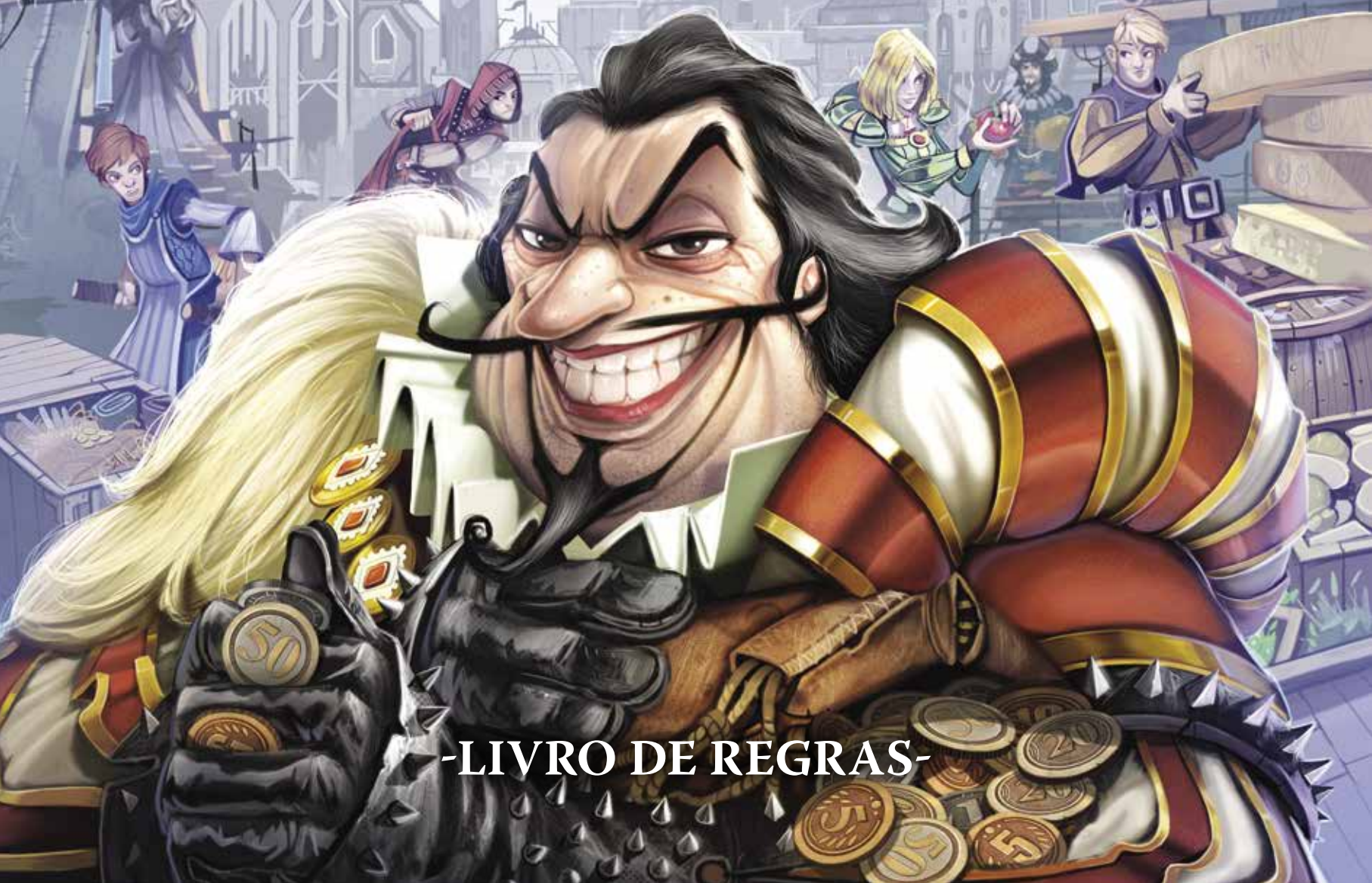


Sheriff

OF NOTTINGHAM[®]

2ª EDIÇÃO



-LIVRO DE REGRAS-

ÍNDICE

CRÉDITOS	2
INTRODUÇÃO	3
COMPONENTES	4
AS CARTAS DE MERCADORIAS	5
PREPARAÇÃO	6
FASES	7
Fase 1 - Transação	7
Fase 2 - Carregamento	8
Fase 3 - Declaração	8
Fase 4 - Fiscalização	9
Se o Xerife Deixar Você Passar	9
Se o Xerife Inspeccionar Sua Bolsa	10
Ficando Sem Ouro	10
Honra Entre os Ladrões	11
Fase 5 - Fim da Rodada	11
Reembaralhando Cartas	11
VENCENDO O JOGO	11
REGRAS OPCIONAIS	13
Mercadorias Reais	13
Tempo Limite para Fiscalização	13
Removendo Cartas Antes da Partida	13
Mão de Sete Cartas	13
REGRA PARA 6 PARTICIPANTES	13
Preparação para 6 Participantes	13
Como Jogar	14
Fiscalização	14
Fim da Rodada	14
Fim da Partida	15
MERCADO CLANDESTINO	15
Preparação	15
Como Jogar	15
LISTA DE MERCADORIAS	16

CRÉDITOS

Design por Sergio Halaban e André Zatz

Desenvolvimento: Dr. Thomas Allen, Fel Barros, John Guytan, Chris Henson, TJ Huzl, Dr. Jason Medina, Colin Meller, Bryan Pope, Benjamin Pope e Tom Vasel

Direção de Arte: Mathieu Harlaut

Design Gráfico: Louise Combal (líder), Fabio de Castro (líder) e Gabriel Burghi

Ilustração: Davide Tosello

Produção: Marcela Fabreti (líder), Safuan Tay (líder), Thiago Aranha, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie e Ana Theodoro

Regras: William Niebling

Revisão: Jason Koepp

Editor: David Preti

Obrigado a todos que ajudaram a dar vida a este projeto!

