD. Szeryf szykuje się do przeszukania Torby Ryszarda z Lea. Ryszard uznaje to za świetną okazję do odegrania się na Guyu z Gisborne. Składa więc następującą ofertę: „Szeryfie, zapłacę ci dwadzieścia pensów, jeśli odstąpisz od inspekcji mojej torby i w zamian przejrzysz torbę Guya, bez względu na łapówkę, jaką ci zaoferuję!”. Szeryf zgadza się, bierze pieniądze i przepuszcza Ryszarda. Następnie musi przejrzeć Torbę Guya, gdyż umowa dotyczy bieżącej rundy.

W jednej z przyszłych rund to Guy dobija targu z Szeryfem: „Jeśli nie przejrzysz mojej torby w tej rundzie, ja nie przejrzę twojej torby następnym razem, gdy będę Szeryfem”. Szeryf przystaje na warunki i przepuszcza Guya. Jednak gdy Guy zostanie Szeryfem, nie będzie musiał dotrzymać dawnej umowy i może przejrzeć Torbę poprzedniego Szeryfa.



PRZEBIEG RUNDY

faza 5. koniec rundy

GDY WSZYSCY GRACZE DWUKROTNIE WCIELILI SIĘ W ROLĘ SZERYFA (LUB TRZYKROTNIE W GRZE 3-OSOBOWEJ), GRA NATYCHMIAST DOBIEGA KOŃCA.

Jeśli powyższy warunek nie został spełniony, rozpoczyna się nowa runda. Aktualny Szeryf przekazuje znacznik Szeryfa graczowi siedzącemu po jego lewej stronie.

Wszyscy gracze dobierają karty ze Stosu głównego w takiej liczbie, aby mieć na ręce 6 kart. Zauważcie, że Szeryf powinien dysponować 6 kartami zachowanymi z poprzedniej rundy.

Nowa runda rozpoczyna się od fazy 1. „Wymiana”.



GOY GRACZOWI ZABRAKNIŁE PIENIĘDZY

W trakcie gry możliwa będzie sytuacja, w której graczowi zabraknie pieniędzy. W takim wypadku nie może oferować pieniędzy jako łapówki.

Jeśli gracz nie może zapłacić Grzywny, musi pokryć równowartość brakującej kwoty kartami Legalnych Towarów ze swojego Straganu. (Może się okazać, że przepłaci, ale niestety nie wydaje się reszty). Jeśli gracz nie posiada wystarczającej liczby Legalnych Towarów, aby pokryć Grzywnę, musi zapłacić kartami Kontrabandy, których wartość musi ujawnić. Gracz, który otrzymał w ten sposób Towary, dokłada je do swojego Straganu. Jeśli gracz nie może zapłacić Grzywny (pomimo oddania wszystkich kart Legalnych Towarów i Kontrabandy), niezapłacona część długu zostaje anulowana.

TO DOBRA INFORMACJA DLA GRACZY, KTÓRZY NIE MAJĄ JUŻ CZYM PŁAĆ.



nowy stos główny

Jeśli w trakcie gry wyczerpie się stos główny, należy potasować ze sobą karty z obu stosów kart odrzuconych, za wyjątkiem pierwszych 5 kart z wierzchu każdego stosu, i utworzyć nowy stos główny. Jeśli któryś ze stosów zostanie całkowicie wykorzystany, to pozostaje pusty do momentu, aż któryś z graczy zdecyduje się odrzucić na niego kartę.

ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze wcielą się w rolę Szeryfa dwukrotnie (trzykrotnie w grze 3-osobowej). Na koniec zabawy gracze odrzucają wszystkie karty, jakie pozostały im na ręce. Nie przynoszą one żadnych punktów!

Następnie gracze ujawniają swoją Kontrabandę i podliczają punkty, dodając:

- ♦ wartość **wszystkich** Towarów na Straganie (Legalnych i Kontrabandy);
- ♦ wartość posiadanych monet (1 pens = 1 punkt);
- ♦ bonusy „Króla” i „Królowej” danego Towaru.

