

Шериф

НОТТИНГЕМА®



Розробка гри: Серхіо Алабан і Андре Зас
«Хочу висловити величезну подяку Браяну Поупу
за допомогу в розробці гри».

— Серхіо Алабан



Творці гри

Видавець CMON

Графічний дизайн: Гольвен Кантель

Виробництво: Тьяго Аранья, Гільєрмі Гуларт, Кароліна Негран, Серджіо Рома

Видавець: Давид Преті

Видавництво Arcane Wonders

Розробка гри: Серхіо Алабан і Андре Зас

Допомога в розробці гри: Браян Поуп

Провідні розробники: Бенджамін Поуп і Джейсон Медіна

Команда розробників: Томас Аллен, Том Васел, Джон Гайтан,

Колін Меллер, Ті-Джей Газл і Кріс Генсон

Тестувальники: Стів Авері, Раян Александр, Джозеф Барбер, Александр Бересфорд, Метью Бьорч, Льюїс Бронсон, Іван Букреев, Роберт Трент Буш, Меттью Вітакр, Ентоні Гілл, Рей Д'Арсі, Тімоті Діл, Сі-Джей Десілвей, Шон Келлі, Патрік Коннор, Джейсон Левін, Кріс Ледер, Дейн Ліч, Сара Ліч, Нейтан Маршанд, Кріс Мастерсон, Раян Метцлер, Александр Мон, Метт із Dice Tower, Крістофер Поуп, Майк Річі, Ерік Саммерер, Брендон Сміт, Ніколя Собота, Дон Студбейкер, Джеймс Толберт, Рашель Толберт, Грант Вілсон, Конор Вілсон, Жанетт Вільямс, Філ Вільямс, Лора Фішер, Реувен Фішер, Адам Хамполік, Метт Хамполік, Наташа Хейден, Нік Хейден, Сем Гілі, Кевін Ейлерс і Кіп Есбері.

Текст редагував: Вільям Ніблінг

Творче керівництво та верстка: Кріс Генсон

Художнє керівництво та ілюстрації для правил: Джон Гайтан

Ілюстрації на картках та інших елементах гри: Лоррейн Шелтер

Ілюстрація на коробці та персонажі: Девід Сладек

Керівник виробництва: Джон Роджерс

Продажі та маркетинг: Тоні Гуллоті

Спеціаліст зі зв'язків з громадськістю: Аарон Бросман

Українське видання

Головний редактор: Володимир Янчарін

Випусковий редактор: Ігор Трескунов

Верстальник: Денис Карпенко

Перекладачка: Ірина Кузьменко

Коректор: Іван Андруссяк

ШЕРИФ НОТТІНГЕМА®

Захоплива гра з блефом, хабарями та контрабандою для 3-5 гравців.

Жадібність принца Джона не знає меж! Дійшло до того, що чесні торговці не можуть заробити на життя через непосильний податковий тягар. Король наказав жадібному шерифові Ноттінгема перевіряти всіх, хто проходить через головні ворота міста, на наявність «контрабанди» – тобто всього того, що він вважатиме досить цінним, щоб залишити собі. Добре, що ви знаєте шерифа краще, ніж принц Джон. Цей скнара тільки видає себе за грізного охоронця закону, коли стоїть на сторожі біля воріт. Але ви напевно знаєте: якщо його «підіграти» певною сумою, він заплющить очі на будь-що.

Ви прибули в Ноттінгем у базарний день із великим вантажем товарів – але, щоб вигідно все продати, доведеться пройти повз шерифа. Все, що потрібно – підкупити або надурити його, хоча ... можна ж і правду сказати!

У грі «Шериф Ноттінгема» гравці стають торговцями, які бажають доставити свої товари на ринок. Гравці по черзі приміряють роль шерифа. Шериф вирішує, які мішки торговців перевірити, а які пропустити без перевірки. Ваша мета як торговців – будь-яким способом переконати шерифа пропустити вас у місто. В кінці гри перемагає найбагатший торговець!

