

# Шеридан

## НОТИНГЕМА

2-я РЕДАКЦИЯ

-ПРАВИЛА-





# СОДЕРЖАНИЕ

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ.....	2
ВВЕДЕНИЕ.....	3
СОСТАВ ИГРЫ.....	4
КАРТЫ ТОВАРОВ.....	5
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.....	6
ХОД ИГРЫ.....	7
Шаг 1 — Рынок.....	7
Шаг 2 — Погрузка товаров.....	8
Шаг 3 — Заявление.....	8
Шаг 4 — Досмотр.....	9
Если шериф вас пропустил.....	9
Если шериф решил досмотреть ваш мешок.....	10
Если у вас закончились золотые монеты.....	10
Воровская честь.....	11
Шаг 5 — Конец раунда.....	11
Перемешивание карт.....	11
УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ.....	11
ВАРИАНТЫ ИГРЫ.....	13
Королевские товары.....	13
Ограничение времени на досмотр.....	13
Исключение карт перед началом игры.....	13
Семь карт на руке.....	13
ПРАВИЛА ИГРЫ ВШЕСТЕРОМ.....	13
Подготовка к игре вшестером.....	13
Ход игры.....	14
Досмотр.....	14
Конец раунда.....	14
Конец игры.....	15
ЧЁРНЫЙ РЫНОК.....	15
Подготовка к игре.....	15
Ход игры.....	15
ОПИСАНИЕ ТОВАРОВ.....	16

© 2021 CMON Global Limited.

Никакая часть этого продукта не может быть воспроизведена без специального разрешения.

CMON и CMON logo являются торговыми марками CMON Global Limited. Все права защищены.

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка игры: Серхио Алабан и Андре Зас

**Команда разработчиков:** Томас Аллен, Фел Баррос, Джон Гайтан, Крис Хенсон, Ти-Джей Хазл, Джейсон Медина, Колин Меллер, Брайан Поуп, Бенджамин Поуп и Том Васел  
**Художественное руководство:** Матьё Харло  
**Графический дизайн:** Луиза Комбаль, Фабио де Кастро и Габриэль Бурги

**Иллюстрации:** Давиде Тозелло

**Производство:** Марсела Фабрети, Сафуан Тай, Тьяго Аранья, Ракель Фукуда, Гильерми Гуларт, Ребекка Хо, Айседора Лейте, Аарон Лурье и Ана Теодоро

**Правила:** Уильям Ниблинг

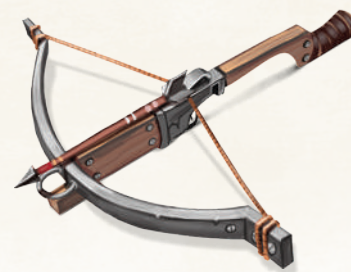
**Корректор:** Джейсон Кепп

**Издание:** Давид Прети

*Спасибо всем, кто помог воплотить эту игру в жизнь!*

**Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».**

**Редакция выражает благодарность** Всеволоду Иванову, Игорю Трескунову, Юрию Ануфриеву, Егору Юрескулу, Денису Карпенко и Наталье Филипченко за помощь в подготовке русского издания.



≡СКАЧАЙТЕ ПО АДРЕСУ≡

## БЕСПЛАТНЫЕ ЦИФРОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ



[cmon.com/q/SHF004/r](https://cmon.com/q/SHF004/r)



# Шериф НОТТИНГЕМА

2-я РЕДАКЦИЯ

Увлекательная игра со взятками, блефом и контрабандой  
для 3–6 игроков.



**Ж**адность принца Джона не знает границ! Дошло до того, что честные торговцы не могут заработать на жизнь из-за непосильного налогового бремени. Он наказал жадному шерифу Ноттингема проверять всех, кто проходит через главные ворота города, на наличие контрабанды — 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 за золотые монеты он закроет глаза на всё что угодно.

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



В игре «Шериф Ноттингема» участники 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!



