

# Шериф

НОТТИНГЕМА®





В коллекцию *Dice Tower Essentials* входят игры, которые, по мнению обозревателя Тома Васела ([www.dicetower.com](http://www.dicetower.com)), должны быть у каждого уважающего себя любителя настольных игр. Эти игры нравятся нам, и мы уверены, что они понравятся вам.

Подробности вы узнаете здесь: [www.DiceTowerEssentials.com](http://www.DiceTowerEssentials.com)



## Создатели игры

### Издание CMON

Графический дизайн: Гольвен Кантель

Производство: Тьяго Аранья, Гильерми Гуларт, Каролина Негран, Серджио Рома

Издание: Давид Прети

### Издание Arcane Wonders

Разработка игры: Серхио Алабан и Андре Зас

Помощь в разработке игры: Брайан Поуп

Ведущие разработчики: Бенджамин Поуп и Джейсон Медина

Команда разработчиков: Томас Аллен, Том Васел, Джон Гайтан, Колин Меллер, Ти-Джей Хазл и Крис Хенсон

### Русское издание

Руководитель проекта: Роман Шамолин

Главный редактор: Юрий Мальцев

Выпускающий редактор и верстальщик: Александр Савенков

Редактор: Павел Червяков

Переводчики: Юрий Ануфриев и Егор Юрескул

Корректоры: Мария Боровик и Павел Калюжный

**Тестировщики:** Стив Авери, Райан Александр, Джозеф Барбер, Александр Бересфорд, Мэтью Бёрч, Льюис Бронсон, Иван Букреев, Роберт Трент Буш, Мэттью Витакр, Энтони Гилл, Рэй Д'арси, Тимоти Дил, Си-Джей Дэсилвей, Шон Келли, Патрик Коннор, Джейсон Левин, Крис Ледер, Дейн Лич, Сара Лич, Нейтан Маршанд, Крис Мастерсон, Райан Метцлер, Александр Мон, Мэтт из Dice Tower, Кристофер Поуп, Майк Ричи, Эрик Саммерер, Брэндон Смит, Николая Собота, Дон Студбейкер, Джеймс Толберт, Рашель Толберт, Грант Уилсон, Коноур Уилсон, Жанетт Уильямс, Фил Уильямс, Лора Фишер, Реувен Фишер, Адам Хамполик, Мэтт Хамполик, Наташа Хейден, Ник Хейден, Сэм Хили, Кевин Эйлерс и Кип Эсбери.

**Текст правил:** Уильям Ниблинг

**Творческое руководство и верстка:** Крис Хенсон

**Художественное руководство и иллюстрации для правил:** Джон Гайтан

**Иллюстрации на картах и других элементах игры:** Лоррейн Шелтер

**Иллюстрация на коробке и персонажи:** Дэвид Сладек

**Руководство производством:** Джон Роджерс

**Продажи и маркетинг:** Тони Гуллотти

**Специалист по связям с общественностью:** Аарон Бросман

# Шериф Ноттингема®

**Увлекательная игра со взятками, блефом и контрабандой для 3–5 игроков.**

**Ж**адность принца Джона не знает границ! Дошло до того, что честные торговцы не могут заработать на жизнь из-за непосильного налогового бремени. Король наказал жадному шерифу Ноттингема проверять всех, кто проходит через главные ворота города, на наличие «контрабанды» — то есть всего, что он посчитает достаточно ценным, чтобы оставить себе. Хорошо, что вы знаете шерифа лучше, чем принц Джон. Этот сквалыга только кажется грозным блюстителем закона, когда стоит на страже у ворот. Но вы-то знаете, что если его «подогреть» определенной суммой, то он закроет глаза на всё, что угодно.

Вы прибыли в Ноттингем на базарный день с большим грузом товаров, но чтобы прибыльно всё продать, придется пройти мимо шерифа. Всё, что нужно, — подкупить или обмануть его, хотя... можно же и правду сказать!