Комплектація гри

У комплект гри «Шериф Ноттінгема» входять:

- ◆ 232 картки товарів, включаючи:
 - картки дозволених товарів (зелені)
 - 60 карток контрабанди (червоні)
 - 12 карток королівських товарів (червоні із золотою стрічкою та значком шерифа внизу)
 - 16 промо-карток
- ◆ 110 золотих монет:
 - 39 монет номіналом 1
 - 42 монети номіналом 5
 - 17 монет номіналом 20
 - 12 монет номіналом 50
- ◆ 1 жетон шерифа
- ◆ 5 торговельних прилавоків
- ◆ 5 мішків
- ◆ Буклет із правилами

Торговельні прилавки



Жетон шерифа



Монети



Мішки

Картки товарів

На кожній картці зображений товар, який торговець збирається продати на ринку Ноттінгема. У верхньому правому кутку вказана ціна товару.

Саме стільки переможних очок цей товар додасть у кінці гри, якщо він опиниться і залишиться на вашому прилавку.

У нижньому правому кутку картки товару вказано штраф – це кількість золотих монет, які доведеться сплатити як штраф під час огляду (с. 7).

У грі використовуються 144 картки дозволених товарів (зелені):

- ◆ 48 яблук по 2 золотих
- ◆ 36 кругів сиру по 3 золотих
- ◆ 36 хлібин по 3 золотих
- ◆ 24 курки по 4 золотих
- І 60 карток контрабанди:
 - ◆ 22 картки перцю по 6 золотих
 - ◆ 21 картка медовухи по 7 золотих
 - ◆ 12 карток шовку по 8 золотих
 - ◆ 5 карток арбалетів по 9 золотих

Крім цього, в грі є 12 карт контрабанди, так званих «королівських товарів»: вони позначені золотою стрічкою і значком шерифа внизу. Такі картки використовуються, тільки якщо ви граєте з варіантом гри «Королівські товари» (с. 12).



Дозволені товари



Контрабанда



Королівські товари



Підготовка до гри

Кожен гравець бере собі торговельний прилавок і мішок такого само кольору й викладає їх перед собою.

Один із гравців стає «банкіром». Він видає всім, включаючи себе, по 50 золотих монет. Решту монет банкір залишає при собі, щоб допомагати гравцям із розміном. Банкір не повинен змішувати свої монети з банківськими!

Перші партії рекомендуємо грати за стандартними правилами, без королівських товарів. Приберіть 12 карток королівських товарів із колоди й покладіть їх у коробку (щоб грати з цими картками, спершу прочитайте розділ «Королівські товари» на с. 12). Після цього перемішайте картки товарів, що залишилися, й роздайте по 6 кожному гравцеві. Не показуйте свої картки іншим гравцям. Решта карток викладається на стіл – це колода.

Розкрийте п'ять верхніх карток з колоди й покладіть їх поруч – це колода скидання.

Розкрийте ще п'ять карток й покладіть їх у нову колоду – це друга колода скидання.

Так, у цій грі дві колоди скидання! Всі гравці можуть переглядати обидві колоди скидання в будь-який час.

Гравець, у якого з собою найбільше готівки, призначається першим шерифом. Якщо у кількох гравців однакова кількість грошей (або у всіх немає грошей), визначте першого шерифа за бажанням і за згодою гравців. Цей гравець отримує жетон шерифа.

Хід гри

Гра триває раундами. Кожного раунду шерифом стає один із гравців, а інші – торговцями.

У кожному раунді слід зробити п'ять кроків – один за одним у такому порядку:

1. РИНОК
2. ЗАВАНТАЖЕННЯ ТОВАРІВ
3. ОГОЛОШЕННЯ НАМІРІВ
4. ОГЛЯД
5. КІНЕЦЬ РАУНДУ

Шериф бере участь тільки під час четвертого кроку («Огляд») і п'ятого кроку («Кінець раунду»). Але йому варто уважно стежити за діями інших гравців і під час інших кроків!

Наприкінці кожного раунду чинний шериф передає жетон шерифа гравцеві, що сидить ліворуч від нього. Цей гравець стає шерифом на наступний раунд. Гра триває доти, доки кожен гравець не побував у ролі шерифа двічі (за гри втрюх – тричі).