# СОСТАВ ИГРЫ

В состав игры «Шериф Ноттингема» входят:



204 карты товаров  
(144 карты разрешённых товаров,  
60 карт контрабанды)



12 карт королевских товаров  
(для варианта игры  
«Королевские товары»)



Фигурка шерифа



2 фигурки помощников  
(для игры вшестером)



6 карт чёрного рынка  
(для варианта игры  
«Чёрный рынок»)



6 карт помощников  
(для игры вшестером)



Жетон сундука  
(для игры вшестером)



133 золотые монеты  
(55 монет номиналом 1,  
48 монет номиналом 5,  
18 монет номиналом 20,  
12 монет номиналом 50)



6 карт-памяток



6 торговых  
прилавков



6 мешков



# КАРТЫ ТОВАРОВ

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

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

Под ценой товара указан штраф — это количество золотых монет, которое придётся уплатить в качестве штрафа во время шага досмотра (см. с. 9).

В игре есть 144 карты разрешённых товаров (синие с серебряной рамкой):

- ◆ 48 яблок по 2 золотые монеты;
- ◆ 36 сыров по 3 золотые монеты;
- ◆ 36 хлебов по 3 золотые монеты;
- ◆ 24 курицы по 4 золотые монеты.

Также есть 60 карт контрабанды (красные с бронзовой рамкой и символом контрабанды в правом верхнем углу):

- ◆ 22 перца по 6 золотых монет;
- ◆ 21 медовуха по 7 золотых монет;
- ◆ 12 шелков по 8 золотых монет;
- ◆ 5 арбалетов по 9 золотых монет.

Помимо этого, в игре есть ещё 12 карт контрабанды, называемых **королевскими товарами**: бордовые с золотой рамкой и символом королевского товара в правом верхнем углу. Такие карты используются, только если вы играете с вариантом игры «Королевские товары» (см. с. 13).





# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Каждый игрок берёт себе торговый прилавок и мешок того же цвета и выкладывает их перед собой.

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

Первые партии рекомендуется играть по стандартным правилам, **без карт королевских товаров**, а затем можете использовать различные варианты игры.

Перемешайте все карты товаров и раздайте по 6 каждому игроку. Не показывайте свои карты остальным игрокам. Оставшиеся карты выкладываются на стол рубашкой вверх — это колода товаров.

Игрок, у которого с собой больше всего наличности, назначается первым шерифом. Этот игрок получает фигурку шерифа.

## ≡ ПРАВИЛА ИГРЫ ВТРОЁМ ≡

Перед тем как перемешать карты товаров, уберите все карты с символом **4+** и положите их обратно в коробку:

- ◆ 36 карт хлебов, 4 карты перцев, 5 карт медовух и 3 карты шелков;
- ◆ Если вы играете с королевскими товарами, уберите 1 карту голубого сыра, 1 карту жёлтого яблока, 1 карту пумперникаля, 1 карту королевского петуха и 2 карты ржаных хлебов.

## ≡ ПРАВИЛА ИГРЫ ВШЕСТЕРОМ ≡

*Дополнительные правила для игры вшестером подробно описаны на с. 13.*









## ХОД ИГРЫ



Игра проходит по раундам. Каждый раунд один из игроков становится шерифом, а остальные — торговцами.

Каждый раунд состоит из пяти шагов, которые играют в следующем порядке:

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

В конце каждого раунда текущий шериф передаёт фигурку шерифа игроку, сидящему слева от себя. Этот игрок станет шерифом в следующем раунде.

Игра длится до тех пор, пока каждый игрок не побывает в роли шерифа дважды (при игре втроем — трижды). *Дополнительные правила для игры вшестером подробно описаны на с. 13.*



## Шаг 1.



### РЫНОК

*На этом шаге торговцы могут сбросить карты товаров, которые считают ненужными, и взять новые в надежде получить комплект одинаковых товаров для продажи.*

Шериф выбирает первого игрока. Начиная с него и далее по часовой стрелке, каждый торговец может выложить на стол лицевой стороной вверх до 5 карт с руки, а затем взять такое же количество карт из колоды товаров, чтобы у него на руке снова оказалось 6 карт. После этого шериф собирает все выложенные игроками карты и кладёт их в стопку сброса лицевой стороной вверх рядом с колодой товаров.

*Примечание. Шериф не участвует в этом шаге и не может менять свои карты товаров. Но при этом шерифу стоит внимательно следить за остальными игроками, чтобы получить подсказки о том, какие карты они могут положить в свои мешки!*

*Пример. У Ромы на руке 2 карты куриц, но он хочет провезти больше таких карт через главные ворота города. Рома решает выложить 3 другие карты со своей руки и взять 3 новые карты из колоды товаров в надежде взять ещё карты куриц!*





## Шаг 2.

### ПОГРУЗКА ТОВАРОВ

*На этом шаге торговцы складывают в свой мешок карты товаров, которые хотят провезти на рынок.*

Все торговцы одновременно складывают карты товаров в свои мешки. В мешок необходимо положить от 1 до 5 карт товаров. Будьте осторожны и складывайте карты в мешок так, чтобы шериф и другие торговцы их не видели!