Galápagos Jogos

Tradução: Fabiano Guolo

Revisão: Evelyn Trippo, Ivar Junior e Luciana Galeani Boldorini

Diagramação BR: Danilo Sardinha e Felipe Godinho



www.galapagosjogos.com.br

© 2020 CMON Global Limited, todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão. CMON e o logotipo da CMON são marcas comerciais registradas da CMON Global Limited. Sheriff of Nottingham é uma marca comercial da CMON Global Limited.

Sheriff

OF NOTTINGHAM

2ª EDIÇÃO

Uma emocionante aventura de blefes, subornos
e contrabando para 3 a 6 participantes.



A ambição do príncipe João por ouro foi longe demais! Ficou impossível para um comerciante ganhar a vida com impostos tão abusivos. E agora ele convocou o ganancioso Xerife de Nottingham para fiscalizar todo mundo que passa pelo portão principal e verificar se levam algum “Contrabando” — ou seja, todos os bens valiosos que ele tenta confiscar para benefício próprio! Ainda bem que você conhece o Xerife melhor que o próprio príncipe João. O cara é um tratante desprezível e avarento que pode até intimidar quem o vê parado em frente ao portão da cidade. Mas sejamos francos: ele tende a fazer vista grossa quando lhe oferecem uma boa propina.

Você chegou a Nottingham com suas Mercadorias em dia de feira e a única coisa separando você de seu suado lucro é o Xerife. Para passar por ele, basta blefar ou suborná-lo... ou, talvez, até dizer a verdade!



Em *Sheriff of Nottingham*® 2ª Edição, você é um comerciante tentando entregar Mercadorias na feira da cidade. Os participantes se revezam assumindo o papel do Xerife, que precisa decidir quais comerciantes irá fiscalizar e quais deixará passar sem problemas. Como comerciante, o seu objetivo é convencer o Xerife a deixá-lo entrar, custe o que custar! No final da partida, o comerciante mais rico vence!

COMPONENTES

Sheriff of Nottingham inclui:



204 Cartas de Mercadorias
(144 Mercadorias Legais, 60 Contrabandos)



12 Cartas de Mercadorias Reais
(Regra adicional de Mercadorias Reais)



1 Marcador do Xerife



2 Marcadores de Fiscal
(Regra adicional para partidas com 6 participantes)



6 Cartas de Mercado Clandestino
(Regra adicional de Mercado Clandestino)



6 Cartas de Fiscal
(Regra adicional para partidas com 6 participantes)



1 Ficha de Espólios
(Regra adicional para partidas com 6 participantes)



133 Moedas de Ouro
(55 moedas de 1; 48 moedas de 5;
18 moedas de 20 e 12 moedas de 50)



6 Barracas de Comerciante



6 Bolsas de Comerciante



1 Livro de Regras

AS CARTAS DE MERCADORIAS

Cada carta exibe um produto que os Comerciantes podem vender na Feira de Nottingham.

O **canto superior esquerdo** exibe o Valor das Mercadorias. Esta é a quantidade de Pontos que ela valerá no final da partida se estiver em sua Barraca de Comerciante.

Abaixo do Valor, está a Penalidade da Mercadoria. Esta é a quantidade de Ouro que você precisa desembolsar se tiver que pagar uma Penalidade durante a Fase de Fiscalização (veja a página 9).

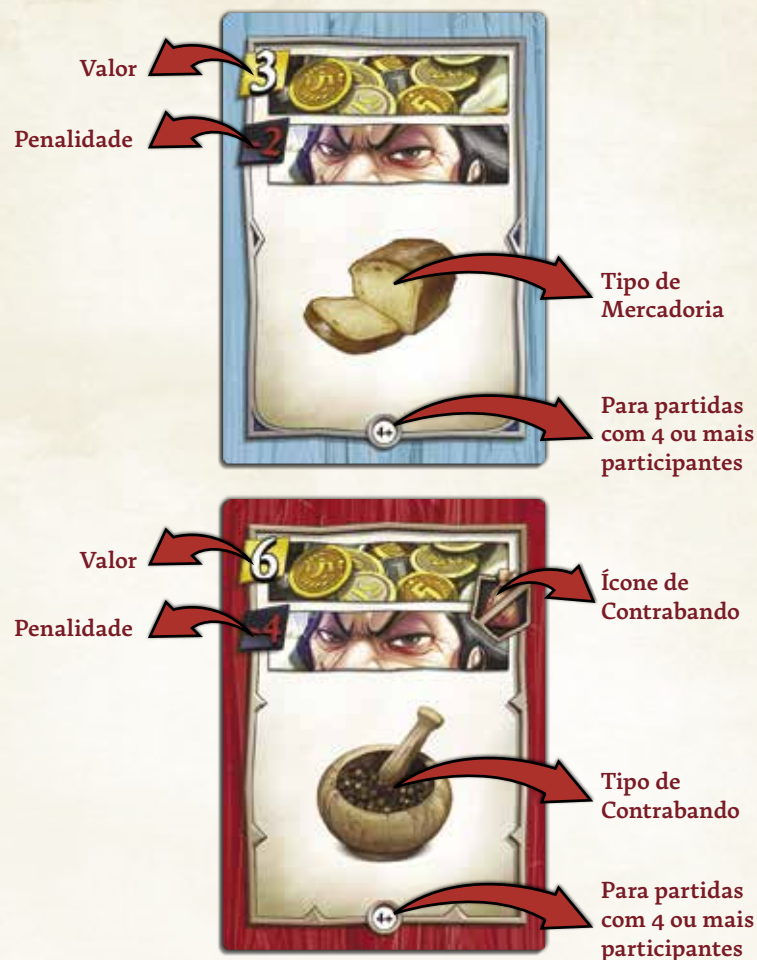
Há 144 Mercadorias Legais (azuis com moldura cromada):