Gracz z największą sumą punktów zostaje zwycięzcą.

Jeśli kilku graczy remisuje, zwycięża ten z remisujących, który posiada najwięcej kart Legalnych Towarów. Jeśli remis się utrzymuje, zwycięża ten z remisujących, który posiada najwięcej kart Kontrabandy.



WSKAZÓWKA

Możesz użyć dodatkowych monet z banku zasobów, by pomóc sobie w podliczaniu punktów. Wystarczy, że weźmiesz monety o wartości równej sumie Towarów z Twojego Straganu i bonusów „Króla” albo „Królowej”. Teraz dodaj wartość monet!

WIĘC MÓWISZ, ŻE CHCESZ ZOSTAĆ KRÓLEM KURCZAKÓW?

Gracz, który zgromadził największą liczbę kart danego rodzaju Legalnego Towaru, zostaje „Królem”, a gracz, który zebrał drugą największą ich liczbę – „Królową” tego rodzaju Towaru. Gracze otrzymują następujące punkty:

RODZAJ TOWARU	BONUS „KRÓLA”	BONUS „KRÓLOWEJ”
JABŁKA	20	10
SERY	15	10
CHLEBY	15	10
KURCZAKI	10	5

Jeśli gracze remisują w ubieganiu się o bonus „Króla”, należy dodać wartości bonusów „Króla” i „Królowej” i podzielić równo pomiędzy remisujących graczy (zaokrąglając w dół). W takim przypadku nie przysnaje się bonusu za drugie miejsce.

Jeśli gracze remisują w walce o bonus „Królowej”, należy podzielić wartość bonusu równo pomiędzy nich (zaokrąglając w dół).



10
Bonus „Króla”

5
Bonus „Królowej”

PRZYKŁAD. David z Doncaster kończy grę z następującymi Towarami na swoim Straganie: 4 karty Jabłek, 6 kart Sera, 1 karta Chleba, 4 karty Kurczaków, 2 karty Pieprzu i 1 karta Kuszy. Posiada też monety o łącznej wartości 42 pensów.

Porównując swoje Towary z innymi graczami, David przekonuje się, że zdobył bonus „Króla” Sera, a także, że remisuje w walce o tytuł „Królowej” Kurczaków. Jego ostateczny wynik prezentuje się następująco:

LEGALNE TOWARY

JABŁKA: $4 \times 2 = 8$
SERY: $6 \times 3 = 18$
CHLEBY: $1 \times 3 = 3$
KURCZAKI: $4 \times 4 = 16$

KONTRABANDA

PIEPRZ: $2 \times 6 = 12$
KURZA: $1 \times 9 = 9$

POSIADANE MONETY: 42

„KRÓL” SERA: 15

**„KRÓLOWA” KURCZAKÓW: $5 \div 2 = 2,5$
ZAOKRĄGLAJĄC W DÓŁ 2.**

SUMA: $8 + 18 + 3 + 16 + 12 + 9 + 42 + 15 + 2 = 125$ PUNKTÓW!



REGUŁY OPCJONALNE

DOBRA KRÓLEWSKIE

Dobra Królewskie to towary najwyższej klasy. Książę Jan ogłosił, że oprócz niego mogą z nich korzystać **jedynie** jego najbliżsi współpracownicy. Tak więc wszystkie Towary oznaczone królewską wstęgą i pieczęcią szeryfa są uznawane za Kontrabandę.

Rozgrywka z Dobrami Królewskimi nie jest zalecana podczas nauki gry, ale podczas kolejnych partii należy wstawić 12 kart Dóbr Królewskich do talii podczas przygotowania rozgrywki. 6 spośród kart nosi oznaczenie ikoną „4+”, więc przed rozpoczęciem gry 3-osobowej należy je odłożyć do pudełka.