Початковий запас монет



Після підготовки до гри все має мати приблизно такий вигляд.
Можна починати!

Правила гри втрюх



Якщо ви граєте втрюх, необхідно дещо змінити:

Приберіть із колоди всі картки з позначкою «4+» (покладіть їх назад до коробки): 36 карток хліба, 4 картки перців, 5 карток медовухи і 3 картки шовку. Якщо ви граєте з королівськими товарами, приберіть 1 картку блакитного сиру, 1 картку жовтих яблук, 1 картку Пумпернікель, 1 картку королівського півня та 2 картки житнього хліба. Після цього перемішайте колоду.

Гра триває доти, поки кожен не побуває в ролі шерифа тричі.



Хід гри

Крок 1. Ринок

ВИ МОЖЕТЕ СКИНУТИ КАРТКИ, ЯКІ ВВАЖАЄТЕ НЕПОТРІБНИМИ, І ВЗЯТИ НОВІ В НАДІЇ ОТРИМАТИ КОМПЛЕКТ ОДНАКОВИХ ТОВАРІВ ДЛЯ ПРОДАЖУ.

Починаючи з гравця ліворуч від шерифа і далі за годинниковою стрілкою, кожен торговець може викласти на стіл сорочкою догори до п'яти карток і добрати стільки ж карток.

Примітка. Шериф поки що не бере участі в грі й не може змінювати свої картки. Однак на цьому етапі гри шерифові варто уважно стежити за тим, які картки вибирають інші гравці! Коли ви добираєте картки, то можете взяти або верхню картку з колоди, або верхню картку із будь-якої колоди скидання. Тобто якщо ви хочете взяти третю картку згори однієї з колод скидання, вам доведеться взяти й дві картки, що лежать вище.

Примітка. Всі гравці в будь-який час можуть переглядати обидві колоди скидання. Коли ви берете картку з колоди скидання, то повинні показати іншим гравцям, які картки ви взяли.

Якщо ви хочете взяти картки з колод скидання і з головної колоди, першими завжди беріть картки зі скидання. Ви не можете спочатку взяти картки з головної колоди, а потім із колоди скидання. Якщо ви взяли картку з головної колоди, то й інші картки доведеться брати з неї.

Після добору карток покладіть відкладені вами на початку цього кроку картки в одну з колод скидання лицем догори; ви можете це зробити за яким завгодно порядком (кладіть усі картки в одну колоду).

Пам'ятайте: під час цього кроку ви берете стільки само карток, скільки відклали, тому у вас завжди в руці буде шість карток.



Підказка

Добір карток із колоди скидання допоможе вам отримати саме ті товари, яких ви потребуєте, але водночас ви показуєте шерифові, які саме товари берете! Проте навіть це можна використовувати, щоб перехитрити його...

Зауважте: якщо одна з колод скидання вичерпається, то поповнити її може лише один з гравців, якщо вирішить скинути туди картки.

Приклад. У Маленького Джона на руці дві картки курки, і він знає, що друга картка згори в лівій колоді скидання – ще одна курка. Він відкладає три картки з руки, бере дві верхні картки з лівої колоди скидання і одну – з колоди. Після цього він скидає три відкладені картки в праву колоду скидання.



Крок 2. Завантаження товарів

НА ЦЬОМУ КРОЦІ ВИ СКЛАДАЄТЕ У СВІЙ МІШОК КАРТКИ ТОВАРІВ, ЯКІ ХОЧЕТЕ ПРОВЕЗТИ НА РИНОК.

Усі торговці одночасно складають товари у свої мішки. В мішок можна покласти **від однієї до п'яти** карток товарів. Менше однієї або більше ніж п'ять карток у мішок складати *не можна*.

Будьте обережні й складайте картки в мішок так, щоб шериф та інші торговці їх не бачили.

Коли ви визначилися з товарами в мішку, закрийте його і викладіть на стіл перед собою. Закривши мішок, ви більше не зможете змінювати в ньому картки!