- ◆ 48 Maças valendo 2 moedas de Ouro cada
- ◆ 36 Queijos valendo 3 moedas de Ouro cada
- ◆ 36 Pães valendo 3 moedas de Ouro cada
- ◆ 24 Galinhas valendo 4 moedas de Ouro cada

Há também 60 Contrabandos (vermelhos com moldura de bronze e exibindo o ícone de Contrabando no canto superior direito):

- ◆ 22 Pimentas valendo 6 moedas de Ouro cada
- ◆ 21 Hidroméis valendo 7 moedas de Ouro cada
- ◆ 12 Sedas valendo 8 moedas de Ouro cada
- ◆ 5 Bestas valendo 9 moedas de Ouro cada

Além disso, há 12 Mercadorias de Contrabando chamadas **Mercadorias Reais** (roxas com moldura dourada exibindo o ícone de Mercadorias Reais no canto superior direito). Elas são usadas apenas se você estiver usando as regras opcionais de Mercadorias Reais (veja a página 13).



PREPARAÇÃO



Cada participante pega uma Barraca de Comerciante e a Bolsa de Comerciante da mesma cor e posiciona esses itens à sua frente.

Escolham 1 participante para ser o Banqueiro. O Banqueiro dará 50 moedas de Ouro para cada participante (incluindo ele mesmo) e irá manter o restante do Ouro ao alcance para fornecer troco durante a partida. O Banqueiro **não pode** misturar seu próprio dinheiro com os fundos do banco!

Uma partida básica se desenrola **sem as cartas de Mercadorias Reais**. Sugerimos que você use apenas as regras básicas nas primeiras partidas e inclua as regras opcionais depois.

Embaralhe todas as cartas de Mercadorias, dê 6 cartas para cada participante e posicione o baralho voltado para baixo em uma pilha de compras.

O participante que tiver a maior quantidade de dinheiro consigo será o primeiro Xerife. Dê o marcador do Xerife a ele.

≡PARTIDA COM 3 PARTICIPANTES≡

Antes de embaralhar as cartas de Mercadoria, remova todas as cartas que exibem o ícone  e as devolva à caixa. Isso inclui as seguintes cartas:

- ♦ 36 Pães, 4 Pimentas, 5 Hidroméis e 3 Sedas.
- ♦ Se vocês estiverem usando Mercadorias Reais, as cartas a seguir também devem ser removidas: 1 Maçã Dourada, 1 Queijo Gorgonzola, 2 Pães Integrais, 1 Pão de Centeio e 1 Galo Real.

≡PARTIDA COM 6 PARTICIPANTES≡

Se estiverem em uma partida com seis participantes, verifiquem as regras adicionais para 6 participantes na página 13.



FASES



A partida se desenrola em um série de rodadas. A cada rodada, um participante é o Xerife e os outros são Comerciantes.

Cada rodada é dividida em cinco fases, que devem acontecer nesta ordem:

1. TRANSAÇÃO
2. CARREGAMENTO
3. DECLARAÇÃO
4. FISCALIZAÇÃO
5. FIM DA RODADA

No fim de cada rodada, o Xerife atual passa o marcador do Xerife para o participante à sua esquerda. Essa pessoa será o novo Xerife durante a próxima rodada.

Em uma partida com três participantes, isso se repete até que cada participante tenha sido o Xerife três vezes. Em uma partida com quatro ou cinco participantes, isso se repete até que cada participante tenha sido o Xerife duas vezes. Em uma partida com seis participantes, consulte as regras adicionais para 6 participantes na página 13.



≡ FASE 1 ≡ TRANSAÇÃO

Nesta fase, os Comerciantes podem descartar cartas não desejadas e comprar cartas novas, na esperança de conseguir um bom conjunto de Mercadorias para levar à Feira.

O Xerife determina quem age primeiro. Então, em sentido horário, a partir do participante escolhido, cada Comerciante realiza um turno. Em seu turno, você pode baixar até 5 cartas da mão (voltadas para cima) e, em seguida, comprar cartas do baralho de Mercadorias até ficar com 6 cartas na mão novamente. Depois que todos os participantes tiverem realizado seus turnos, o Xerife pega todas as cartas que foram baixadas e forma uma pilha de descarte voltada para cima ao lado do baralho de Mercadorias.

OBSERVAÇÃO: o Xerife não age durante esta fase e não pode trocar suas próprias cartas de Mercadorias. Enquanto for o Xerife, você deve prestar atenção nos outros participantes para obter pistas sobre o que eles estariam colocando em suas bolsas!

EXEMPLO: João Pequeno tem 2 Galinhas na mão, mas quer levar mais delas à feira. Ele decide descartar 3 outras cartas da mão e comprar 3 novas cartas do baralho de Mercadorias, na esperança de conseguir mais Galinhas!



≡ FASE 2 ≡ Carregamento

Nesta fase, os Comerciantes colocam as cartas de Mercadoria que quiserem levar à feira em suas Bolsas.

Todos os Comerciantes colocam as cartas de Mercadoria em suas bolsas simultaneamente. Cada um deve colocar de 1 a 5 cartas de Mercadoria. Os Comerciantes devem ser cuidadosos para não deixar o Xerife ou os outros Comerciantes verem quais cartas escolheram!