Когда вы определитесь с товарами в мешке, защёлкните его и положите на стол перед собой. Как только вы закроете мешок, вы больше не сможете поменять в нём карты!

*Пример. Миша собирал карты яблок. Он сложил в свой мешок 4 карты яблок и добавил к ним 1 карту арбалета. Он бы с удовольствием положил туда и карту шёлка, но более 5 карт в мешок класть нельзя. Он защёлкивает мешок и кладёт его перед собой.*



## Шаг 3.

### ЗАЯВЛЕНИЕ

*На этом шаге торговцы сообщают шерифу, какие товары собираются провезти на рынок. Само собой, они могут ему соврать. Более того, кому-то из торговцев придётся это сделать, если он хочет победить!*

Начиная с игрока, сидящего слева от шерифа, и далее по часовой стрелке, каждый торговец смотрит шерифу в глаза и заявляет, какие товары он везёт на рынок, а затем передаёт свой мешок шерифу.

*Важно! В этот момент шериф ещё не может открыть мешок!*

Вы **обязаны** честно заявить, сколько карт товаров лежит в вашем мешке, и назвать **1 из видов** разрешённых товаров (эти товары могут на самом деле отсутствовать в мешке). Нельзя заявлять контрабанду или несколько видов разрешённых товаров. В остальном вы можете говорить шерифу всё что захотите.

*Пример. Дима смотрит на шерифа и заявляет: «В моём мешке 4 курицы!» Он обязан сказать «четыре», потому что в мешке 4 карты, но это не обязательно карты куриц. В действительности же Дима положил всего 2 карты куриц в мешок, а 2 другие карты — это хлеб и шёлк. Шёлк — это контрабанда, так что про него в любом случае пришлось бы соврать, а хлеб нельзя называть, потому что заявлять можно только 1 вид разрешённого товара. Затем он передаёт свой мешок шерифу.*

**«Всего четыре курицы, зуб даю!»**





# Шаг 4.



## ДОСМОТР

### Теперь шериф может проверить мешки!

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

Шериф может угрожать хозяевам мешков досмотром в надежде получить взятку или намёк на их содержимое. Торговцы могут предлагать взятки, чтобы избежать проверки или чтобы убедить шерифа проверить чужие мешки. Конечно, шериф может отказаться от взятки и всё равно проверить ваш мешок или, наоборот, пропустить вас без взятки. Все игроки могут участвовать во всех переговорах, но последнее слово всегда остаётся за шерифом. Он же решает, когда заканчиваются переговоры.

Взяв взятку у торговца, шериф возвращает ему его закрытый мешок. Если же он отказывается от взятки и решает проверить мешок, то он открывает его, демонстрируя лежащие в нём карты товаров всем игрокам.

Вот пример взятки, которую можно предложить шерифу:

- ◆ Золотые монеты;
- ◆ Разрешённые товары с вашего прилавка;
- ◆ Контрабанду с вашего прилавка;
- ◆ Товары из мешка;
- ◆ Будущие одолжения.

*Пример.* Шериф хочет проверить мешок Лизы. Она говорит: «Постойте, шериф! Нет смысла лезть в этот мешок! Давайте я избавлю вас от заботы, заплатив вам 5 золотых монет и 2 яблока» Шериф с подозрением смотрит на неё и отвечает: «Не 5, а 8 монет — и по рукам!» Сетую, что её не считают законопослушной гражданкой, Лиза выплачивает шерифу 8 золотых монет и отдаёт 2 карты яблок со своего прилавка, а шериф возвращает ей её мешок.



**Важно!** В качестве взятки нельзя предлагать карты с руки или золотые монеты в большем количестве, чем у вас есть!

**Примечание.** Только шериф имеет право прикасаться к мешкам до принятия решения по каждому из них. В любом порядке он выбирает 1 мешок, а затем открывает или возвращает его владельцу.

Как только шериф передаёт мешок владельцу или открывает 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 обещал). Согласившись на взятку, шериф не сможет проверить мешок.

