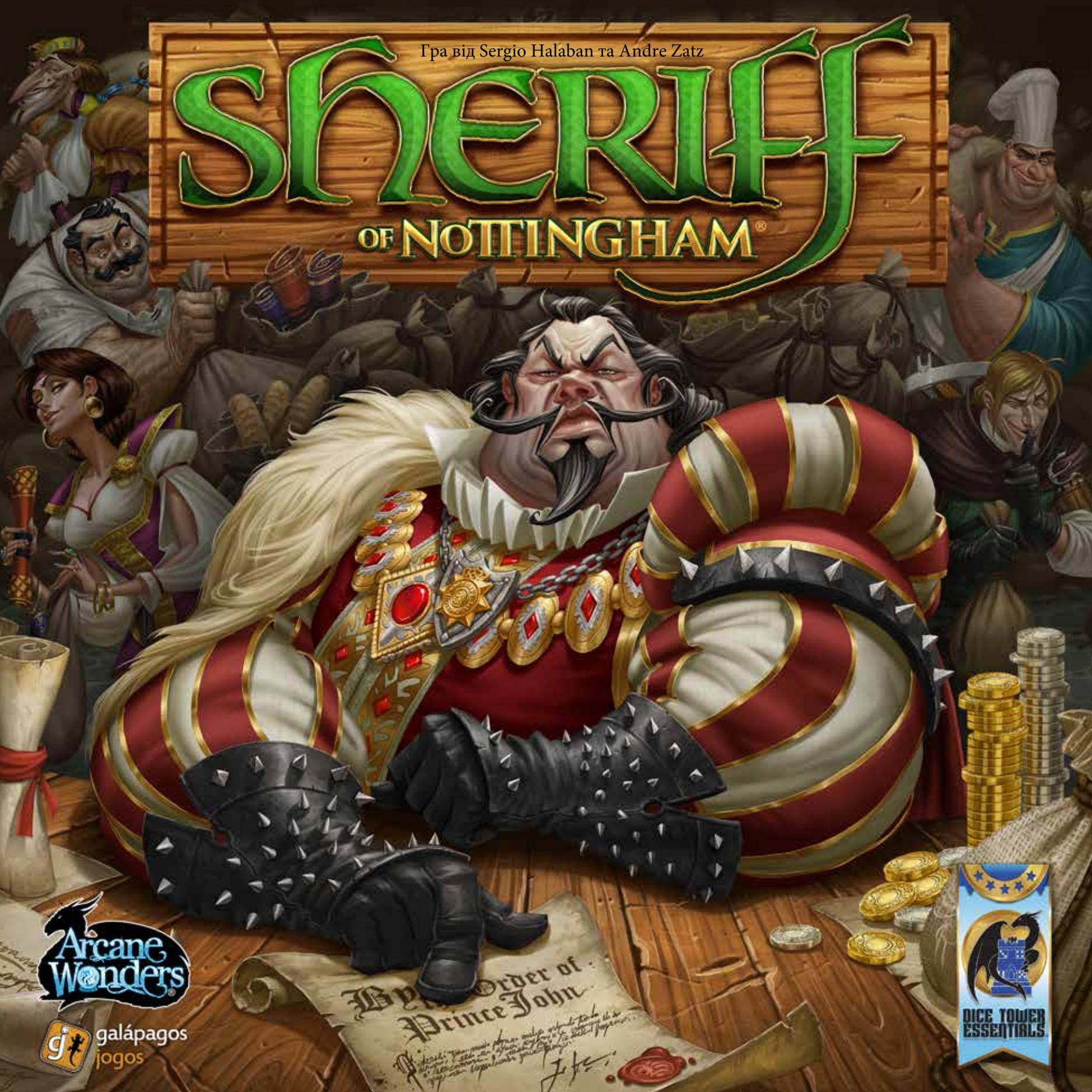


Гра від Sergio Halaban та Andre Zatz

SHERIFF

OF NOTTINGHAM



SHERIFF OF NOTTINGHAM®

ЗАХОПЛИВА ГРА ПРО КОНТРАБАНДУ, БЛЕФ ТА ПІДКУП ДЛЯ 3-5 ГРАВЦІВ

Цього разу жадібність Принца Джона до золота зайшла занадто далеко! Купець більше не може заробити на життя, бо його обкладають податками з усіх боків. Тепер ще й ненаситний Ноттінгемський шериф перевіряє всіх, хто мусить проходити через «Контрабандну браму». А це означає, що всі ліпші товари він намагається забрати собі! Добре, що ви знаєте Шерифа ліпше, ніж Принц Джон. Цей похмурий, жадібний негідник може залякати, стоячи перед міською брамою, але будьмо чесні, він ніколи не відмовиться взяти хабар, щоб відвернути голову в потрібний момент.

Ви приїхали в Ноттінгем продавати товар і єдине, що стоїть між вами та прибутком, – це шериф. Все, що вам потрібно зробити, щоб пройти в місто, то це зблефувати або дати Шерифові хабара... або, може, навіть сказати правду!

У «Ноттінгемському Шерифові» ви граєте роль купця, що намагається доставити свій товар на ринок. Гравці по черзі виконують роль Шерифа, що повинен вирішити, торби яких купців перевіряти, а яких ні. Ваша мета як купця полягає в тому, щоб будь-яким способом переконати Шерифа впустити вас! Переможе той, хто в кінці гри буде найбагатшим!

ВМІСТ ГРИ

Гра «Ноттінгемський шериф» складається з :

- 216 карт товарів:
 - 144 карти дозволених товарів (зелені)
 - 60 карт контрабанди (червоні)
 - 12 королівських товарів (червоні із золотою стрічкою та значком Шерифа внизу).