В игре «Шериф Ноттингема» игроки становятся торговцами, желающими доставить свои товары на рынок. Игроки по очереди примеряют роль шерифа. Шериф решает, какие мешки торговцев проверить, а какие пропустить без проверки. Ваша цель как торговцев — любым способом убедить шерифа пропустить вас в город. В конце игры побеждает самый богатый торговец!

# Элементы игры

В состав Шерифа Ноттингема входят:

- ♦ 216 карт товаров, включая:
  - 144 карты разрешенных товаров (зеленый)
  - 60 карт контрабанды (красные)
  - 12 карт королевских товаров (красные с золотой лентой и значком шерифа внизу)
- ♦ 110 золотых монет:
  - 39 монет номиналом 1
  - 42 монеты номиналом 5
  - 17 монет номиналом 20
  - 12 монет номиналом 50
- ♦ 1 жетон шерифа
- ♦ 5 торговых прилавков
- ♦ 5 мешков
- ♦ Буклет правил



Жетон шерифа

Торговые прилавки



Монеты



Мешки

# Карты товаров

На каждой карте изображен товар, который торговец собирается продать на рынке Ноттингема.

В верхнем правом углу карты указана цена товара. Именно столько победных очков этот товар принесет в конце игры, если он окажется и останется на вашем прилавке.

В нижнем правом углу карты товара указан штраф — это количество золотых монет, которые придется уплатить в качестве штрафа во время осмотра (стр. 7).

В игре используются 144 карты разрешенных товаров (зеленые):

- ♦ 48 яблок по 2 золотых
- ♦ 36 сыров по 3 золотых
- ♦ 36 хлебов по 3 золотых
- ♦ 24 курицы по 4 золотых

И 60 карт контрабанды:

- ♦ 22 перца по 6 золотых
- ♦ 21 медовуха по 7 золотых
- ♦ 12 шелков по 8 золотых
- ♦ 5 арбалетов по 9 золотых

Помимо этого в игре есть 12 карт контрабанды, называемых «королевскими товарами»: они помечены золотой лентой и значком шерифа внизу. Такие карты используются, только если вы играете с вариантом игры «Королевские товары» (стр. 12).



Разрешенные товары



Контрабанда



Королевские товары



Цена

Эта карта не используется при игре втроем (стр. 3)

Штраф

## Подготовка к игре

**К**аждый игрок берёт себе торговый прилавок и мешок того же цвета и выкладывает их перед собой.

Один из игроков становится «банкиром». Он выдает всем, включая себя, по 50 золотых монет. Оставшиеся монеты банкир оставляет неподалеку, чтобы помогать игрокам с разменом монет. Банкир не должен смешивать свои монеты с банковскими!

Первые партии рекомендуем играть по стандартным правилам, без королевских товаров. Уберите 12 карт королевских товаров из колоды и положите их в коробку (чтобы играть с этими картами, сначала прочитайте раздел «Королевские товары» на стр. 12). После этого перемешайте оставшиеся карты товаров и раздайте по 6 каждому игроку. Не показывайте свои карты остальным игрокам. Оставшиеся карты выкладываются на стол — это колода.

Вскройте пять верхних карт из колоды и положите их рядом — это стопка сброса.

Вскройте еще пять карт и положите их в еще одну стопку — это *вторая* стопка сброса.

*Да, в игре две стопки сброса! все игроки могут просматривать обе стопки сброса в любое время.*

Игрок, у которого с собой больше всего наличности, назначается первым шерифом. Если у нескольких игроков одинаковое количество денег (или у всех вообще нет денег), определите первого шерифа случайным образом. Этот игрок получает жетон шерифа.

## Ход игры

**И**гра проходит по раунд. Каждый раунд один из игроков становится шерифом, а остальные — торговцами.

Каждый раунд проходит в пять шагов, которые играют в следующем порядке:

1. РЫНОК
2. ПОГРУЗКА ТОВАРОВ
3. ЗАЯВЛЕНИЕ
4. ДОСМОТР
5. КОНЕЦ РАУНДА

Шериф участвует только в четвертом шаге («Досмотр») и пятом шаге («Конец раунда»). Но ему стоит внимательно следить за действиями других игроков и во время остальных шагов!