Если в качестве взятки (или как часть взятки) вы получили карты товаров, выложите их на соответствующее место на своём прилавке (неважно, были они переданы вам из мешка или с прилавка). Полученные золотые монеты добавляются к уже имеющимся.

Обычно все взятки и сделки, совершённые на шаге досмотра, должны соблюдаться, но есть некоторые исключения (см. «**Воровская честь**» на с. 11).

### ❖ ЕСЛИ ШЕРИФ ВАС ПРОПУСТИЛ

Выложите все карты разрешённых товаров на соответствующие места своего прилавка лицевой стороной вверх. Другие игроки в любое время могут просмотреть карты разрешённых товаров на вашем прилавке.

Вся контрабанда хранится в секрете! Вы обязаны показать, сколько карт контрабанды вы провезли в Ноттингем, но не их вид. Положите провезённые карты контрабанды в верхней части своего прилавка рубашкой вверх.

*Пример.* Безупречная репутация Маши помогает ей пройти мимо шерифа даже без взятки. Она достаёт 3 карты из своего мешка: 2 карты сыров (как она и заявила) и 1 карту контрабанды. Шериф ворчит, в то время как Маша выкладывает карту контрабанды рубашкой вверх в верхней части своего прилавка.





## ☞ ЕСЛИ ШЕРИФ РЕШИЛ ДОСМОТРЕТЬ ВАШ МЕШОК

### Возможны 2 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 указанный на ней штраф. После этого выложите товары из мешка на соответствующее место своего прилавка.

*Пример.* Рома оказался честным торговцем. При проверке его мешка шериф обнаружил только то, что Рома и заявил, — 4 курицы. Шериф должен заплатить ему 8 золотых монет (по 2 за каждую карту курицы). После этого Рома выкладывает карты куриц на свой прилавок.



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

- ◆ Товары, которые вы заявляли, отправляются на ваш прилавок, как указано ранее.
- ◆ Любые незаявленные товары конфискуются независимо от того, разрешённые это товары или контрабанда. Шериф берёт их все и кладёт в стопку сброса.
- ◆ За каждую такую карту вы должны заплатить шерифу указанный на ней штраф.

### ≡ПОДСКАЗКА≡

Предлагая шерифу взятку, имейте в виду, что вам, возможно, придётся заплатить ему штраф за конфискованные товары. Иногда стоит предложить шерифу побольше, чтобы ваши товары не конфисковали.

*Пример.* У Кати 4 карты в мешке. Она заявила, что в мешке 4 карты яблок. Даже после того, как Катя предложила неплохую взятку, шериф не поверил ей и решил проверить мешок. В мешке оказалась всего 1 карта яблока, 1 карта сыра и 2 карты медовух.

Поскольку Катя сказала правду про 1 карту яблока, она выкладывает её на свой прилавок. Но она соврала про остальные 3 товара, и они конфискуются (шериф кладёт их в стопку сброса). Катя должна выплатить шерифу штраф — 10 золотых монет (2 за карту сыра и по 4 за каждую карту медовухи).



### ≡ЕСЛИ У ВАС ЗАКОНЧИЛИСЬ ЗОЛОТЫЕ МОНЕТЫ≡

Может случиться так, что у одного из игроков закончились золотые монеты.

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

Если на вашем прилавке закончились все карты, но вы всё ещё не выплатили весь долг, он считается погашенным.

**Это поможет игрокам, попавшим в безнадёжное положение!**



**Обычно вы должны придерживаться  
достигнутых договорённостей!  
Но есть некоторые исключения.**

Вы не обязаны выполнять обещания, относящиеся к будущим раундам!

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. Пообещав шерифу товары, которых у вас нет в мешке или на прилавке, вы ничего ему не отдаёте, но обязаны доказать, что таких товаров у вас действительно нет, показав шерифу соответствующие карты в вашем мешке и на прилавке.

Сделка считается заключённой, когда один игрок сделал предложение, а второй на него согласился. Иначе переговоры продолжают-ся. Обычно сразу ясно, что игроки договорились, но, во избежание недопонимания, можно обозначать достижение договорённости фразой «По рукам!» или «Договорились!»