Quando você estiver satisfeito com as Mercadorias em sua bolsa, coloque-a fechada na mesa, à sua frente. Depois de fechar a bolsa, você não pode mais mudar de ideia sobre as Mercadorias que quer levar à feira!

EXEMPLO: Allan Dale, o trovador, acumulou Maçãs. Ele coloca 4 Maçãs e 1 Besta da mão em sua Bolsa de Comerciante. Ele queria muito colocar também a Seda que tem na mão, mas excederia o limite de 5 Mercadorias, então ele fecha a bolsa e a coloca à sua frente.



≡ FASE 3 ≡ Declaração

Nesta fase, os Comerciantes declaram ao Xerife quais Mercadorias estão levando à Feira. Claro que mentir sobre o conteúdo da bolsa é sempre uma opção. Na verdade, é bem provável que os Comerciantes terão que mentir em algum momento durante a partida!

Começando pelo participante à esquerda do Xerife e seguindo em sentido horário, cada Comerciante irá olhar o Xerife nos olhos, declarar quais Mercadorias está levando à feira e entregar sua Bolsa de Comerciante a ele.

IMPORTANTE: a bolsa não pode ser aberta durante esta fase!

É **obrigatório** que você declare a quantidade exata de Mercadorias em sua Bolsa de Comerciante, e você pode anunciar apenas **1 tipo** de Mercadoria Legal, que pode ou não estar em sua bolsa. Você **não pode** declarar Contrabandos ou mais de um tipo de Mercadoria Legal. Fora isso, você pode declarar o que quiser.

EXEMPLO: Will Scarlet olha para o Xerife e anuncia: “Tenho 4 Galinhas na minha Bolsa!”. Ele precisa falar 4, pois há 4 cartas em sua Bolsa de Comerciante, mas pode ser que nem todas sejam Galinhas! Na verdade, Will tem apenas 2 Galinhas na bolsa. As outras 2 cartas são um Pão e uma Seda. A Seda é contrabando, então ele teria que mentir sobre isso de qualquer forma, e o Pão não pôde ser declarado, pois ele só pode declarar 1 tipo de Mercadoria Legal. Ele entrega a Bolsa ao Xerife.

— Só estou levando 4 Galinhas, eu juro!



≡ FASE 4 ≡ Fiscalização

Agora o Xerife pode escolher se quer inspecionar as Bolsas dos Comerciante!

O Xerife escolhe quais Bolsas de Comerciante irá inspecionar. Ele pode inspecionar qualquer número de Bolsas de Comerciante durante esta fase, de nenhuma até todas elas, e na ordem que desejar. Se o Xerife inspecionar uma bolsa e descobrir que o dono mentiu sobre seu conteúdo, ele cobra uma multa. Mas tenha cuidado! Um Comerciante pode aplicar uma Penalidade ao Xerife se estiver falando a verdade.

Como Xerife, você pode escolher ameaçar os Comerciantes com uma inspeção. Como Comerciante, você pode tentar subornar o Xerife para evitar a inspeção ou convencê-lo a inspecionar a bolsa de outra pessoa. Claro que o Xerife pode recusar o suborno e inspecionar sua bolsa mesmo assim, ou permitir que você passe sem o suborno. Todos podem participar de todas as negociações ao mesmo tempo durante esta fase, mas é o Xerife quem decide quando encerrar as negociações.

Se o Xerife aceitar o suborno, ele devolve a Bolsa de Comerciante sem abri-la. Se decidir inspecionar a bolsa independentemente do que foi oferecido, ele abre a bolsa e revela o conteúdo a todos os participantes.

Aqui estão alguns exemplos do que pode ser oferecido como suborno:

- ♦ Ouro
- ♦ Mercadorias Legais de sua Barraca de Comerciante
- ♦ Contrabando de sua Barraca de Comerciante
- ♦ Mercadorias de sua Bolsa de Comerciante
- ♦ Promessas de favores futuros

EXEMPLO: o Xerife está prestes a inspecionar a bolsa de Allan Dale. Ele diz: "Espere, Xerife! Você não precisa olhar minha bolsa! Que tal se eu lhe der 5 Moedas de Ouro e 2 Maças para evitar qualquer transtorno?". O Xerife olha com desconfiança e diz: "8 Moedas de Ouro e 2 Maças e temos um acordo".

Magoado que ninguém acredita em sua inocência, Allan Dale paga ao Xerife 8 Moedas de Ouro e 2 cartas de Maça de sua Barraca de Comerciante. O Xerife devolve a Bolsa de Comerciante para Alan.



IMPORTANTE: você não pode oferecer cartas da sua mão ou mais Ouro do que possui como parte de um suborno!

OBSERVAÇÃO: apenas o Xerife pode manusear as Bolsas de Comerciante até que ele as inspecione ou as devolva a seus donos. O Xerife precisa inspecionar ou rejeitar cada Bolsa de Comerciante, uma por vez, na ordem que quiser.

A partir do momento em que o Xerife devolve ou abre uma bolsa, todas as negociações relativas a ela são encerradas. Depois que o Xerife faz uma escolha, ele não pode mais mudar de ideia! Se o Xerife devolver a bolsa sem abri-la, o último suborno oferecido (se houver) deve ser pago. Se o Xerife aceitar o suborno, ele não pode inspecionar a bolsa.

Se você receber um suborno como Xerife, adicione quaisquer Mercadorias recebidas como parte do suborno à sua Barraca de Comerciante (sejam elas provenientes da Barraca de Comerciante ou da bolsa de outro participante). Qualquer Ouro pago é adicionado ao seu suprimento.

Normalmente, todos os subornos e acordos feitos durante a fase de Fiscalização devem ser honrados, mas há algumas exceções. *Veja Honra Entre Ladrões na página 11* para mais detalhes.

