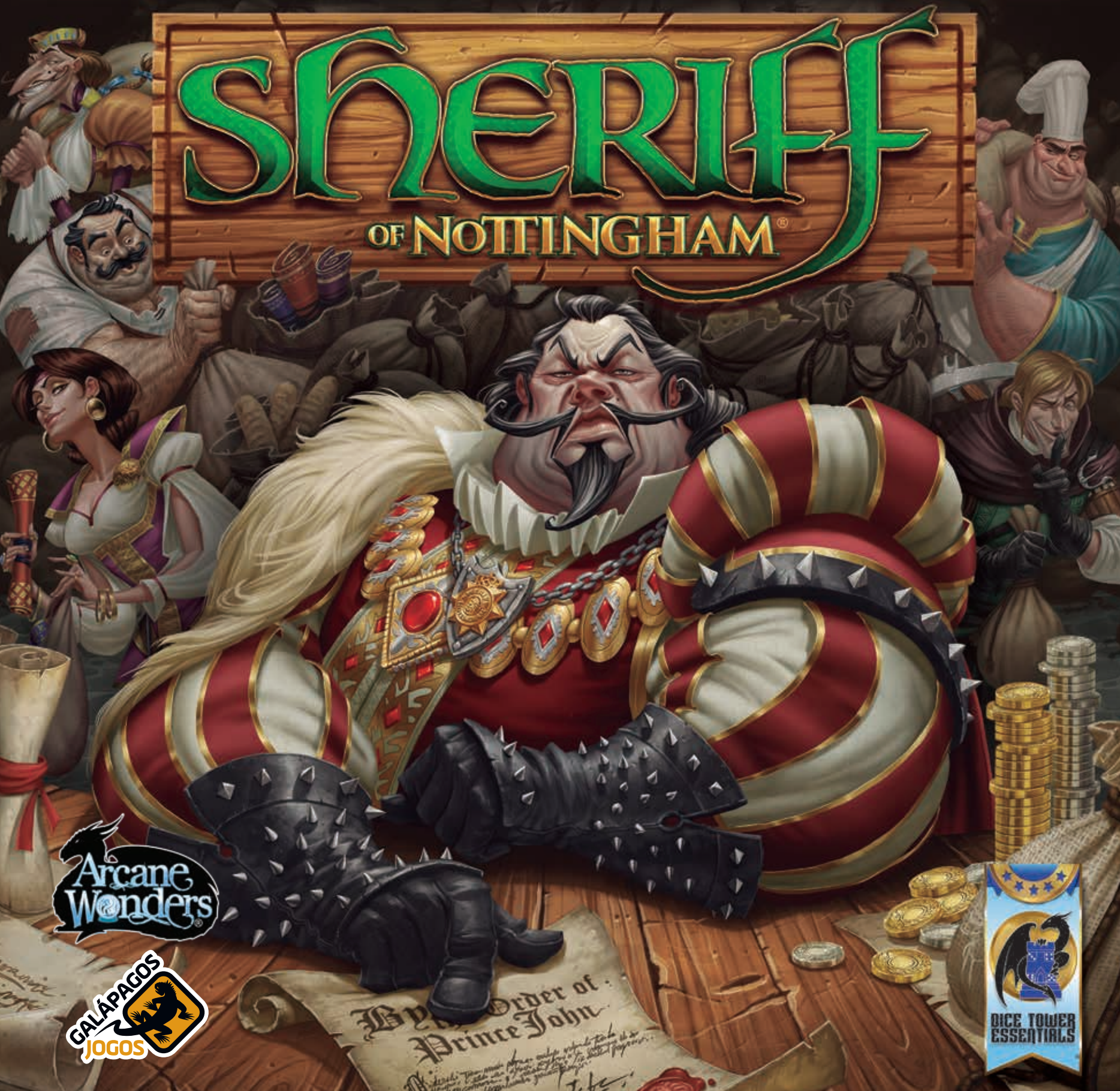


# SHERIFF

OF NOTTINGHAM®



Arcane  
Wonders

GALÁPAGOS  
JOGOS

DICE TOWER  
ESSENTIALS



A Linha *Dice Tower Essentials* é composta de jogos que o renomado crítico Tom Vasel ([www.dicetower.com](http://www.dicetower.com)) julga serem essenciais para a coleção de todo jogador. São jogos que adoramos, e temos certeza de que você também vai amar!