*Пример. Шериф грозит проверить мешок Димы. Дима считает, что это отличный шанс поквитаться с Катей и делает следующее предложение: «Шериф, я заплачу вам 20 золотых монет, если вы согласитесь пропустить меня и проверить мешок Кати, несмотря на все её взятки!» Шериф соглашается, берёт деньги Димы и пропускает его. Теперь шериф обязан проверить мешок Кати, поскольку обязан соблюдать сделку, совершённую в этом раунде.*

*В одном из следующих раундов Маша договаривается с шерифом: «Если в этот раз вы не проверите мой мешок, я не буду проверять ваш, когда стану шерифом». Шериф соглашается и пропускает Машу на рынок. Но, став шерифом в следующем раунде, она может решить не придерживаться этой договорённости и проверить мешок бывшего шерифа!*



**5.**  
**КОНЕЦ РАУНДА**

**Если каждый игрок сыграл за шерифа  
дважды (или трижды при игре втроём),  
игра немедленно заканчивается!**

Иначе текущий шериф передаёт фигурку шерифа игроку, сидящему слева от него. В следующем раунде этот игрок станет шерифом.

Все игроки собирают из колоды товаров карты, чтобы у каждого из них было по 6 карт на руке перед началом следующего раунда. Имейте в виду, что у бывшего шерифа, скорее всего, осталось 6 карт с предыдущего раунда.

**🎲 ПЕРЕМЕШИВАНИЕ КАРТ**

Если в колоде товаров закончились карты, перемешайте все карты товаров в стопке сброса и положите их рубашкой вверх, сформировав новую колоду товаров.



**УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ**

В конце последнего раунда все игроки сбрасывают все карты с рук — эти карты не приносят победных очков.

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

- ◆ стоимости всех карт товаров на вашем прилавке (разрешённых товаров и контрабанды);
- ◆ количества ваших золотых монет;
- ◆ наград короля и королевы.



## НАГРАДА КОРОЛЯ И КОРОЛЕВЫ

### Кто хочет стать королём сыров?

Игрок, которому удалось провезти на рынок больше всех разрешённых товаров одного вида, объявляется королём этого товара. Следующий за ним игрок становится королевой этого вида товаров. Король и королева получают в награду победные очки:

Вид товара	Награда короля	Награда королевы
Яблоко	20	10
Сыр	15	10
Хлеб	15	10
Курица	10	5

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

Если несколько игроков претендуют на награду королевы, разделите её равномерно между этими игроками (округляя в меньшую сторону).

Добавьте награды короля и королевы к уже полученным вами победным очкам. Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков.

При ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством карт разрешённых товаров. Если и их количество одинаково, побеждает претендент, у которого больше карт контрабанды. Если всё ещё ничья, претенденты разделяют победу.

### ПОДСКАЗКА

Чтобы было проще считать, используйте лишние золотые монеты из банка. Просто возьмите количество монет, соответствующее стоимости всех ваших товаров на прилавке и победным очкам за награды короля и королевы, а затем подсчитайте все ваши монеты.

**Пример.** У Лизы в конце игры есть следующие товары на прилавке: 4 яблока, 6 сыров, 1 хлеб, 4 курицы, 2 перца и 1 арбалет. Ещё у неё остались 42 золотые монеты.



Кроме того, у неё больше всех сыров, и она становится королём сыров. Вместе с другим игроком она претендует на второе место по количеству куриц, поэтому они делят между собой награду королевы за этот вид товара. Лиза подсчитывает победные очки:

#### РАЗРЕШЁННЫЕ ТОВАРЫ

- ◆ Яблоко:  $4 \times 2 = 8$
- ◆ Сыр:  $6 \times 3 = 18$
- ◆ Хлеб:  $1 \times 3 = 3$
- ◆ Курица:  $4 \times 4 = 16$

#### 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 в меньшую сторону до 2.

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



# ВАРИАНТЫ ИГРЫ

## ≡КОРОЛЕВСКИЕ ТОВАРЫ≡



Королевские товары — это лучшие товары, производимые в королевстве. Принц Джон объявил, что такие товары должны быть доступны только ему и его приближённым. Поэтому все карты товаров с золотой рамкой и символом королевского товара также признаются контрабандой.

Перед игрой добавьте 12 карт королевских товаров, замешав их в колоду товаров. Обратите внимание: 6 карт королевских товаров отмечены символом **4+** и не используются при игре втроём.