SE O XERIFE DEIXAR VOCÊ PASSAR

Todas as Mercadorias Legais são colocadas voltadas para cima nos espaços correspondentes da sua Barraca de Comerciante. As Mercadorias Legais em sua Barraca de Comerciante podem ser inspecionadas por qualquer participante a qualquer momento.

Todo o Contrabando é mantido em segredo! Você deve revelar a quantidade de cartas de Contrabando que levou para Nottingham, mas não o tipo. Mantenha seus Contrabandos voltados para baixo no topo de sua Barraca de Comerciante.

EXEMPLO: a doce e inocente reputação de Lady Marian a fez passar pelo Xerife sem nem mesmo precisar pagar um suborno! Ela pega 3 cartas de sua bolsa: 2 delas eram Queijo, como ela disse na fase de Declaração. Ela as coloca em sua Barraca de Comerciante voltadas para cima. Mas a 3ª carta era um Contrabando! O Xerife grunhe ao vê-la posicionar a carta voltada para baixo sobre a barraca.



SE O XERIFE INSPECIONAR SUA BOLSA

Há 2 resultados possíveis:

Se você falou a verdade e sua bolsa tiver exatamente o que você declarou, o Xerife deve pagar uma quantidade de Ouro para você igual à Penalidade de cada Mercadoria Legal em sua Bolsa. Em seguida, suas Mercadorias Legais são adicionadas à sua Barraca de Comerciante.

EXEMPLO: João Pequeno revela-se um homem honesto. O Xerife inspecionou a bolsa dele e descobriu que, de fato, continha 4 Galinhas, assim como ele disse. O Xerife deve pagar 8 Moedas de Ouro (2 por Galinha). Então, João Pequeno adiciona as Galinhas à sua Barraca de Comerciante.



Se você mentiu e sua bolsa não tiver exatamente o que você declarou, 3 coisas podem acontecer:

- ◆ Quaisquer Mercadorias que você declarou corretamente podem entrar na Feira. Coloque-as voltadas para cima sobre sua Barraca de Comerciante, normalmente.
- ◆ Quaisquer Mercadorias que você não declarou honestamente são confiscadas: sejam elas Mercadorias Legais ou Contrabando! O Xerife pega todas essas Mercadorias e as coloca na pilha de descarte.
- ◆ Você deve pagar uma multa ao Xerife por todas as Mercadorias confiscadas. A multa é igual à Penalidade exibida em cada carta.

≡ DICA ≡

Quando oferecer um suborno ao Xerife, tenha em mente que, de qualquer forma, você terá que pagar uma Penalidade por quaisquer Mercadorias confiscadas. Às vezes vale a pena oferecer um pouco mais para evitar ter suas Mercadorias confiscadas.

EXEMPLO: Gilbert, o guardião, tem 4 cartas em sua Bolsa de Comerciante. Ele declarou que tinha 4 Maças. Mesmo depois de Gilbert oferecer um gordo suborno, o Xerife não acreditou nele, recusou o suborno e inspecionou sua bolsa. Nela encontrou apenas 1 Maça, mas também 1 Queijo e 2 Hidroméis.

Como Gilbert falou a verdade sobre 1 Maça, ele pode ficar com ela (adicionando-a à barraca dele). Mas ele mentiu sobre as outras 3 Mercadorias, então elas são confiscadas e colocadas na pilha de descarte. Agora Gilbert precisa pagar 10 moedas de Ouro ao Xerife (2 pelo Queijo e 4 para cada Hidromel).



≡ FICANDO SEM OURO ≡

É possível que você fique sem moedas de Ouro durante a partida.

Se não puder pagar alguma Penalidade que deve, você precisa entregar Mercadorias Legais de sua Barraca de Comerciante que totalizem um Valor pelo menos igual à quantia que você deve. Isso pode fazer você entregar um valor maior do que deve, pois não receberá troco algum pelo excedente. Se não tiver Mercadorias Legais suficientes, você precisa revelar e entregar seus Contrabandos para compensar a diferença. O participante que receber as Mercadorias precisa adicioná-las à Barraca de Comerciante dele.

Se todas as Mercadorias e Contrabandos de sua Barraca de Comerciante tiverem acabado, qualquer dívida remanescente é considerada quitada.

Isso ajuda os Comerciantes desesperadamente pobres!

≡ HONRA ENTRE LADRÕES ≡

Normalmente, todos os acordos devem ser honrados! Mas há algumas exceções.

Promessas de favores futuros, que têm efeito depois da rodada atual, não são obrigatórias!

Você pode oferecer Mercadorias da sua bolsa ou Barraca de Comerciante como suborno ao Xerife. É claro que você pode estar mentindo sobre as Mercadorias que tem! Se o Xerife deixá-lo passar, ao revelar as Mercadorias de sua bolsa, você só precisa entregar as Mercadorias que prometeu se elas realmente existirem! Se prometeu alguma coisa ao Xerife que não está na sua bolsa ou Barraca de Comerciante, você não precisa pagar as Mercadorias (mas precisa provar que não as têm mostrando as cartas da bolsa e da barraca ao Xerife).

Um acordo é fechado quando uma oferta é feita por um Comerciante ou pelo Xerife e o outro participante a aceitar. Até que isso aconteça, considera-se que o acordo está em negociação. Em geral, é óbvio quando um acordo é aceito, mas se houver qualquer confusão, use as palavras *Negócio Fechado* para demonstrar que você concorda com os termos.