В конце каждого раунда текущий шериф передает жетон шерифа игроку, сидящему слева от себя. Этот игрок становится шерифом на следующий раунд. Игра длится до тех пор, пока каждый игрок не побывает в роли шерифа дважды (при игре втроем — трижды).



### Начальный запас монет



После подготовки к игре всё должно выглядеть примерно так.  
*Можно начинать!*

## Правила игры втроем



**Е**сли вы играете втроем, необходимо внести два изменения:

Уберите из колоды все карты со значком «4+» (положите их обратно в коробку): 36 карт хлеба, 4 карты перцев, 5 карт медовухи и 3 карты шелка. Если вы играете с королевскими товарами, уберите 1 карту голубого сыра, 1 карту желтых яблок, 1 карту пумперникаля, 1 карту королевского петуха и 2 карты ржаного хлеба. После этого перемешайте колоду.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый не побывает в роли шерифа трижды.

# Ход игры

## Шаг 1. Рынок

**НА ЭТОМ ШАГЕ ВЫ МОЖЕТЕ СБРОСИТЬ КАРТЫ, КОТОРЫЕ СЧИТАЕТЕ НЕНУЖНЫМИ, И ВЗЯТЬ НОВЫЕ В НАДЕЖДЕ ПОЛУЧИТЬ КОМПЛЕКТ ОДИНАКОВЫХ ТОВАРОВ ДЛЯ ПРОДАЖИ.**

**Н**ачиная с игрока слева от шерифа и далее по часовой стрелке, каждый торговец может выложить на стол рубашкой вверх до пяти карт с руки и добрать столько же карт.

**Примечание.** Шериф не участвует в этом шаге и не может менять свои карты. Но при этом шерифу стоит внимательно следить за тем, какие карты выбирают остальные игроки!

Когда вы подбираете карты, то можете брать либо верхнюю карту из колоды, либо верхнюю карту любой из стопок сброса. То есть, если вы хотите взять третью карту сверху из одной из стопок сброса, вам придется взять и две карты, лежащие выше.

**Примечание.** Все игроки в любое время могут просматривать обе стопки сброса. Когда вы берете карту из стопки сброса, то должны показать остальным игрокам, какие карты вы взяли.

Если вы хотите взять карты и из стопок сброса, и из колоды, первыми всегда берите карты из сброса. Вы не можете сначала взять карты из колоды, а потом из сброса. Если вы взяли карту из колоды, то и остальные карты придется брать из колоды.

После добора карт положите отложенные вами в начале этого шага карты в одну из стопок сброса лицевой стороной вверх, в любом порядке, в котором пожелаете (кладите все карты в одну стопку).

**Помните.** Во время этого шага вы всегда берете столько же карт, сколько отложили, поэтому у вас всегда на руке будет шесть карт.



### Подсказка

Добор карт из сброса поможет вам получить именно то, что вы хотите, но тем самым вы показываете шерифу, какие товары берете! Но даже это можно использовать, чтобы перехитрить его...

Заметьте, что если одна из стопок сброса полностью опустеет, то она останется пустой, пока один из игроков не решит сбросить туда карты.

**Пример.** У Маленького Джона на руке две карты курицы, и он знает, что вторая карта сверху в левой стопке сброса — еще одна курица. Он откладывает три карты из руки, берёт две верхние карты из левой стопки сброса и одну — из колоды. После этого он сбрасывает три отложенные карты в правую стопку сброса.



## Шаг 2. Погрузка товаров

**НА ЭТОМ ШАГЕ ВЫ СКЛАДЫВАЕТЕ В СВОЙ МЕШОК КАРТЫ ТОВАРОВ, КОТОРЫЕ ХОТИТЕ ПРОВЕЗТИ НА РЫНОК.**

**В**се торговцы одновременно складывают товары в свои мешки. В мешок можно положить **от одной до пяти** карт товаров. Меньше одной или более пяти карт в мешок складывать *нельзя*.