*Пример. Дима и Маша претендуют на награду короля сыров. Дима собрал 10 карт сыров, а Маша — 11. В обычной ситуации Маша получила бы награду в 15 золотых монет, а Дима — всего лишь 10. Но Дима приберёт сюрприз — карту сыра гауда! В итоге у Димы 12 сыров — это больше, чем у Маши, поэтому он становится королём сыров!*



Считается за 2 сыра

Каждая карта королевского товара считается 1 картой при заявлении товаров. Во время игры королевские товары признаются контрабандой. Это значит, что во время досмотра они конфискуются, и вы должны уплатить штраф, указанный на каждой такой карте. Если вам удастся провезти их на рынок, они, как и другая контрабанда, выкладываются рубашкой вверх на ваш прилавок. Каждый королевский товар считается за 2 или 3 соответствующих товара (нарисовано на карте).

В конце игры королевские товары с вашего прилавка добавляются к соответствующим разрешённым товарам перед распределением наград короля и королевы за каждый вид товара.

## ≡ОГРАНИЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ НА ДОСМОТР≡

Играть в «Шерифа Ноттингема» ещё веселее и интереснее, если ограничить время на шаг досмотра! Шерифу даётся **по 1 минуте за каждого** торговца в игре. Так, при игре вчетвером у шерифа будет всего 3 минуты, чтобы решить, будет ли он проверять какой-либо из мешков. Если время закончилось, все торговцы, которых не проверил шериф, провозят на рынок свои товары без взяток и проверок.

## ≡ИСКЛЮЧЕНИЕ КАРТ ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ≡

Кто-то из игроков начал слишком хорошо просчитывать карты? Удивите его этим дополнительным правилом: в начале игры, после перемешивания колоды, возьмите из неё 10 случайных карт и, не показывая их никому, уберите в коробку. Так никто не будет знать, каких карт не хватает в колоде!

## ≡СЕМЬ КАРТ НА РУКЕ≡

Увеличив количество карт на руке с 6 до 7, вы дадите торговцам больше возможностей управлять ситуацией и усложните игру шерифу.

# ПРАВИЛА ИГРЫ ВШЕСТЕРОМ

## ≡ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВШЕСТЕРОМ≡

- ◆ Уберите фигурку шерифа в коробку и используйте вместо неё 2 фигурки помощников.
- ◆ Перемешайте 6 карт помощников и положите получившуюся колоду рубашкой вверх на середину стола — это колода помощников.
- ◆ Рядом с ними положите жетон сундука.



## ХОД ИГРЫ

Шериф Ноттингема нанимает и обучает новых помощников. В основном оба помощника работают в команде, но иногда могут действовать поодиночке.

В начале каждого раунда 2 игрока случайным образом становятся помощниками. Возьмите 2 верхние карты из колоды помощников и выдайте соответствующим игрокам по фигурке помощника. Остальные 4 игрока становятся торговцами.

Затем разыгрываются 5 шагов раунда: рынок, погрузка товаров, заявление, досмотр и конец раунда. До наступления шага досмотра партия проходит по обычным правилам.

### ДОСМОТР

Во время шага досмотра оба помощника могут свободно торговаться и вести переговоры с торговцами. Возможны 3 варианта развития событий:

**Оба помощника соглашаются пропустить торговца.** Торговец открывает свой мешок и раскладывает карты товаров как обычно. Если помощники получили от него взятку, они кладут её на жетон сундука.

**Оба помощника решают заглянуть в мешок торговца.** Если он сказал правду, каждый из помощников платит ему половину штрафа, используя свои золотые монеты (не с жетона сундука). Если торговец солгал, полученный штраф кладётся на жетон сундука.

**Только один из помощников хочет проверить мешок, а второй желает пропустить торговца.** В этом случае досматривающий действует самостоятельно. Если он получает от торговца взятку, то оставляет её себе. Если он проверяет мешок, то либо сам выплачивает штраф (если торговец сказал правду), либо забирает штраф себе (если торговец солгал).

В конце шага досмотра оба помощника поровну делят и монеты, и карты товаров, лежащие на жетоне сундука. Оставшиеся монеты и карты сбрасываются, если оба помощника не договорятся о том, как их поделить.

### КОНЕЦ РАУНДА

По завершении пятого шага наступает новый раунд: возьмите 2 верхние карты из колоды помощников и снова разыграйте все 5 шагов, как указано выше.

После 3 раундов каждый игрок 1 раз побудет помощником. Перемешайте колоду помощников и начните новый раунд.