EXEMPLO: o Xerife está ameaçando inspecionar a Bolsa de Comerciante de Will Scarlet. Will decide usar a oportunidade para se vingar de Gilbert. Ele faz a seguinte oferta: “Xerife, eu lhe pago 20 Moedas de Ouro se concordar em me deixar passar sem revista e inspecionar a bolsa de Gilbert, independentemente da propina que ele lhe oferecer!”. O Xerife concorda, pega o dinheiro de Will e o dispensa. Agora o Xerife precisa inspecionar a bolsa de Gilbert.

Em uma rodada posterior, Gilbert faz um acordo com o Xerife: “Se você não inspecionar minha bolsa nesta rodada, não vou inspecionar a sua bolsa da próxima vez que eu for o Xerife”. O Xerife concorda e deixa Gilbert entrar no Mercado. Mas, quando Gilbert é o Xerife em uma rodada posterior, ele poder decidir trair sua honra e inspecionar a bolsa do, agora, ex-Xerife!



≡ FASE 5 ≡

Fim da Rodada

Se cada participante tiver sido o Xerife 3 vezes (em uma partida com três participantes) ou duas (em uma partida com quatro ou cinco participantes), a partida termina imediatamente!

Caso contrário, o participante que for o Xerife passa o Marcador do Xerife ao participante à sua esquerda. Este será o novo Xerife durante a próxima rodada.

Agora, todos os participantes compram cartas do baralho até terem 6 cartas na mão novamente antes da próxima rodada começar. Perceba que o Xerife já estará com as 6 cartas na mão da rodada anterior.

♣ REEMBARALHANDO CARTAS

Se ficarem sem cartas durante a partida, embaralhe todas as cartas de Mercadorias da pilha de descarte para formar um novo baralho.



VENCENDO O JOGO

No final da última rodada, todos os participantes descartam quaisquer cartas que tiverem na mão. Essas cartas não valem Pontos!

Em seguida, revele suas cartas de Contrabando e conte sua pontuação. Você ganha Pontos dessa forma:

- ♦ O Valor de todas as Mercadorias que você tiver em sua Barraca de Comerciante (Legais ou Contrabando)
- ♦ Quaisquer Moedas de Ouro que tiver
- ♦ Bônus de Rei e Rainha

🏰 **BÔNUS DE REI E RAINHA**

— Então você quer ser o Rei das Galinhas?

Por fim, o participante que tiver entregado a maior quantidade de cada tipo de Mercadoria Legal é declarado Rei dessa mercadoria e o segundo colocado é declarado Rainha dessa Mercadoria. Eles recebem Pontos Bônus dessa forma:

TIPO DE MERCADORIA	 BÔNUS DE REI	 BÔNUS DE RAINHA
Maçã	20	10
Queijo	15	10
Pão	15	10
Galinha	10	5

Se houver um empate para o Bônus de Rei, some os Bônus de Rei e Rainha e divida o total igualmente entre os participantes empatados (arredondado para baixo). Neste caso, o segundo colocado não ganha bônus.

Se houver um empate para o Bônus de Rainha, divida esses pontos igualmente entre os participantes empatados (arredondado para baixo).

Depois que os Bônus de Rei e Rainha forem somados ao total, o participante com mais Pontos vence.

Se dois participantes estiverem empatados com a mesma quantidade de Pontos, o participante com mais Mercadorias Legais vence. Se ainda houver um empate, então o participante com mais Contrabando vence. Se ainda assim houver um empate, a vitória é compartilhada entre os empatados.

≡ **DICA** ≡

Você pode usar as moedas extras do banco para ajudá-lo a contar os pontos. É só pegar uma quantidade de moedas igual ao valor das Mercadorias em sua Barraca de Comerciante mais qualquer bônus de Rei e Rainha que ganhou. Depois, é só contar as moedas!

EXEMPLO: David de Doncaster terminou a partida com essas Mercadorias em sua Barraca de Comerciante: 4 Maçãs, 6 Queijos, 1 Pão, 4 Galinhas, 2 Pimentas e 1 Besta. Ele tem 42 Moedas de Ouro.



Ao comparar seu total de pontos com os outros participantes, ele verifica que possui a maior quantidade de Queijo entre todos, fazendo dele o Rei do Queijo e o deixando empatado com outro participante em segundo lugar para maior quantidade de Galinhas. Em seguida, eles dividem o bônus de Rainha da Galinha. A pontuação total dele é a seguinte:

MERCADORIAS LEGAIS

- ◆ Maçã: $4 \times 2 = 8$
- ◆ Queijo: $6 \times 3 = 18$
- ◆ Pão: $1 \times 3 = 3$
- ◆ Galinha: $4 \times 4 = 16$

CONTRABANDO

- ◆ Pimenta: $2 \times 6 = 12$
- ◆ Besta: $1 \times 9 = 9$

MOEDAS DE OURO EM MÃOS: 42

REI DO QUEIJO: 15

RAINHA DAS GALINHAS:
 $5 \div 2 = 2,5$. Arredondado para baixo, 2.

TOTAL: $8 + 18 + 3 + 16 + 12 + 9 + 42 + 15 + 2 = 125$ PONTOS!

REGRAS OPCIONAIS

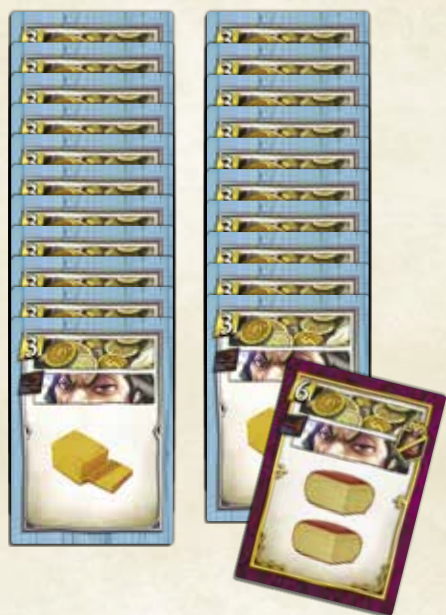
≡ MERCADORIAS REAIS ≡



As Mercadorias Reais são as mais requintadas do Reino. O príncipe João declarou que essas Mercadorias só podem ser usadas por ele mesmo e por seus súditos mais fiéis. Portanto, todas as Mercadorias marcadas com o ícone de Mercadoria Real são consideradas Contrabando!