- 110 золотих монет (дукатів) у таких номіналах:
 - 39 монет «1»
 - 42 монети «5»
 - 17 монет «20»
 - 12 монет «50»
- 1 фігурка Шерифа
- 5 яток купців
- 5 торбів купців
- Правила

Ятки
купців



Монети

Торби купців



Фігурка Шерифа

КАРТИ ТОВАРІВ

На кожній карті зображений товар, який купець може продавати на Ноттінгемському ринку.

У правому верхньому куті – «вартість» товару. Це кількість очок, яку дасть ця карта в кінці гри, якщо вона буде у вашій ятці.

У правому нижньому куті – «штраф» за товар. Це кількість дукатів, яку ви мусите заплатити, якщо ви зобов'язані заплатити штраф у фазі перевірки (див. ст. 8).

У грі є 144 дозволених товари:

- 48 карт яблук вартістю 2 монети кожна
- 36 карт сиру вартістю 3 монети кожна
- 36 карт сиру вартістю 3 монети кожна
- 24 карти курей вартістю 4 монети кожна
-

У грі теж є 60 контрабандних товарів:

- 22 карти перцю вартістю 6 монет кожна
- 21 карта медовухи вартістю 7 монет кожна
- 12 карт шовку вартістю 8 монет кожна
- 5 карт арбалетів вартістю 9 монет кожна

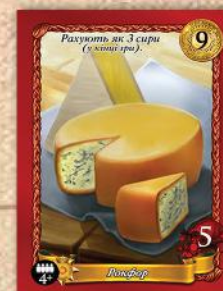
Також є 12 контрабандних товарів під назвою «Королівські товари». Вони позначені золотою стрічкою та значком Шерифа внизу. Ви використовуєте ці карти лише якщо граєте варіант гри «Королівські товари» (див. ст. 13).



Дозволені товари



Контрабанда



Королівські



ВАРТІСТЬ

ШТРАФ

ВИКОРИСТОВУЙТЕ ЦЮ КАРТУ, КОЛИ ГРАЮТЬ 4 ЧИ БІЛЬШЕ ГРАВЦІВ (див. стор.4)



ГОТУВАННЯ ГРИ

Кожен гравець бере планшет ятки купця, торбу купця відповідного кольору та розміщує ці предмети перед собою.