Будьте осторожны и складывайте карты в мешок так, чтобы шериф и другие торговцы их не видели.

Когда вы определились с товарами в мешке, защелкните его и выложите на стол перед собой. Как только вы закроете мешок, вы больше не сможете менять в нём карты!

**Пример.** Алан из Лощины собирал яблоки. Он сложил в свой мешок четыре карты яблок и добавил к ним карту арбалета. Он бы с удовольствием подложил туда и карту шелка, но более пяти карт в мешок класть нельзя. Он защелкивает мешок и кладет его перед собой.



# Ход игры

## Шаг 3. Заявление

**НА ЭТОМ ШАГЕ ВЫ СООБЩАЕТЕ ШЕРИФУ, КАКИЕ ТОВАРЫ СОБИРАЕТЕСЬ ПРОВЕЗТИ НА РЫНОК.**

**САМО СОБОЙ, ВЫ МОЖЕТЕ ЕМУ СОВРАТЬ.**

**БОЛЕЕ ТОГО, ВАМ РАНО ИЛИ ПОЗДНО ПРИДЕТСЯ ЭТО СДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ ПОБЕДИТЬ!**

**Н**ачиная с игрока, сидящего слева от шерифа, и далее по часовой стрелке каждый торговец смотрит шерифу в глаза и заявляет, какие товары он везет на рынок. При заявлении вы передаете свой мешок шерифу.

**Важно!** В этот момент шериф еще *не может* смотреть в мешок!

Вы должны честно заявить, сколько карт товаров лежит в вашем мешке, и назвать один из видов разрешенных товаров (эти товары могут на самом деле отсутствовать в мешке). В остальном вы можете говорить шерифу всё, что захотите.

**Помните:**

- ♦ Вы можете заявлять только разрешенные товары и никогда — контрабанду.
- ♦ Вы можете заявлять только один вид товаров, даже если в вашем мешке их несколько.
- ♦ Вы обязаны точно и честно назвать количество карт в мешке.

**Пример.** Уилл Скарлет смотрит на шерифа и заявляет: «В моем мешке четыре курицы!» Он обязан сказать «четыре» потому что в мешке четыре карты, но это не обязательно карты куриц. В действительности же Уилл положил всего две карты куриц в мешок. Две другие карты — это сыр и шелк. Шелк — это контрабанда, так что про него в любом случае пришлось бы соврать: заявлять можно только разрешенные товары.

Уилл не может сказать, что в его мешке три или пять товаров, потому что он обязан правдиво назвать точное количество карт в мешке. Также он не мог сказать, что в мешке две карты куриц и две карты сыра, потому что заявлять можно только один товар.

«Всего четыре курицы, зуб даю!»



Товары в мешке





## Шаг 4. Осмотр

### ТЕПЕРЬ ШЕРИФ МОЖЕТ ПРОВЕРИТЬ МЕШКИ!

**Ш**ериф сам определяет, какие мешки и в каком порядке он будет проверять. Шериф может проверить сколько угодно мешков: хоть все, хоть ни одного. Если при осмотре мешка выясняется, что торговец соврал о его содержимом, шериф берет с него штраф. Но будьте осторожны! Если вы осмотрите мешок торговца, который сказал правду, то штраф придется платить вам.

Шериф может угрожать хозяевам мешков осмотром в надежде получить намек на их содержимое или чтобы получить взятку. Торговцы могут предлагать взятки, чтобы избежать проверки или чтобы убедить шерифа проверить чужие мешки. Все игроки могут участвовать в переговорах, но последнее слово всегда остается за шерифом. Он же определяет, когда заканчиваются переговоры.

В качестве взятки торговцы могут пообещать что угодно и в любых количествах. Вот пример того, что можно пообещать шерифу:

- ♦ Золотые монеты
- ♦ Разрешенные товары с вашего прилавка
- ♦ Контрабанду с вашего прилавка
- ♦ Товары из мешка
- ♦ Будущие одолжения

Все игроки одновременно участвуют в обсуждении и договариваются с шерифом. Например, один торговец может предложить шерифу взятку, чтобы тот отказался от взятки другого торговца и проверил его мешок.