Są one traktowane jak każda inna Kontrabanda. Oznacza to więc, że są traktowane jako jedna karta podczas deklaracji. Podczas inspekcji Torby zostają zawsze skonfiskowane, a kupiec, który chciał je przemyścić, musi zapłacić wyznaczoną Grzywnę. Jeśli jednak uda się je przemyścić na Targ, umieszcza się je zakryte nad Straganem, przy innych kartach Kontrabandy.

Na koniec gry Dobra Królewskie należy dodać do innych Legalnych Towarów gracza jeszcze przed przyznaniem bonusów „Króla” i „Królowej”. Każda karta Dobra Królewskiego liczy się jako 2 lub 3 karty danego rodzaju, tak jak wskazuje opis na karcie.



PRZYKŁAD. Will Stutely oraz Biskup Hereford konkurują o tytuł „Króla Sera”. Will posiada 10 kart Sera, a Biskup 11. W normalnych warunkach oznaczałoby to przyznanie Biskupowi 15, a Willowi 10 punktów.

Jednak Will ma niespodziankę dla swojego konkurenta! Posiada kartę *Ser gouda*, co daje mu w sumie 12 kart Sera, zatem to właśnie on otrzymuje bonus „Króla” za żółty przysmak!



OGRANICZONY CZAS fazy inspekcji

Gra *Szeryf z Nottingham* może być jeszcze lepszą zabawą, jeśli wprowadzicie ograniczenie czasowe w fazie Inspekcji! Szeryf będzie miał wtedy tylko **1 minutę** na każdego kupca, zatem w grze 4-osobowej będzie miał tylko 3 minuty na decyzję, którą Torbę przejrzeć. Jeśli czas się skończy, kupcy, których Torby nie zostały przejrzane, **muszą** zostać przepuszczeni bez inspekcji (i bez konieczności dawania łapówki).

W tym wariantcie możecie użyć własnego stopera, ale mamy dla Was lepszą propozycję. Ze strony www.dicetoweressentials.com możecie ściągnąć specjalną angielskojęzyczną aplikację, która dodatkowo umili Wam grę klimatycznymi efektami dźwiękowymi.

USUWANIE KART PRZED ROZGRYWKĄ

Czy współgracze mają tendencję do liczenia kart? Wprowadźcie dodatkową zasadę, która napsuje im krwi!

Na początku gry, po potasowaniu kart w losowy sposób usuńcie z talii 10 kart i odłóżcie je do pudełka bez patrzenia na ich treść. Dzięki temu żaden z graczy nie będzie wiedział, ile kart każdego rodzaju bierze udział w rozgrywce.

SIĘDEM KART

Ta reguła zakłada zwiększenie limitu kart na ręce gracza z sześciu do siedmiu kart. Dzięki temu kupcy będą mieć poczucie większej kontroli, a Szeryf twardszy orzech do zgryzienia.

KARTY PROMOCYJNE

Karty promocyjne można rozróżnić po niebieskiej wstędze u dołu karty. Karty te można dodać do gry bez konieczności usuwania z talii innych kart.



TABELA KART

 TOWARY	 3 GRACZY	 4-5 GRACZY	 WARTOŚĆ	 GRZYWNA
LEGALNE TOWARY				
JABŁKA	48	48	2	2
SER	36	36	3	2
CHLEB	0	36	3	2
KURCZAKI	24	24	4	2
KONTRABANDA				
PIEPRZ	18	22	6	4
MIÓD	16	21	7	4
JEDWAB	9	12	8	4
KUSZE	5	5	9	4
DOBRA KRÓLEWSKIE 				
ZIELONE JABŁKA	2	2	4	3
ZŁOTE JABŁKA	1	2	6	4
SER GOUDA	2	2	6	4
SER PLEŚNIOWY	0	1	9	5
CHLEB ŻYTNI	0	2	6	4
PUMPERNIKIEL	0	1	9	5
KRÓLEWSKI KOGUT	1	2	8	4