Приклад. Алан із Вибалка збирав яблука. Він склав у свій мішок чотири картки яблук і додав до них картку арбалета. Він охоче доклав би туди й картку шовку, але більше п'яти карток в мішок класти не можна. Він закриває мішок і кладе його перед собою.



Хід гри

Крок 3. Оголошення намірів

НА ЦЬОМУ ЕТАПІ ВИ ПОВІДОМЛЯЄТЕ ШЕРИФУ, ЯКІ ТОВАРИ ЗБИРАЄТЕСЯ ПРОВЕЗТИ НА РИНОК.

ЗВІСНО, ВИ МОЖЕТЕ ЙОМУ ЗБРЕХАТИ. УРЕШТІ-РЕШТ, ВАМ ТАКИ ДОВЕДЕТЬСЯ ЦЕ ЗРОБИТИ, ЯКЩО ВИ ПРАГНЕТЕ ПЕРЕМОГИ!

Починаючи з гравця, що сидить ліворуч від шерифа, і далі за годинниковою стрілкою кожен торговець, дивлячись шерифу прями́сінько в очі, заявляє, які саме товари він везе на ринок. Оголошуючи це, він передає свої товари шерифові.

Важливо! У цей момент шериф ще не може заглядати в мішок!

Ви повинні чесно заявити, скільки карток товарів лежить в вашому мішку, і назвати один із видів дозволених товарів (ці товари можуть насправді бути відсутніми в мішку). Окрім цього, ви можете говорити шерифу все, що вам заманеться.

Пам'ятайте:

- ♦ Ви можете заявляти тільки дозволені товари та ніколи – контрабанду.
- ♦ Ви можете заявляти тільки один вид товарів, навіть якщо у вашому мішку їх кілька.
- ♦ Ви зобов'язані точно й чесно назвати кількість карток у мішку.

Приклад. Вілл Скарлет, дивлячись на шерифа, оголошує: «У моєму мішку чотири курки!» Він зобов'язаний сказати «чотири», тому що в мішку чотири картки, але це не обов'язково картки курок. Насправді ж Вілл поклав лише дві картки курок у мішок.

Дві інші картки – це сир і шовк. Шовк – це контрабанда, тож про нього в будь-якому випадку довелось б збрехати: заявляти можна тільки дозволені товари.

Вілл не може сказати, що в його мішку три або п'ять товарів, тому що він зобов'язаний правдиво назвати точну кількість карток в мішку. Також він не може сказати, що в мішку дві картки курок і дві картки сиру, тому що заявляти можна тільки один товар.

«Всього чотири курки, їй-бо!»



Товари в мішку



Крок 4. Огляд

ТЕПЕР ШЕРИФ МОЖЕ ПЕРЕВІРИТИ МІШКИ!

Шериф сам визначає, які мішки та в якому порядку він буде перевіряти. Шериф може перевірити будь-яку кількість мішків: хоч усі, хоч жоден!

Якщо при огляді мішка з'ясується, що торговець збрехав про його вміст, шериф бере з нього штраф. Але будьте обережні! Якщо ви оглянете мішок торговця, який сказав правду, то штраф доведеться платити вам.

Шериф може погрожувати господарям мішків оглядом, сподіваючись натяку про їх вміст або щоб отримати хабар.

Торговці можуть пропонувати хабарі, щоб уникнути перевірки або щоб переконати шерифа перевірити чужі мішки. Усі гравці можуть брати участь в переговорах, але останнє слово завжди залишається за шерифом. Саме він визначає, коли закінчуються переговори.

За хабаря можуть слугувати обіцянки будь-чого і в будь-яких кількостях. Ось приклад того, що можна пообіцяти шерифу:

- ◆ Золоті монети
- ◆ Дозволені товари з вашого прилавка
- ◆ Контрабанду з вашого прилавка
- ◆ Товари з мішка
- ◆ Майбутні послуги

Усі гравці одночасно беруть участь в обговоренні й домовляються з шерифом. Наприклад, один торговець може запропонувати шерифу хабар, щоб той відмовився від хабаря іншого торговця і таки перевіряв його мішок.