**Важно!** В качестве взятки нельзя предлагать карты с руки!

В отношении каждого мешка шериф принимает одно из двух решений:

- ♦ Принять взятку (если она была предложена) и вернуть мешок владельцу.
- ♦ Отказаться от взятки, открыть мешок и показать находящиеся в нём карты.

**Примечание.** Только шериф имеет право прикасаться к мешкам до принятия решения по каждому из них.

Как только шериф передает мешок владельцу или вскрывает его, все переговоры в отношении этого конкретного мешка прекращаются. Как только шериф принял решение, изменить его нельзя! Если шериф вернул мешок, торговец обязан выплатить взятку, которую он обещал (если может). Если шериф согласился на взятку, он не может проверять мешок («Воровская честь», стр. 9).

Если в качестве взятки (или как часть взятки) вы получили карты товаров, выложите их в соответствующее место на своем прилавке (неважно, были они переданы вам из мешка или с прилавка). Полученное золото добавляется к уже имеющемуся.

**Пример.** Шериф хочет проверить мешок Брата Тука. Тук говорит: «Постойте, шериф! Нет смысла лезть в этот мешок! Давайте я избавлю вас от заботы пятью золотыми и парой яблок?» Шериф с подозрением смотрит на доброго монаха и отвечает: «Не пять, а восемь золотых — и по рукам!»

Сетуя, что его не считают законопослушным гражданином, Тук выплачивает шерифу восемь золотых и отдает две карты яблок со своего прилавка. Шериф возвращает Брату Туку его мешок.



# Ход игры

## Если шериф вас пропустил

### ВЫ ОБЯЗАНЫ ПОКАЗАТЬ ВСЕ КАРТЫ ИЗ СВОЕГО МЕШКА ОСТАЛЬНЫМ ИГРОКАМ.

Выложите все **разрешенные товары** на соответствующие места своего прилавка *лицевой стороной вверх*. Другие игроки в любое время могут посмотреть разрешенные товары на вашем прилавке.

**Контрабандные товары** хранятся в секрете! Вы обязаны показать, сколько карт контрабанды вы провезли в Ноттингем, но не их *тип*. Положите провезенные карты контрабанды под верхнюю часть своего прилавка *рубашкой вверх*.

## Если шериф решил осмотреть ваш мешок

### ВОЗМОЖНЫ ДВА ВАРИАНТА:

Если вы сказали **правду**, и в вашем мешке *именно то*, что вы заявляли, то за каждую карту в вашем мешке **шериф** вынужден заплатить вам указанную на ней сумму штрафа. После этого выложите товары из мешка на соответствующее место своего прилавка.

Если вы **соврали**, и содержимое вашего мешка хоть немного отличается от заявленного, происходит следующее:

1. Товары, которые вы **заявляли**, отправляются к вам на прилавок, как указано ранее.
2. Любые незаявленные товары конфискуются независимо от того, разрешены эти товары или запрещены. Шериф берёт их и кладет в одну из стопок сброса в любом порядке.
3. За каждую такую карту вы должны заплатить шерифу указанную на ней сумму штрафа.



### Подсказка

Предлагая шерифу взятку, имейте в виду, что вам, возможно, придется заплатить ему штраф за конфискованные товары. Иногда стоит предложить шерифу побольше, чтобы ваша контрабанда попала в Ноттингем.

**Пример.** Безупречная репутация девы Мэриан помогает ей пройти мимо шерифа даже без взятки. Она достает три карты из своего мешка. Две из них — карты сыра, как она и заявила. А вот третья карта — контрабанда! Шериф ворчит, в то время как Мэриан выкладывает карту рубашкой вверх в верхней части своего прилавка.