Adicione as 12 cartas de Mercadorias Reais ao baralho de Mercadorias antes de embaralhá-lo no começo da partida. Perceba que 6 cartas de Mercadorias Reais exibem um 4+ e devem ser removidas durante uma partida com três participantes.

EXEMPLO: Will Scarlet e Lady Marian estão competindo pelo título de Rei do Queijo. Will tem 10 cartas de Queijo e Lady Marian tem 11. Normalmente, Lady Marian receberia o bônus de 15 Moedas de Ouro e Will receberia apenas 10 Moedas de Ouro. Mas Will tem uma surpresa! Ele tem uma carta de Queijo Gouda. Isso eleva o total dele para 12 Queijos, o que é mais do que ela tem. Will é o Rei do Queijo!



Conta como 2 Queijos

As Mercadorias Reais são tratadas como qualquer outro Contrabando; assim, você deve pagar uma Penalidade se sua bolsa for inspecionada, ou pode colocá-las voltadas para baixo sobre sua barraca caso consiga contrabandear-las para a Feira. Essas cartas valem 2 ou 3 Mercadorias Legais (varia de acordo com a quantidade de Mercadorias que a carta exibe), mas contam como 1 carta quando você estiver fazendo sua declaração.

No fim da partida, quaisquer Mercadorias Reais que você tiver em sua Barraca de Comerciante são adicionadas às suas Mercadorias Legais do tipo correspondente antes de você determinar quem ganha os Bônus de Rei e Rainha para cada tipo de Mercadoria.

≡ TEMPO LIMITE DE INSPEÇÃO ≡

Sheriff of Nottingham é ainda mais divertido quando você define um limite de tempo para a Fase de Fiscalização! O Xerife tem apenas **1 minuto para cada** Comerciante na partida. Então, em uma partida com quatro participantes, o Xerife tem apenas 3 minutos para decidir se irá inspecionar quaisquer Bolsas de Comerciante. Se o tempo acabar, quaisquer Comerciantes que ele não inspecionou podem passar sem suborná-lo.

≡ REMOVENDO CARTAS ANTES DA PARTIDA ≡

Existe algum engraçadinho no seu grupo que conta cartas? Acabe com eles com essa regra opcional! No começo da partida, depois de embaralhar as cartas, remova 10 cartas aleatórias do baralho e devolva-as à caixa sem revelá-las. Dessa forma, ninguém saberá quais cartas foram removidas!

≡ MÃO DE SETE CARTAS ≡

Aumente a mão de cada participante de 6 para 7 cartas. Isso dá mais controle aos Comerciantes e aumenta o nível de desafio para o Xerife.

REGRA PARA 6 PARTICIPANTES

≡ PREPARAÇÃO PARA 6 PARTICIPANTES ≡

- ◆ Coloque o Marcador do Xerife de volta na caixa e, em vez disso, use os dois Marcadores de Fiscal.
- ◆ Embaralhe as 6 Cartas de Fiscal e as coloque voltadas para baixo no meio da mesa.
- ◆ Coloque a Ficha de Espólios ao lado das Cartas de Fiscal.

≡ COMO JOGAR ≡

O Xerife de Nottingham está recrutando e treinando novos Fiscais. Em cada rodada, 2 participantes serão Fiscais e os outros 4 serão Comerciantes.

Embaralhe as Cartas de Fiscal e compre 2 do topo. Dê 1 Marcador de Fiscal para cada participante selecionado. Eles serão os Fiscais nessa rodada.

A rodada passa pelas 5 fases: Transação, Carregamento, Declaração, Fiscalização e Fim da Rodada. A partida segue as regras convencionais até chegar na Fiscalização, quando os Fiscais trabalharão em equipe (ou individualmente) para inspecionar as Bolsas dos Comerciantes.

FISCALIZAÇÃO

Durante a fase de Fiscalização, os dois Fiscais podem conversar e negociar livremente com cada Comerciante, chegando em um de três possíveis resultados:

Os dois Fiscais concordam em deixar o Comerciante passar. O Comerciante abre a bolsa e organiza suas Cartas de Mercadorias normalmente. Se os Fiscais tiverem aceitado um suborno e deixado o Comerciante passar, o suborno é colocado na Ficha de Espólios.

Os dois Fiscais concordam em abrir a Bolsa de Comerciante. Se o Comerciante tiver falado a verdade, cada Fiscal paga, usando o próprio Ouro (e não o Ouro dos Espólios), metade da Penalidade para o Comerciante. Se o Comerciante tiver mentido, o dinheiro recebido é colocado na Ficha de Espólios.

Apenas 1 Fiscal quer inspecionar a bolsa, enquanto o outro quer deixar o Comerciante passar. Neste caso, o Fiscal que quiser inspecionar a bolsa age sozinho. Se concordar em um suborno para deixar o Comerciante passar, ele o coleta sozinho. Se abrir a Bolsa de Comerciante, ele paga ou recebe qualquer Penalidade sozinho.

No final da fase de Fiscalização, os 2 Fiscais dividem igualmente todo o Ouro e Cartas de Mercadorias que estiverem na Ficha de Espólios. Qualquer Ouro ou carta restante deve ser descartado, a menos que os 2 fiscais concordem em como distribuí-los.