Важливо! Не можна пропонувати картки з рук, як хабар!

Шериф ухвалює щодо кожного мішка одне з двох рішень:

- ◆ Взяти хабар (якщо він був запропонований) і повернути мішок власникові.
- ◆ Відмовитися від хабаря, відкрити мішок і показати картки, які лежать у ньому.

Примітка. Тільки шериф має право торкатися мішків до ухвалення рішення щодо кожного з них.

Щойно шериф передає мішок власникові або розкриває його, всі переговори щодо цього мішка припиняються. Якщо шериф уже ухвалив рішення, змінити його не можна! Якщо шериф повернув мішок, продавець повинен виплатити хабар, який він обіцяв (якщо може). Якщо шериф погодився на хабар, він не може перевіряти мішок («Злодійська честь», с. 9). Якщо як хабар (або як частину хабаря) ви отримали картки товарів, викладіть їх у відповідному місці на своєму прилавку (несуттєво, чи передали вам їх із мішка, чи з прилавка). Отримане золото додається до вже наявного.

Приклад. Шериф хоче перевірити мішок Брата Тука. Тук каже: «Стривайте-но, шерифе! Немає сенсу лізти в цей мішок! Я б залюбки врятував вас від цієї турботи п'ятьма золотими та парою яблук». Шериф із підозрою дивиться на доброго ченця і відповідає: «Не п'ять, а вісім золотих – і по руках!»

Нарікаючи, що його не мають за законослухняного громадянина, Тук виплачує шерифу вісім золотих і віддає дві картки яблук зі свого прилавка. Шериф повертає Братові Туку його мішок.



Якщо шериф вас пропустив

ВИ ЗОБОВ'ЯЗАНІ ПОКАЗАТИ ВСІ КАРТКИ ЗІ СВОГО МІШКА ІНШИМ ГРАВЦЯМ.

Розкладіть усі **дозволені товари** на відповідні місця свого прилавка – *картки лицем догори*. Інші гравці в будь-який час можуть переглянути дозволені товари на вашому прилавку.

Контрабандні товари зберігаються в секреті! Ви зобов'язані показати, *скільки* карт контрабанди ви провезли в Ноттінгем, але не *що саме*. Покладіть провезені картки контрабанди у верхню частину свого прилавка *сорочкою догори*.

Якщо шериф вирішив оглянути ваш мішок

МОЖЛИВІ ДВА ВАРИАНТИ

Якщо ви сказали правду й у вашому мішку *саме те*, що ви оголошували, то за кожну карту у вашому мішку **шериф** змушений заплатити вам зазначену на ній суму штрафу. Після цього викладіть товари з мішка на відповідне місце свого прилавка.

Якщо ви збрехали і вміст вашого мішка бодай трохи відрізняється від задалегідь оголошеного, відбувається наступне:

1. Товари, про які ви оголошували, переміщуються до вас на прилавок, як зазначено раніше.
2. Будь-які не оголошені товари конфіскуються незалежно від того, дозволені вони чи заборонені. Шериф бере їх і кладе в одну з колод скидання в будь-якому порядку.
3. За кожну таку картку ви повинні заплатити шерифові зазначену на ній суму штрафу.



Підказка

Пропонуючи шерифові хабар, врахуйте, що вам, можливо, доведеться заплатити йому штраф за конфісковані товари. Іноді варто запропонувати шерифу більше, щоб ваша контрабанда потрапила в Ноттінгем.

Приклад. Бездоганна репутація діви Меріан допомагає їй пройти повз шерифа навіть без хабаря. Вона дістає три картки зі свого мішка. Дві з них – картки сиру, як вона і заявила. А ось третя – контрабанда! Шериф бурчить, у той час як Меріан викладає картку сорочкою догори у верхній частині свого прилавка.



Приклад. Мач, син мірошника, виявився чесною людиною. При перевірці його мішка Шериф виявив тільки те, про що Мач і заявив – чотири курки. Шериф повинен заплатити йому вісім золотих (по два за кожну картку курки). Після цього Мач викладає картки курок собі на прилавок.