Виберіть одного гравця, що виконуватиме роль «банкір». Банкір дає кожному гравцеві (і собі теж) 50 дукатів. Банкір тримає іншу частину монет біля себе, щоб видавати гравцям решту протягом гри. Банкір не повинен змішувати власні гроші з коштами банку!

Для ваших перших партій можете грати в основну гру. Основну гру грають без карт «Королівські товари». Видаліть **дванадцять** карт Королівських товарів з колоди та поверніть їх у коробку (для використання цих карт див. «Королівські товари» на стор. 13). Потім перетасуйте решту карт товарів разом і роздайте по шість карт долілиць кожному гравцеві.

Помістіть решту карт колодою долілиць.

Переверніть п'ять карт з колоди, щоб утворити скид.

Переверніть ще п'ять карт з колоди, щоб утворити другий скид.

Так, є два скиди! Усі гравці можуть будь-коли передивлятися карти обидвох скидів.

Першим Шерифом стане гравець, що має з собою найбільшу кількість грошей у гаманці. Дайте цьому гравцеві фігурку Шерифа. Якщо нічия (або ніхто взагалі не має грошей!), то виберіть Шерифа навмання.



ПОЧАТКОВА КІЛЬКІСТЬ МОНЕТ



Щойно ви завершите приготування, ваше гральне поле повинно мати приблизно такий вигляд.
Усе готово для початку!

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває декілька раундів. Під час кожного раунду один гравець діятиме як шериф, тоді як інші гравці будуть купцями.

Кожен раунд ділиться на п'ять фаз, що їх треба розігрувати в такому порядку:

1. РИНОК
2. ЗАПОВНЕННЯ ТОРБІВ
3. ОГОЛОШЕННЯ ТОВАРІВ
4. ПЕРЕВІРКА
5. КІНЕЦЬ РАУНДУ

Зауважте, що гравець, який виступає в ролі Шерифа, бере участь *лише* у фазі 4 («Перевірка») та фазі 5 («Кінець раунду»). Він пильно стежитиме за діями інших гравців у інших фазах.

Наприкінці кожного раунду фігурку Шерифа передають першому гравцеві ліворуч і в новому раунді він стає шерифом. Гра триватиме, доки кожен гравець не буде Шерифом двічі (тричі у грі втррьох).

ГРА ДЛЯ 3-х ГРАВЦІВ

Якщо ви граєте втррьох, то мусите зробити так:



перед тим як тасувати всі карти, видаліть усі карти з символом «4+» (поверніть їх у коробку). Це всі 36 карт хліба, 4 карти перцю, 5 карт медовухи та 3 карти шовку. Якщо ви граєте з Королівськими товарами, то теж видаліть 1 карту рокфору, 1 карту золотих яблук, 1 карту висівкового хліба, 1 карту Королівського півня та 2 карти житнього хліба.

Гра триватиме, доки кожен гравець не буде Шерифом **тричі!**



СТРУКТУРА РАУНДУ

ФАЗА І «РИНОК»

У ЦІЙ ФАЗІ ВИ МОЖЕТЕ СКИНУТИ НЕБАЖАНІ ТОВАРИ ТА ВЗЯТИ НОВІ, СПОДІВАЮЧИСЬ ДОСТАВИТИ НА РИНОК ОДЕРЖАНІЙ НАБІР ТОВАРІВ.

Починаючи з гравця ліворуч від Шерифа й далі за годинниковою стрілкою, кожен купець виконує один хід. У свій хід ви можете відкласти вбік до п'яти карт з руки (долілиць), а потім добрати з колоди **не більше, ніж шість карт**.