FIM DA RODADA

Depois das 5 fases, uma nova rodada começa: compre as 2 cartas do topo do baralho de Fiscal e realize as 5 fases como descrito anteriormente.

Depois de 3 rodadas, cada participante terá sido Fiscal uma vez. Embaralhe as Cartas de Fiscal, crie um novo baralho e comece uma nova rodada.



EXEMPLO: João Pequeno e Lady Marian são os Fiscais nesta rodada e estão preparados para inspecionar os Comerciantes! Eles olham bem para Gilbert e os dois decidem que ele pode passar sem um suborno. David de Doncaster está levantando suspeitas nos dois Fiscais. João Pequeno quer investigá-lo, mas Lady Marian acha que ele está limpo. Eles esperam um pouco. Allan Dale parece bem suspeito e nenhum dos dois Fiscais confia nele! Quando confrontado, Allan Dale começa a negociar e os 3 concordam em um suborno de 12 Moedas de Ouro. Todas as moedas são colocadas na Ficha de Espólios.



Will Scarlet também parece bem suspeito, mas João Pequeno quer deixá-lo passar. Lady Marian discorda e quer inspecioná-lo. Então agora, Lady Marian está negociando com Will Scarlet sozinha. Eles negociam até chegarem a um suborno no valor de 8 Moedas de Ouro. Lady Marian recebe o valor cheio.



Agora os dois fiscais estão negociando com David de Doncaster. David não aceita pagar o suborno, então os fiscais decidem abrir a bolsa dele! Surpreendentemente, todas as Mercadorias são legais e cada Fiscal paga metade da Penalidade a David.



A rodada acabou, então agora João Pequeno e Lady Marian dividem a quantia que está na Ficha de Espólios: 6 Moedas de Ouro para cada um.

FIM DA PARTIDA

A partida termina quando o baralho de Fiscais tiver acabado pela 3ª vez. Pontos e Bônus são contados seguindo as regras convencionais.

MERCADO CLANDESTINO

Os rumores sobre contrabandistas correm por todas as ruas de Nottingham. Um Mercado Clandestino se formou nos cantos obscuros da cidade, com muitos pedidos especiais à espera daqueles corajosos o suficiente para enfrentar o Xerife e seus Fiscais e passar por eles com quantidades de Contrabando cada vez maiores.

PREPARAÇÃO

Organize as Cartas de Mercado Clandestino de acordo com o tipo, criando 3 pilhas de 2 cartas voltadas para cima cada, com a carta de maior Valor no topo. Posicione-as lado a lado no centro da mesa ao alcance de todos os participantes.

COMO JOGAR

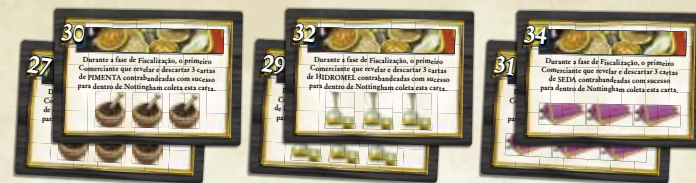
A partida segue as regras convencionais até chegar na fase de Fiscalização. **Depois que o Xerife devolver sua Bolsa de Comerciante, você pode reivindicar uma Carta de Mercado Clandestino, permitindo que você negocie Contrabandos para ganhar mais Ouro!**

Para isso, é necessário ter 3 Cartas de Contrabando do mesmo tipo da carta de Mercado Clandestino que você quer colocar em sua Barraca de Comerciante. Revele as cartas de Contrabando correspondentes e descarte-as antes de reivindicar a Carta de Mercado Clandestino. As Cartas de Mercado Clandestino reivindicadas são colocadas na pilha de Contrabando do participante.

O primeiro participante que atender um pedido do Mercado Clandestino pega a carta do topo daquele tipo que tem Valor maior que a carta abaixo dela.

Os participantes só podem reivindicar 1 Carta de Mercado Clandestino por rodada, mas não há limite para a quantidade de cartas que um participante pode reivindicar no total. Desde que tenha o Contrabando necessário, um participante pode reivindicar as duas Cartas de Mercado Clandestino do mesmo tipo em turnos diferentes.

No final da partida, os participantes pontuam pelas Cartas de Mercado Clandestino que tiverem em suas pilhas de Contrabando.



EXEMPLO: o Xerife permitiu que David de Doncaster entrasse na Feira durante a fase de Fiscalização. Depois de colocar as cartas de sua bolsa em sua Barraca de Comerciante, ele mostra que tem 3 cartas de Pimenta em seus Contrabandos, o que permite que ele reivindique uma Carta de Mercado Clandestino.



Agora David coleta a carta do topo da pilha de Pimenta do Mercado Clandestino e remove da partida as 3 cartas de Contrabando reveladas.



LISTA DE MERCADORIAS

TIPO DE MERCADORIA		3 PARTICIPANTES	4-6 PARTICIPANTES	 VALOR EM OURO	 PENALIDADE
 MERCADORIAS LEGAIS	Maçã 	48	48	2	2
	Queijo 	36	36	3	2
	Pão 	0	36	3	2
	Galinha 	24	24	4	2
 CONTRABANDO	Pimenta 	18	22	6	4
	Hidromel 	16	21	7	4
	Seda 	9	12	8	4
	Besta 	5	5	9	4
 MERCADORIAS REAIS	Maçã Verde 	2	2	4	3
	Maçã Dourada 	1	2	6	4
	Queijo Gouda 	2	2	6	4
	Queijo Gorgonzola 	0	1	9	5
	Pão Integral 	0	2	6	4
	Pão de Centeio 	0	1	9	5
	Galo Real 	1	2	8	4