Mais informações em [f](#) [t](#) /DTEssentials • [www.DiceTowerEssentials.com](http://www.DiceTowerEssentials.com)



## CRÉDITOS

**Criação Original do Jogo por Sergio Halaban e André Zatz**

*“Agradecimentos especiais a Bryan Pope pelo trabalho de edição e pela enorme dedicação a este jogo.”* — Sergio Halaban

**Desenvolvimento do Jogo por Bryan Pope**

**Consultor Líder de Desenvolvimento:** Benjamin Pope

**Consultor Especial de Desenvolvimento:** Dr. Jason Medina

*Agradecimentos Especiais a Dr. Jason Medina por suas ideias incríveis e originais!*

**Equipe de Desenvolvimento:** Dr. Thomas Allen, John Guytan,  
Chris Henson, TJ Huzl, Colin Meller e Tom Vasel

*Bryan e Sergio agradecem a todos os playtesters pela ajuda e pelo apoio. Eles forneceram ideias e opiniões incríveis, além de passarem horas e horas subornando, contrabandeando e apunhalando uns aos outros pelas costas!*

Playtesters: Ryan Alexander, Kip Asbury, Steve Avery, Joseph Barber, Alexander Beresford, Lewis Bronson, Aaron Brosman, Ivan Bukreyer, Matthew Burch, Robert Trent Bush, Patrick Connor, Ray D'arcy, Timothy Deal, CJ Desilvey, “O” Kevin Eilers, Laura Fischer, Reuven Fischer, Anthony Gill, Natasha Hayden, Nick Hayden, Sam Healey, Adam Humpolick, Matt Humpolick, Sean Kelly, Chris Leder, Dane Leitch, Sarah Leitch, Jason Levine, Matt da Dice Tower, Nathan Marchand, Chris Masterson, Ryan Metzler, Alexander Mont, Scott Morris, Cristofer Pope, Mike Ritchie, John Rogers, Nichola Sobota, Brandon Smith, Dawn Studebaker, Eric Summerer, James Tolbert, Rachelle Tolbert, Matthew Whitacre, Janette Williams, Phil Williams, Connor Wilson e Grant Wilson

**Regras Escritas por:** William Niebling

**Layout e Direção Criativa:** Chris Henson

**Direção de Arte e Ilustrações das Regras:** John Guytan

**Arte das Cartas e Componentes do Jogo:** Lorraine Schleiter

**Arte da Caixa e dos Personagens:** David Sladek

**Gerente de Produção:** John Rogers

**Tradução:** Gabriel Ninô

**Revisão:** Priscilla Freitas

**Diagramação BR:** Danilo Sardinha

**Galápagos Jogos:** Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

# SHERIFF OF NOTTINGHAM®

## UM JOGO EMOCIONANTE DE BLEFE, SUBORNO E CONTRABANDO PARA 3 A 5 JOGADORES

**A** ambição do príncipe João por ouro foi longe demais! Ficou impossível para um comerciante ganhar a vida com impostos tão abusivos. Ele escalou 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 avaro 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 seus lucros suados é o Xerife. Para passar por ele, você só precisa blefar ou suborná-lo... ou, talvez, até dizer a verdade!

Em *Sheriff of Nottingham*®, você é um comerciante tentando entregar suas Mercadorias na feira. A cada rodada, um jogador diferente assume o papel do Xerife, que deve decidir quais comerciantes terão as bolsas revistadas, e quais deles poderão passar direto. Como comerciante, seu objetivo é convencer o Xerife a deixá-lo entrar — custe o que custar! Ao final da partida, o comerciante mais rico é o vencedor!

# COMPONENTES DO JOGO

Sheriff of Nottingham vem com:

- 216 cartas de Mercadoria, incluindo:
  - 144 Mercadorias Legais (verde)
  - 60 Contrabandos (vermelho)
  - 12 Mercadorias Reais (vermelho com faixa dourada e distintivo do Xerife embaixo)
- 110 moedas de Ouro, em quatro valores:
  - 39 moedas de valor 1
  - 42 moedas de valor 5
  - 17 moedas de valor 20
  - 12 moedas de valor 50
- 1 peça do Xerife
- 5 Barracas
- 5 Bolsas
- Este Manual



Peça do Xerife



Barracas dos Comerciantes



Moedas



Bolsas dos Comerciantes



Mercadoria Legal



Contrabando



Mercadoria Real

## CARTAS DE MERCADORIA

Cada carta exibe um produto que o comerciante pode vender na feira de Nottingham.

O canto superior direito indica o “Valor” da Mercadoria. Representa o número de pontos que ela vale ao final da partida, caso esteja em sua Barraca.

O canto inferior direito indica a “Penalidade” da Mercadoria. Representa a quantidade de Ouro que você deve pagar, caso precise pagar uma Penalidade durante a Fase de Inspeção (ver página 8).