**Пример.** Мач, сын мельника, оказался честным человеком. При проверке его мешка Шериф обнаружил только то, что Мач и заявил — четыре курицы. Шериф должен заплатить ему восемь золотых (по два за каждую карту курицы). После этого Мач выкладывает карты куриц себе на прилавок.



**Пример.** У Гилберта Белорукого четыре карты в мешке. Он заявил, что в мешке четыре карты яблок. Даже после того, как Гилберт предложил неплохую взятку, шериф не поверил ему и решил проверить мешок. В мешке оказалась всего одна карта яблок, одна карта сыра и две карты медовухи.

Поскольку Гилберт сказал правду про одну карту яблок, он выкладывает ее себе на прилавок. Но он соврал про остальные три товара, и они конфискуются (шериф кладет их в одну из стопок сброса). Гилберт должен выплатить шерифу штраф в 10 золотых монет (2 за карту сыра и по 4 за каждую карту медовухи).

## Воровская честь

**ОБЫЧНО ВЫ ДОЛЖНЫ ПРИДЕРЖИВАТЬСЯ ДОСТИГНУТЫХ ДОГОВОРЕННОСТЕЙ. НО ЕСТЬ НЕКОТОРЫЕ ИСКЛЮЧЕНИЯ:**

- ♦ Вы не обязаны выполнять обещания сделать одолжение в будущих раундах!
- ♦ Торговец может предложить шерифу взятку товарами со своего прилавка или из мешка. Конечно, он может врать о том, что лежит в его мешке и под прилавком! Если шериф пропустил торговца, тот показывает содержимое мешка, но должен отдать шерифу обещанные товары только в том случае, если они у него действительно есть. Если вы пообещали шерифу товары, которых у вас нет в мешке или на прилавке, вы ничего не отдаете шерифу, но обязаны доказать, что таких товаров у вас действительно нет, показав ему соответствующие карты.

- ♦ Сделка считается заключенной, когда один игрок сделал предложение, а второй на него согласился. Иначе переговоры продолжаются. Обычно сразу ясно, что игроки договорились, но, во избежание недопонимания, можно обозначать достижение договоренности словами «По рукам!» или «Договорились!»

**Пример.** Шериф грозит проверить мешок Ричарда Ли. Ричард считает, что это отличный шанс поквитаться с сэром Гаем Гисборном и делает следующее предложение: «Шериф, я заплачу вам 20 золотых, если вы согласитесь пропустить меня и проверишь мешок сэра Гая, несмотря на все его взятки!» Шериф соглашается, берет деньги Ричарда и пропускает его. Теперь шериф *обязан* проверить мешок сэра Гая, поскольку должен чтить сделку, совершенную в этом раунде.

Далее в игре Сэр Гай договаривается с шерифом: «Если в этот раз вы не проверите мой мешок, я не буду проверять ваш, когда стану шерифом». Шериф соглашается и пропускает Гая на рынок. Но, когда Гай играет шерифом в следующем раунде, он может решить не придерживаться этой договоренности и проверить мешок бывшего шерифа!



# Ход игры

## Шаг 5. Конец раунда

**ЕСЛИ КАЖДЫЙ ИГРОК СЫГРАЛ ЗА ШЕРИФА ДВАЖДЫ (ИЛИ ТРИЖДЫ ПРИ ИГРЕ ВТРОЕМ), ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ!**

**И**наче текущий шериф передает жетон шерифа игроку, сидящему слева. В следующем раунде этот игрок будет шерифом.

Игроки подбирают из колоды карты, чтобы у каждого из них было по 6 карт в руке. Имейте в виду, что у бывшего шерифа скорее всего осталось 6 карт с предыдущего раунда.

Следующий раунд начинается с похода на рынок (стр. 4).



## Если у вас закончилось золото

**М**ожет случиться так, что у одного из игроков закончились золотые монеты. Вы не можете предлагать взятки золотом, если у вас его нет.

Если вы не можете оплатить штраф, то обязаны отдать игроку разрешенные товары со своего прилавка на необходимую сумму (по указанной на картах цене). Сдача при этом не выдается. Если у вас недостаточно разрешенных товаров, то вы должны вскрыть и отдать необходимое количество карт контрабанды. Игрок, получивший таким образом карты, выкладывает их себе на прилавок в соответствующие места.