Приклад. У Гілберта Білорукого чотири картки в мішку. Він заявив, що в мішку всі вони – картки яблук. Навіть після того, як Гілберт запропонував неабиякий хабар, шериф не повірив йому і вирішив перевірити мішок. Там виявилася лише одна картка яблук, а ще картка сиру і дві картки медовухи.

Оскільки Гілберт сказав правду про одну картку яблук, він викладає її собі на прилавок. Але він збрехав про інші три товари, і вони конфіскуються (шериф кладе їх в одну з колод скидання). Гілберт повинен виплатити шерифові штраф – 10 золотих монет (2 за одну картку сиру і по 4 за кожну картку медовухи).

Злодійська честь

ЗАЗВИЧАЙ ВИ ПОВИННІ ДОТРИМУВАТИСЯ ПОПЕРЕДНІХ ДОМОВЛЕНОСТЕЙ.

АЛЕ Є ДЕЯКІ ВИНЯТКИ:

- ♦ Ви не зобов'язані виконувати обіцянки послуги в майбутніх раундах!
- ♦ Торговець може запропонувати шерифові хабар товарами зі свого прилавка або з мішка. Звісно, він може збрехати про те, що лежить у його мішку і під прилавком! Якщо шериф пропустив торговця, той показує вміст мішка, але повинен віддати шерифові обіцяні товари тільки в тому випадку, якщо вони в нього справді є. Якщо ви пообіцяли шерифові товари, яких у вас немає в мішку або на прилавку, то нічого й не віддаєте, однак зобов'язані довести, що таких товарів у вас справді немає, показавши йому відповідні картки.

- ♦ Угода вважається укладеною, коли один гравець зробив пропозицію, а другий на неї погодився. Інакше переговори тривають. Зазвичай відразу зрозуміло, що гравці домовилися, – але, щоб уникнути непорозумінь, можна позначати укладення домовленості словами «По руках!» або «Згода!»

Приклад. Шериф погрожує перевірити мішок Річарда Лі. Річард вважає, що це пречудовий шанс поквитатися з сером Гаєм Гізборном і робить таку пропозицію: «Шерифе, я заплачу вам 20 золотих, якщо ви погодитеся пропустити мене і перевірити мішок сера Гая, незважаючи на всі його хабарі!» Шериф погоджується, бере гроші Річарда і пропускає його.

Тепер шериф зобов'язаний перевірити мішок сера Гая, оскільки повинен шанувати угоду, укладену в цьому раунді.

Далі в грі сер Гай домовляється з шерифом: «Якщо цього разу ви не перевірятимете мій мішок, то я не буду перевіряти ваш, коли стану шерифом». Шериф погоджується і пропускає Гая на ринок. Однак у наступному раунді, коли Гай стане шерифом, він може вирішити не дотримуватися цієї домовленості й таки перевірити мішок колишнього шерифа!



Крок 5. Кінець раунду

ЯКЩО КОЖЕН ГРАВЕЦЬ ПОБУВАВ У РОЛІ ШЕРИФА ДВІЧІ (АБО ТРИЧІ ЗА ГРИ ВТРЬОХ), ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ!

Віншому випадку чинний шериф передає жетон шерифа гравцеві, що сидить ліворуч. У наступному раунді цей гравець буде шерифом.

Гравці добирають з колоди картки, щоб у кожного з них було по 6 карток у руках. Майте на увазі, що в колишнього шерифа, найімовірніше залишилося 6 карток із попереднього раунду. Наступний раунд починається з походу на ринок (с. 4).



Якщо у вас закінчилося золото

Може статися так, що в одного з гравців закінчилися золоті монети. Отож, він не може пропонувати хабарі золотими монетами, якщо в нього їх немає.

Якщо ви не спроможні сплатити штраф, то зобов'язані віддати гравцеві дозволені товари зі свого прилавка на необхідну суму (за вказаною на картках ціною). Решта при цьому не видається. Якщо у вас недостатньо дозволених товарів, то ви повинні розкрити і віддати необхідну кількість карток контрабанди. Гравець, який отримав таким чином картки, викладає їх собі на прилавок на відповідні місця.