Коли берете карти, то можете взяти верхні карти з колоди або з обидвох скидів. Так, це означає, що коли вам потрібна третя карта зі скиду, то вам спершу треба взяти верхніх дві.

Ви мусите *завжди* брати карти зі скидів *перед тим*, як брати карти з колоди. Ви не можете взяти кілька карт з колоди, а потім вирішити взяти карти зі скидів.

Після того, як ви обрали карти, помістіть відкладені вбік на початку фази карти до одного зі скидів. Ви додаєте до скиду ці карти горілиць і в якому завгодно порядку.



ПІДКАЗКА:

Брати карти зі скиду – хороший спосіб одержати бажане, але це також показує Шерифу, що ви берете! Звичайно, таким способом його можна й обдурити...



5

ПРИКЛАД. Малюк Джон має двох курей на руці та знає, що в лівому скиді є ще одна картка курки (друга зверху). Він скидає три карти з руки, бере ці дві карти зі скиду та бере одну карту з колоди. Потім розміщує три своїх скинутих карти поверх правого скиду.



СТРУКТУРА РАУНДУ

ФАЗА 2 «ЗАПОВНЕННЯ ТОРБІВ»

У ЦІЙ ФАЗІ ВИ КЛАДЕТЕ В ТОРБУ КАРТИ ТИХ ТОВАРІВ, ЯКІ ХОЧЕТЕ ВВЕЗТИ НА РИНОК.

Усі гравці-купці одночасно кладуть карти товарів у свої торби. Ви можете покласти у торбу від одного до п'яти товарів. Ви не можете покласти до торби нуль або більше, ніж п'ять товарів.

Будьте обережні, щоб ні Шериф, ні інші купці не бачили, які карти ви кладете в торбу.

Коли ви задоволені товарами у своїй торбі, покладіть її на стіл перед собою. Щойно ви це зробите, як вже не зможете змінити свій вибір!



ПРИКЛАД. Артур збирає яблука. Він кладе чотири карти яблук з руки у свою торбу. Потім додає туди ще арбалет. Він хотів би додати ще карту шовку, яку має на руці, але це тоді перевищить ліміт у п'ять карт в торбі. Він закриває торбу й кладе її перед собою.



СТРУКТУРА РАУНДУ

ФАЗА 3 «ОГОЛОШЕННЯ ТОВАРІВ»

У ЦІЙ ФАЗІ ВИ ПОВИННІ ОГОЛОСИТИ ШЕРИФОВІ, ЯКІ ТОВАРИ ВВОЗИТЕ НА РИНОК.

ЗВИЧАЙНО, ВИ МОЖЕТЕ ЙОМУ ЗБРЕХАТИ. НАСПРАВДІ ПРОТЯГОМ ГРИ ВАМ ЧАС ВІД ЧАСУ ДОВЕДЕТЬСЯ ЙОМУ БРЕХАТИ, ЩОБ ВВЕЗТИ НА РИНОК ЗАБОРОНЕНІ ТОВАРИ!

Починаючи з гравця ліворуч від Шерифа й далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець-купець дивиться шерифові в очі й коже йому, які товари він ввозить на ринок. Коли ви оголошуєте свої товари, то мусите передати свою торбу шерифові.

Важливо: у цей час Шериф не може зазирати в торби гравців!

Ви можете оголосити про ввезення будь-яких товарів, але повинні дотримуватися таких трьох умов:

- Ви можете оголошувати лише дозволені товари.
- Ви можете оголошувати лише **один вид** товару.
- Ви мусите оголосити **точну** кількість карт у своїй торбі.

ПРИКЛАД. Андрій дивиться на Шерифа й оголошує: «У моїй торбі лише 4 курки». Він повинен сказати чотири, бо в його торбі є чотири карти, але не всі вони можуть бути картами курей! Фактично Андрій має лише дві карти курей у торбі. Дві інші карти – сир та шовк. Шовк – це контрабанда, тож йому доведеться брехати в будь-якому разі: Андрій може оголосити лише дозволені товари.