Если у вас закончились карты товаров, но вы все еще не выплатили весь долг, он считается погашенным.

**ЭТО ПОМОЖЕТ ИГРОКАМ, ПОПАВШИМ В БЕЗНАДЕЖНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ!**



## Перемешивание карт

Если в колоде закончились карты, отложите верхние пять карт каждой стопки сброса, оставьте их на месте, а остальные хорошо перемешайте и соберите из них новую колоду.

Если в одной из стопок сброса нет карт, она остается пустой, пока один из игроков не решит сбросить в нее карты.

## Условия победы

**И**гра заканчивается, если каждый игрок побывал в роли шерифа дважды (или трижды при игре втроем). В конце последнего раунда все игроки сбрасывают все карты с руки — эти карты не приносят очков.

После этого вскройте свои карты контрабанды и подсчитайте свои очки. Итоговый результат складывается из:

- ♦ стоимости *всех* карт товаров на вашем прилавке (разрешенных товаров и контрабанды);
- ♦ количества ваших золотых монет; *а также*
- ♦ наград, полученных за титул «короля» или «королевы» определенного вида товаров.

**Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.**

Если у двух или более игроков одинаковое число очков, побеждает игрок с наибольшим числом карт разрешенных товаров. Если и их число одинаково, побеждает тот, у кого больше карт контрабанды.



### Подсказка

*Чтобы было проще считать, используйте лишние монеты из банка. Просто возьмите количество монет, соответствующее стоимости всех ваших товаров и наград за титул «короля» или «королевы» товара, и подсчитайте ваши монеты.*

## Кто хочет стать королем сыров?

**И**грок, которому удалось провести на рынок *больше всех* разрешенных товаров одного типа, объявляется «королем» этого товара. *Следующий* за ним игрок становится «королевой» этого типа товаров. «Король» и «королева» получают награду:


ТИП ТОВАРА	 КОРОЛЬ	 КОРОЛЕВА
ЯБЛОКИ	20	10
СЫР	15	10
ХЛЕБ	15	10
КУРИЦА	10	5

Если несколько игроков претендуют на звание «короля», сложите награды «короля» и «королевы» и разделите сумму пополам между этими игроками (округляя в меньшую сторону), а награду за второе место не выдавайте.

Если несколько игроков претендуют на звание «королевы», разделите ее пополам между этими игроками (округляя в меньшую сторону).



 10  
Награда короля

 5  
Награда королевы

**Пример.** У Давида Донкастерского в конце игры есть следующие товары на прилавке: 4 яблока, 6 сыров, 1 хлеб, 4 курицы, 2 перца и 1 арбалет. Еще у него осталось 42 золотых монеты.

Кроме того, у него больше всех карт сыра, что делает его «королем сыров». Вместе с еще одним игроком он претендует на второе место по количеству карт куриц, поэтому они делят между собой награду «королевы» за этот товар. Давид подсчитывает очки:

### РАЗРЕШЕННЫЕ ТОВАРЫ

ЯБЛОКИ:  $4 \times 2 = 8$

СЫРЫ:  $6 \times 3 = 18$

ХЛЕБ:  $1 \times 3 = 3$

КУРИЦЫ:  $4 \times 4 = 16$

### КОНТРАБАНДА

ПЕРЕЦ:  $2 \times 6 = 12$

АРБАЛЕТ:  $1 \times 9 = 9$

**ЗОЛОТЫЕ МОНЕТЫ: 42**

**КОРОЛЬ СЫРОВ: 15**

**КОРОЛЕВА КУРИЦ:  $5 \div 2 = 2,5$**

**ОКРУГЛЯЯ ДО 2.**

**ИТОГО:  $8 + 18 + 3 + 16 + 12 + 9 + 42 + 15 + 2 = 125$  ОЧКОВ!**



# Варианты игры

## Королевские товары

**Королевские товары** — это лучшие производимые в королевстве товары. Принц Джон объявил, что такие товары должны быть доступны только ему и его приближенным. Поэтому все товары, отмеченные золотой лентой и значком шерифа, признаются контрабандой.