Якщо у вас закінчилися картки товарів, але ви все ще не виплатили свій борг, він вважається оплаченим.

ЦЕ ДОПОМОЖЕ ГРАВЦЯМ, ЯКІ ПОТРАПИЛИ В СКРУТНЕ СТАНОВИЩЕ!



Перемішування карток

Якщо в головній колоді закінчилися картки, відкладіть верхні п'ять карток кожної з колод скидання, залиште їх на місці, а решту добре перемішайте і сформуєте нову головну колоду.

Якщо в одній із колод скидання картки відсутні, вона залишається порожньою, поки один із гравців не вирішить скинути в неї картки.

Умови перемоги

Гра закінчується, якщо кожен гравець виконував роль шерифа двічі (або тричі у випадку гри втрьох). Наприкінці останнього раунду всі гравці скидають всі картки з руки – ці картки не приносять очок.

Після цього розкрийте свої картки контрабанди і підрахуйте свої очки. Підсумковий результат складається з:

- вартості всіх карток товарів на вашому прилавку (дозволені товари і контрабанди);
- кількості ваших золотих монет;
- а також нагород, отриманих за титул «короля» або «королеви» певного виду товарів.

Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість очок.

Якщо у двох або більше гравців однакова кількість очок, перемагає гравець з найбільшою кількістю карток дозволених товарів. У випадку, якщо й це число рівне, перемагає той, у кого більше карток контрабанди.




Підказка

Щоб було простіше рахувати, використовуйте зайві монети з банку. Просто візьміть кількість монет, яка відповідає вартості всіх ваших товарів і нагород за титул «короля» або «королеви» товару, та підрахуйте вашу суму.

Чи є охочі стати «королем сиру»?

Гравець, якому вдалося провезти найбільше дозволених товарів одного виду, оголошується «королем» цього товару. Наступний за ним гравець стає «королевою» цього виду товару. «Король» і «королева» отримують нагороду.

ВИД ТОВАРУ	 КОРОЛЬ	 КОРОЛЕВА
ЯБЛУКА	20	10
СИР	15	10
ХЛІБ	15	10
КУРКА	10	5

Якщо кілька гравців претендують на звання «короля», складіть нагороди «короля» і «королеви» й розділіть суму навпіл між цими гравцями (округляючи до меншого), а нагороду за друге місце не видавайте.

Якщо кілька гравців претендують на звання «королеви», розділіть її навпіл між цими гравцями (округляючи до меншого).



10

Нагорода короля

5

Нагорода королеви

Приклад. У Девіда Донкастерського в кінці гри є такі товари на прилавку: 4 яблука, 6 кругів сиру, 1 хлібина, 4 курки, 2 перці й 1 арбалет. Ще у нього залишилося 42 золоті монети.

Крім того, він має найбільше карток сиру, що робить його «королем сиру». Разом з іще одним гравцем він претендує на друге місце за кількістю карток курок, тому вони ділять між собою нагороду «королеви» за цей товар. Девід підраховує очки:

ДОЗВОЛЕНІ ТОВАРИ

ЯБЛУКА: $4 \times 2 = 8$

СИР: $6 \times 3 = 18$

ХЛІБ: $1 \times 3 = 3$

КУРКИ: $4 \times 4 = 16$

КОНТРАБАНДА

ПЕРЕЦЬ: $2 \times 6 = 12$

АРБАЛЕТ: $1 \times 9 = 9$

ЗОЛОТІ МОНЕТИ: 42

КОРОЛЬ СИРУ: 15

**КОРОЛЕВА КУРОК: $5 \div 2 = 2,5$
ОКРУГЛЕНЕ ДО 2.**

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



Варіанти гри

Королівський товар

Королівський товар – це найкращий товар, який виробляється в королівстві. Принц Джон оголосив, що такий товар доступний тільки йому та його наблизеним. Тому всі товари, позначені золотою стрічкою і значком шерифа, визнаються контрабандою.