Він не може оголосити три чи п'ять товарів, бо він завжди мусить оголошувати точну кількість карт у своїй торбі. Він не може заявити, що має дві курки та два сири, бо можна оголошувати лише один вид товару.

«ЛИШЕ 4 КУРКИ, ЧЕСНО!»



ВМІСТ ТОРБИ



СТРУКТУРА РАУНДУ

ФАЗА 4 «ПЕРЕВІРКА»

ТЕПЕР ШЕРИФ МОЖЕ НА БАЖАННЯ ПЕРЕВІРИТИ ТОРБИ КУПЦІВ!

Коли ви шериф, то самі визначаєте порядок, у якому перевірятимете торби. Ви можете перевірити будь-яку кількість торбів у цій фазі. Ви навіть можете не перевіряти жодної сумки!

Перед перевіркою торби ви *можете* **налякати** власника торби. Цей гравець може запропонувати вам хабар, щоб уникнути перевірки. Хабаром може бути будь-що, в будь-якій комбінації. Ось деякі з речей, які ви можете запропонувати, як частину хабара:

- золоті дукати
- дозволені товари зі своєї ятки купця
- контрабандні товари зі своєї ятки купця
- товари у своїй торбі (дозволені чи контрабандні)
- обіцянки майбутніх послуг

Дивіться «Злодійська честь» на стор. 10.

Ви не можете пропонувати як хабар карти зі своєї руки!

Щойно Шериф зробить вибір, його не можна змінити. Коли гравець відкриє свою торбу, Шериф уже не може передумати!

Після того, як шериф почує вашу пропозицію (і після будь-яких переговорів, необхідних для розв'язання питання), шериф мусить або дозволити вам пройти (прийнявши будь-який запропонований вами хабар) і віддати вам вашу торбу, **або** перевірити торбу (відмовившись від будь-якого можливого хабара).

ПРИКЛАД. Шериф збирається оглянути сумку брата Тука. Тук каже: «Зачекайте, шерифе! Вам не варто зазирати в цю торбу! А якщо я дам вам п'ять дукатів і два яблука за ваші клопоти?» Шериф підозріло дивиться на прохача й каже: «За вісім дукатів ми зможемо домовитися».

Вдаючи ображеного, в чюю невинність ніхто не вірить, Тук платить Шерифові вісім дукатів та дві карти яблук зі своєї ятки. Шериф повертає йому торбу.



ЯКЩО ШЕРИФ ВАС ПРОПУСКАЄ

ТЕПЕР ВИ МУСИТЕ ПОКАЗАТИ КАРТИ ЗІ СВОЄЇ ТОРБИ РЕШТІ ГРАВЦІВ.

Усі **дозволені** товари розміщують *горілиць* біля відповідних ділянок ятки купця. Будь-який гравець може будь-коли перевірити дозволені товари у вашій ятці.

Усю контрабанду тримають у секреті! Ви мусите показати *кількість* контрабандних товарів, які ввезли в Ноттінгем, але не їхній *вид*. Зберігайте контрабанду вверху своєї ятки, поклавши карти *долілиць*.

ЯКЩО ШЕРИФ ПЕРЕВІРЯЄ ВАШУ ТОРБУ

Є ДВА МОЖЛИВИХ НАСЛІДКИ:

Якщо ви сказали правду, і у вашій торбі *насправді* оголошений вами товар, то шериф повинен заплатити вам кількість дукатів, рівну сумі штрафів, зображених на кожному дозволеному товарі у вашій торбі. Після того ви додаєте дозволені товари до своєї ятки, як зазначено вище.