Советуем не использовать королевские товары во время первых партий. Когда вы решите добавить их в игру, замешайте эти 12 карт в колоду. Обратите внимание: 6 карт королевских товаров отмечены значком «4+» и не используются при игре втроем.

Во время игры королевские товары действуют подобно контрабанде. Это значит, что каждая из них считается одной картой при заявлении товаров. Во время осмотра королевские товары конфискуются, и вы должны уплатить указанный штраф. Если вам удастся провезти их на рынок, они, как и другая контрабанда, выкладываются лицевой стороной вниз на вашем прилавке.

В конце игры королевские товары с вашего прилавка добавляются к соответствующим разрешенным товарам, перед тем как определяются «король» и «королева» каждого товара. Каждый королевский товар при этом будет считаться за два или три соответствующих товара (указывается на карте).



**Пример.** Уилл Статли и епископ Герфордский претендуют на звание «короля сыров». Уилл собрал 10 карт сыра, а Епископ — 11. В обычной ситуации епископ получил бы 15 золотых монет, а Уилл всего лишь 10.

Но Уилл приберет сюрприз — сыр гауда! В итоге у Уилла получается 12 карт сыра — это больше, чем у епископа, и Уилл становится «королем сыров»!



## Ограничение времени на осмотр

**И**грать в «Шерифа Ноттингема» еще веселее и интереснее, если ограничить время на шаг осмотра! Шерифу дается по одной минуте за каждого торговца в игре. Так, при игре вчетвером у шерифа будет всего три минуты, чтобы решить, будет ли он проверять *какой-либо* из мешков. Если время закончилось, все непроверенные торговцы проходят на рынок без взяток и проверок. Вы можете использовать собственный таймер или скачать бесплатное приложение на [www.dicetoweressentials.com](http://www.dicetoweressentials.com). Мы добавили в него забавные звуковые эффекты, чтобы ваша игра стала еще более атмосферной!

## Исключение карт перед началом игры

**В**аша группа начала слишком хорошо просчитывать карты и возможности? Удивите их этим дополнительным правилом: в начале игры, после перемешивания колоды, возьмите из нее 10 случайных карт и уберите в коробку. Так никто не будет знать, каких карт не хватает в колоде!

## Семь карт на руке

**У**величив количество карт на руке до семи, вы дадите торговцам больше возможностей управлять ситуацией и усложните игру шерифу.

## Промо-карты

**П**ромо-карты отмечены голубой лентой внизу. Если вы хотите добавить их в игру, просто замешайте их в колоду: убирать какие-то другие карты из колоды нет необходимости.



# Количество карт

ТОВАРЫ	3 ИГРОКА	 4-5 ИГРОКОВ	 ЦЕНА	 ШТРАФ
<b>РАЗРЕШЕННЫЕ ТОВАРЫ</b>				
ЯБЛОКИ	48	48	2	2
СЫР	36	36	3	2
ХЛЕБ	0	36	3	2
КУРИЦА	24	24	4	2
<b>КОНТРАБАНДА</b>				
ПЕРЕЦ	18	22	6	4
МЕДОВУХА	16	21	7	4
ШЕЛК	9	12	8	4
АРБАЛЕТ	5	5	9	4
<b>КОРОЛЕВСКИЕ ТОВАРЫ</b> 				
ЗЕЛЕНЫЕ ЯБЛОКИ	2	2	4	3
ЖЕЛТЫЕ ЯБЛОКИ	1	2	6	4
ГАУДА	2	2	6	4
ГОЛУБОЙ СЫР	0	1	9	5
РЖАНОЙ ХЛЕБ	0	2	6	4
ПУМПЕРНИКЕЛЬ	0	1	9	5
КОРОЛЕВСКИЙ ПЕТУХ	1	2	8	4