*Пример.* Рома и Маша в этом раунде выступают помощниками шерифа, а мешки торговцев уже готовы к проверке! Они присматриваются к Кате и решают, что её можно пропустить и так. По поводу Лизы оба сомневаются: Рома желает её досмотреть, но Маша считает, что это излишне. Они решают немного подумать. Маша ведёт себя слишком подозрительно — ни один из помощников ему не верит! Мише приходится торговаться, и втроём они сходятся на взятке в 12 золотых монет. Все монеты кладутся на жетон сундука.

Дима тоже не вызывает доверия, но Рома готов его пропустить. Маша не согласна, и она устраивает досмотр. Теперь Маша действует самостоятельно.

Она проводит переговоры с Димой, договариваясь о взятке в 8 золотых монет. Маша забирает всю взятку себе.

Помощники снова возвращаются к Лизе. Она отказывается давать им взятку, поэтому они решают проверить её мешок. Удивительно, но в её мешке только то, что она заявила, и каждый помощник платит Лизе половину штрафа.

Раунд завершается, Рома и Маша поровну делят всё, что положили на жетон сундука: каждый получает по 6 золотых монет.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда колода помощников закончится в третий раз. Награды и победные очки начисляются по обычным правилам.

## ЧЁРНЫЙ РЫНОК

Из каждого закоулка Ноттингема ползут слухи о неких контрабандистах. На задворках города возник чёрный рынок, который выполняет особые прихоти заказчиков. На нём ждут тех, кто достаточно храбр, чтобы бросить вызов шерифу и его новым помощникам и провозить невиданные объёмы контрабанды!

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите 6 карт чёрного рынка лицевой стороной вверх в 3 стопки по видам, по 2 карты в каждой. Карта с большим значением кладётся поверх карты с меньшим значением. Расположите стопки рядом друг с другом так, чтобы они были видны всем игрокам.

### ХОД ИГРЫ

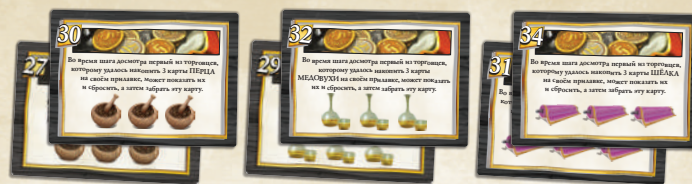
До наступления шага досмотра партия проходит по обычным правилам. **Только получив** свой мешок от шерифа, вы можете претендовать на карту чёрного рынка, чтобы приторговывать там провезённой в город контрабандой и выручить за это ещё золотых монет!

Чтобы получить карту чёрного рынка, у торговца должны быть 3 соответствующие карты контрабанды на его прилавке в стопке с контрабандой. Торговец обязан показать эти 3 карты и сбросить их. Затем он берёт соответствующую карту чёрного рынка и кладёт её в свою стопку контрабанды.

Игрок, первым собравший 3 карты контрабанды нужного вида, получает карту чёрного рынка с большей ценностью.

Игрок может получить только 1 карту с чёрного рынка за раунд. У игрока может быть сколько угодно карт чёрного рынка. В течение партии можно забрать обе карты чёрного рынка одного вида в разные раунды.

В конце игры подсчитайте очки за все карты чёрного рынка в своей стопке контрабанды.



*Пример. Во время шага досмотра шериф решает не досматривать мешок Кати. Разместив карты из мешка на своём прилавке, она показывает собранные ей за этот и предыдущие раунды 3 карты перцев, которые позволяют ей взять соответствующую карту чёрного рынка.*

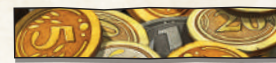


*Катя забирает верхнюю карту из стопки чёрного рынка перца и сбрасывает 3 свои карты перца.*





# ОПИСАНИЕ ТОВАРОВ



	ТОВАРЫ	3 ИГРОКА	4–6 ИГРОКА	ЦЕНА	ШТРАФ
РАЗРЕШЁННЫЕ ТОВАРЫ	Яблоко 	48	48	2	2
	Сыр 	36	36	3	2
	Хлеб 	0	36	3	2
	Курица 	24	24	4	2
КОНТРАБАНДА	Перец 	18	22	6	4
	Медовуха 	16	21	7	4
	Шёлк 	9	12	8	4
	Арбалет 	5	5	9	4
КОРОЛЕВСКИЕ ТОВАРЫ	Зелёное яблоко 	2	2	4	3
	Жёлтое яблоко 	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