Якщо ви збрехали, і вашій торбі нема *точно* того, що ви оголосили, відбуваються три речі:

1. Всі **правдиво** оголошені товари пропускають на ринок. Ви кладете їх *горілиць* на свою ятку як завжди.
2. Всі товари, що **не були правдиво** оголошені конфісковують! Шериф бере ці всі товари та кладе їх до будь-якого *одного* скиду в якому завгодно порядку.
3. Ви мусите заплатити Шерифові штраф за всі конфісковані товари. **Штраф** дорівнює сумі штрафів, вказаних унизу кожної конфіскованої карти.

ПІДКАЗКА:

Коли пропонуєте шерифові хабар, пам'ятайте, що вам усе одно доведеться заплатити йому штраф за будь-які конфісковані товари. Іноді варто запропонувати йому трохи більше, щоб уникнути конфіскації ваших товарів.

ПРИКЛАД. Завдяки своїй славі чесної людини Марія уникнула перевірки й навіть не платила хабара! Вона витягує з торби три карти: дві з них – сир, як вона і сказала у фазі оголошення товарів. Вона кладе їх *горілиць* до своєї ятки. Але третя карта була контрабандою! Шериф спується, коли вона кладе її *долілиць* над своєю яткою.



ПРИКЛАД. Івась виявився чесною людиною. Шериф перевіряв його торбу й виявив, що в ній *насправді* є рівно чотири курки, як Івась і сказав. Шериф повинен заплатити йому вісім дукатів (по два за кожну курку). Івась забирає назад свої товари й кладе їх до своєї ятки.



ПРИКЛАД. Григорій має чотири карти у своїй торбі. Він заявив, що має чотири яблука. Навіть після того, як Григорій запропонував чималий хабар, Шериф відмовився повірити йому і оглянув його торбу. В середині він знайшов лише одне яблуко, один сир та дві медовухи.

А як Григорій не збрехав щодо одного яблука, то він може зберегти його, поклавши до своєї ятки. Але він збрехав про три інші товари, тому їх конфісковують (і кладуть до скиду). Тепер Григорій мусить заплатити Шерифові десяти дукатів штрафу (два за сир плюс по чотири за кожну медовуху).



ЗЛОДИЙСЬКА ЧЕСТЬ

ЗАЗВИЧАЙ ТРЕБА ДОТРИМУВАТИСЯ СВОГО СЛОВА! ОДНАК Є ДЕКІЛЬКА ВИНЯТКІВ:

- Обіцянки **майбутніх послуг**, які дають гравці після поточної фази перевірки – **не обов'язкові!**
- Купець може запропонувати Шерифові хабара, що складається з оголошених ним товарів. Звичайно, купець може брехати про вміст своєї торби. Коли його пропускають, то показуючи товари зі своєї торби, купець має заплатити Шерифові обіцяні товари, якщо вони насправді там є! Якщо він пообіцяв Шерифові товари, а їх нема в торбі, то купцеві не треба нічого платити.

ПРИКЛАД. Шериф погрожує перевірити торбу Левка. Левко вирішує скористатися цією нагодою, щоб привернути увагу до Григорія. Він каже так: «Шерифе, я заплачу вам двадцять дукатів, якщо ви дозволите мені без перевірки пройти в місто та погодитися перевірити торбу Григорія, незалежно від того, якого хабара він запропонує вам!» Шериф погоджується, бере гроші Левка та пропускає того. Тепер Шериф повинен оглянути торбу Григорія, бо угоду треба завершити в тому ж раунді.

Наступного раунду Григорій укладає угоду зі Шерифом: «Якщо ви не перевіряєте мою торбу в цьому раунді, я не перевіряю вашу наступного разу, коли вже я буду шерифом». Шериф погоджується і пропускає Григорія на ринок. Але, коли Григорій стане Шерифом у наступному раунді, він може вирішити не дотриматися слова й усе-таки перевірити торбу колишнього Шерифа!



СТРУКТУРА РАУНДУ

ФАЗА 5 «КІНЕЦЬ РАУНДУ»

ЯКЩО КОЖЕН ГРАВЕЦЬ БУВ ДВІЧІ ШЕРИФОМ (ТРИЧІ У ГРІ ВТРЬОХ), ТО ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ НЕГАЙНО!