Радимо не використовувати королівські товари під час перших партій. Коли ви вирішите ввести їх у гру, додайте ці 12 карток у колоду. Зверніть увагу: 6 карток королівських товарів позначені, як «4+» і не використовуються при грі втрюх.

Під час гри королівські товари прирівняні до контрабанди. Це означає, що кожен із них вважається однією картою при оголошенні товарів. Під час огляду королівські товари конфіскуються, і ви повинні сплатити зазначений штраф. Якщо вам вдається провезти їх на ринок, вони, як і інша контрабанда, викладаються сорочкою догори на вашому прилавку. В кінці гри королівські товари з вашого прилавка додаються до відповідних дозволених товарів, перед тим як визначаються «король» і «королева» кожного товару. Кожен королівський товар при цьому буде рахуватися за дві або три одиниці відповідного товару (вказується на картці).



Приклад. Вілл Статлі та єпископ Герфордський претендують на звання «короля сиру». Вілл зібрав 10 карток сиру, а єпископ – 11. У звичайній ситуації єпископ отримав би 15 золотих монет, а Вілл – лише 10.

Але Вілл приберіг сюрприз – сир гауда! У результаті у Вілла виходить 12 карток сиру – це більше, ніж у єпископа, і Вілл стає «королем сиру»!



Обмеження часу на догляд

Грати в «Шерифа» ще веселіше і цікавіше, якщо обмежити час на етапі Огляд. Шериф матиме лише одну хвилину на кожного торговця в грі. Так, за гри вчотирьох у шерифа буде лише три хвилини, щоб вирішити, чи буде він перевіряти будь-який із мішків. Якщо час збіг, всі неперевірені торговці проходять на ринок без хабарів і перевірок.

Ви можете використовувати власний таймер або завантажити безкоштовний додаток на www.dicetoweressentials.com. Ми додали в нього кумедні звукові ефекти, щоб ваша гра стала ще атмосфернішою!

Вилучення деяких карток перед початком гри

Ваша група почала занадто добре прораховувати картки та можливості? Здивуйте їх цим додатковим правилом: на початку гри, після перемішування колоди, візьміть з неї 10 випадкових карток і заховайте в коробку. Так ніхто не знатиме, яких саме карток не вистачає в колоді!

Сім карток на руках






Збільшивши кількість карток на руках до семи, ви дасте торговцям більше можливостей управляти ситуацією й ускладните гру шерифові.

Промо-картки

Промо-картки позначені блакитною стрічкою внизу. Якщо ви бажаєте включити їх у гру, просто додайте їх у колоду; при цьому вилучати будь-які картки з колоди необхідності немає.



Кількість карток

ТОВАРИ 	3 ГРАВЦІВ	 4-5 ГРАВЦІВ	 ШІНА	 ШТРАФ
ДОЗВОЛЕНІ ТОВАРИ				
ЯБЛУКА	48	48	2	2
СИР	36	36	3	2
ХЛІБ	0	36	3	2
КУРКА	24	24	4	2
КОНТРАБАНДА				
ПЕРЕЦЬ	18	22	6	4
МЕДОВУХА	16	21	7	4
ШОВК	9	12	8	4
АРБАЛЕТ	5	5	9	4
КОРОЛІВСЬКІ ТОВАРИ 				
ЗЕЛЕНІ ЯБЛУКА	2	2	4	3
ЖОВТІ ЯБЛУКА	1	2	6	4
ГАУДА	2	2	6	4
БЛАКИТНИЙ СИР	0	1	9	5
ЖИТНІЙ ХЛІБ	0	2	6	4
ПУМПЕРНІКЕЛЬ	0	1	9	5
КОРОЛІВСЬКИЙ ПІВЕНЬ	1	2	8	4



© 2017 CMON Global Limited. No part of this product may be reproduced without specific permission. CMON i CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. All rights reserved. Actual components may vary from those shown. Made in China.

Термін придатності не обмежений. Обережно, дрібні деталі! Не призначено для дітей віком до 3 років.

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України: ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС». м.Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, кв. 57 www.games7days.com