У протилежному випадку гравець, що був Шерифом, передає фігурку Шерифа гравцеві ліворуч. Цей гравець буде Шерифом у наступному раунді.

Усі гравці беруть карти, доки знову не матимуть по шість карт на руці. Зверніть увагу, що Шериф повинен мати шість карт на руці з останнього раунду.

Наступний раунд починається з першої фази «Ринок».



ЯКЩО ЗАКІНЧИЛИСЯ ДУКАТИ

Цілком можливо, що під час гри ви вичерпаєте дукати. Ви не можете запропонувати хабар грошима, якщо не маєте монет для оплати.

Якщо Ви не можете заплатити штраф, то мусите віддати дозволені товари зі своєї ятки, вартістю не менше за суму, яку повинні заплатити. (Це може означати, що ви заплатите більше, ніж потрібно, але решти ви не одержите.) Якщо вам бракує дозволених товарів, ви повинні відкрити та віддати контрабанді товари, щоб мати необхідну суму. Гравець, що одержав таким способом товари, може додати їх до своєї ятки.

Якщо ви вичерпали всі дозволені й контрабандні товари зі своєї ятки для сплати боргу, то будь-який несплачений борг вважають сплаченим.

ЦЕ ДОПОМАГАЄ БІДНОМУ ГРАВЦЕВІ!



ПЕРЕТАСУВАТИ КАРТИ

У разі якщо у вас закінчилися карти під час гри, вам доведеться перетасувати всі, крім **верхніх п'яти** карт з кожного скиду, щоб знову утворити колоду.

УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Гра закінчується, коли всі гравці двічі (тричі у грі втрюх) виконували роль Шерифа. Наприкінці останнього туру всі гравці скидають будь-які карти, які вони мають на руках – ці карти не приносять очок!

Потім відкрийте свої контрабандні карти та підрахуйте свої очки. Ви набираєте очки за:

- вартість усіх товарів (дозволених і контрабандних) у вашій ятці;
- усі ваші дукати; *плюс*
- усі бонуси, зароблені за титул Короля чи Королеви будь-якого виду товару.

Перемагає гравець, що має найбільше очок.

Якщо два гравці набирають однакову кількість очок, то перемагає гравець з більшою кількістю дозволених товарів. Якщо й далі нічия, переможець той, у кого більше контрабандних товарів.

ТОЖ ВИ ХОЧЕТЕ БУТИ СИРНИМ КОРОЛЕМ?

Гравець, що успішно доставив *найбільше* товарів певного виду дозволених товарів, здобуває титул Короля цього товару. Другий за кількістю гравець здобуває титул Королеви.

Бонусні очки рахують так:



ТИП ТОВАРУ	БОНУС КОРОЛЯ	БОНУС КОРОЛЕВИ
ЯБЛУКА	20	10
СИР	15	10
ХЛІБ	15	10
КУРИ	10	5

Якщо декілька гравців претендують на титул Короля якогось товару (мають однаково очок), то додайте бонуси Короля та Королеви разом і поділіть загальну суму між усіма претендентами (з округленням до меншого). Тоді ніхто не здобуває очок за друге місце.

Якщо є кілька претендентів на титул королеви, то поділіть ці очки порівну між ними (з округленням до меншого).



БОНУС
КОРОЛЯ
БОНУС
КОРОЛЕВИ

ПРИКЛАД. Денис закінчує гру, маючи такі товари у своїй ятці: 4 яблука, 6 сирів, 1 хліб, 4 курки, 2 перці та 1 арбалет. Він має 42 дукати.

Порівнюючи свій результати з іншими гравцями, він бачить, що в нього найбільше сиру, тож він стає Сирним королем. Він теж ділить друге місце за кількістю курей з іншим гравцем. Тож вони ділять очки за титул Курячої королеви. Отже, сума його очок:

ДОЗВОЛЕНІ ТОВАРИ

ЯБЛУКА: $4 \times 2 = 8$

СИР: $6 \times 3 = 18$

ХЛІБ: $1 \times 3 = 3$

КУРИ: $4 \times 4 = 16$

КОНТРАБАНДА

ПЕРЕЦЬ: $2 \times 6 = 12$

АРБАЛЕТ: $1 \times 9 = 9$

ДУКАТИ НА РУЦІ: 42

СИРНИЙ КОРОЛЬ: 15

КУРЯЧА КОРОЛЕВА: $5 \div 2 = 2.5$

ОКРУГЛЕННЯ ДО МЕНШОГО 2.

ВСЬОГО: $8 + 18 + 3 + 16 + 12 + 9 + 42 + 15 + 2 = 125$ ОЧОК!



ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

«КОРОЛІВСЬКІ ТОВАРИ»

Королівські товари – найкращі товари в королівстві. Принц Джон заявив, що *лише* він зі своїми друзями можуть користуватися ними. Отже, всі товари, позначені золотою стрічкою та значком Шерифа вважають контрабандою.

Королівські товари зазвичай використовують у грі, але видаляють на початках. Додайте дванадцять Королівських карт товарів до колоди, перш ніж тасувати її. До цих товарів ставляться, як і до будь-яких інших контрабандних товарів.

Наприкінці гри, карти Королівських товарів додають до інших дозволених товарів перед визначенням того, хто здобуде титул Короля та Королеви кожного виду товару. Кожен Королівський товар рахують як 2 чи 3 товари відповідного типу (це пише на карті самого товару). Зверніть увагу, що шість карт Королівських товарів мають позначку «4+», а це значить, що їх треба видалити під час гри втрюх.

СТРІЧКА
КОРОЛІВСЬКИХ ТОВАРІВ

ЗНАЧОК
ШЕРИФА



ПРИКЛАД. Артур і Дмитро змагаються за титул Сирного короля. Артур має 10 карт сиру, а Дмитро – 11. Як правило, це означає, що Дмитро набере 15 бонусів очок, а Артур лише 10.

Однак Артур має сюрприз! Він має карту сиру «Гауда». Тож у підсумку він має 12 сирів, а це більше, ніж у Дмитра. Отже, Артур – Сирний король!



ЛІМІТ ЧАСУ НА ПЕРЕВІРКУ

«Ноттінгемський шериф» стає ще цікавішою грою, коли ви встановлюєте обмеження на тривалість фази перевірки! Шериф має лише **1 хвилину на кожного купця**. Отже, у грі вчотирьох, Шериф має лише 3 хвилини, щоб вирішити – перевіряти йому *будь-чии* торби, чи ні. Якщо у вас вичерпався час, то всі купці, яких ви не перевірили, *мають право* без перешкод везти свій товар на ринок.

Ви можете використовувати для цього власний таймер, але чому б не завантажити нашу безплатну програму з www.dicetoweressentials.com? Ми додали до неї багато веселих звукових ефектів, щоб збагатити атмосферу вашої гри!

ВИДАЛЕННЯ КАРТ ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГРИ

У вашому товаристві є такі, хто любить рахувати карти? Розчаруйте їх цим необов'язковим правилом!

На початку гри, після тасування карт, навмання видаліть 10 карт з колоди і не показуючи повернути їх у коробку. Отже, ніхто не знатиме, які картки були вилучені!

7 КАРТ НА РУЦІ

Збільште ліміт карт на руці з 6 до 7 карт. так купці здобудуть трохи більше місця для маневру, а Шерфові доведеться попотіти!

ПРОМО-КАРТИ

Промо-карти до «Ноттінгемського шерифа» відрізняються синьою стрічкою внизу карти.

Ці карти можна додавати до колоди, не видаляючи будь-яких інших карт з гри.



СТРІЧКА
ПРОМО-КАРТ