Há 144 Mercadorias Legais no jogo:

- 48 Maças, cada uma valendo 2 de Ouro
- 36 Queijos, cada um valendo 3 de Ouro
- 36 Pães, cada um valendo 3 de Ouro
- 24 Galinhas, cada uma valendo 4 de Ouro

Há, também, 60 Contrabandos no jogo:

- 22 Pimentas, cada uma valendo 6 de Ouro
- 21 Hidroméis, cada um valendo 7 de Ouro
- 12 Sedas, cada uma valendo 8 de Ouro
- 5 Bestas, cada uma valendo 9 de Ouro

Além delas, há doze Contrabandos chamados de “Mercadorias Reais”, marcados por uma faixa dourada e um distintivo de Xerife na parte inferior da carta. Você só deve usá-las se estiver jogando com as regras opcionais “Mercadorias Reais” (ver página 13).



VALOR

PENALIDADE

USE ESTA CARTA EM PARTIDAS COM 4 OU MAIS JOGADORES (VER PÁGINA 4).



# PREPARAÇÃO

Cada jogador pega uma Barraca e a Bolsa correspondente, colocando as duas à sua frente na mesa.

Escolha um jogador para ser a banca. Ele deve dar 50 de Ouro para cada jogador (inclusive a si mesmo) e deixar o restante do Ouro à mão para efetuar as transações durante a partida. A banca não deve misturar esse Ouro com seu próprio dinheiro!

Nas primeiras partidas, talvez seja melhor jogar o jogo básico. As cartas de Mercadoria Real não são usadas no jogo básico. Retire as **doze** cartas de Mercadoria Real do baralho e coloque-as de volta na caixa (caso queira usá-las, veja “Mercadorias Reais” na página 13). Depois, embaralhe o restante das cartas de Mercadoria (todas juntas) e dê **seis** cartas a cada jogador, sem revelá-las aos outros.

Use o restante das cartas (viradas para baixo) para compor uma pilha de compra.

Vire cinco cartas da pilha de compra para formar uma pilha de descarte.

Vire mais cinco cartas da pilha de compra para formar uma *segunda* pilha de descarte.

*Sim, são duas pilhas de descarte! Os jogadores podem examinar as pilhas de descarte a qualquer momento.*

Finalmente, o jogador que estiver com mais dinheiro de verdade será o primeiro a ser o Xerife. Dê a ele a peça do Xerife.

Em caso de empate (ou se ninguém tiver dinheiro!), sorteie quem será o Xerife.

# COMO JOGAR

Uma partida dura várias rodadas. A cada rodada, um jogador será o Xerife, enquanto os outros serão comerciantes.

Cada rodada é dividida em **cinco** fases, que devem ser realizadas na seguinte ordem:

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

O jogador que for o Xerife só participa da Fase 4, Inspeção, e da Fase 5, Fim da Rodada. Mas é aconselhável que ele observe as ações dos outros jogadores durante as outras fases.

Ao final de cada rodada, a peça do Xerife passa para a esquerda e o jogador que a recebe se torna o novo Xerife. A partida prossegue até que cada jogador tenha sido Xerife duas vezes (ou três vezes, numa partida de três jogadores).



## MOEDAS INICIAIS



Ao final da preparação, a área de jogo deve ficar mais ou menos assim.

*Pronto, vocês já podem começar!*

## PARTIDAS DE 3 JOGADORES

Se a partida contar com apenas três jogadores, são necessárias duas alterações:

Antes de embaralhar as cartas, tire todas que tiverem o ícone “4+” (coloque-as de volta na caixa). São elas: todas as 36 cartas de Pão, quatro Pimentas, cinco Hidroméis e três Sedas. Se forem jogar com as Mercadorias Reais, remova também um Queijo Azul, uma Maçã Dourada, um Pão Integral, um Galo Real e dois Pães de Centeio antes de embaralhar.

A partida termina depois que todos os jogadores tiverem sido o Xerife três vezes.



# RODADA

## FASE 1: TRANSAÇÃO

**NESTA FASE, VOCÊ PODE DESCARTAR CARTAS INDESEJADAS E COMPRAR NOVAS, NA ESPERANÇA DE CONSEGUIR UM CONJUNTO DE MERCADORIAS PARA LEVAR À FEIRA.**

Começando com o jogador à esquerda do Xerife e seguindo no sentido horário, cada comerciante terá um turno. No seu turno, você pode separar **até cinco cartas** da sua mão (que ficam viradas para baixo) e comprar o suficiente para voltar a ficar com seis cartas.

Você pode comprar cartas do **topo** de qualquer pilha de descarte ou da pilha de compra. É isso mesmo. Se você quiser a terceira carta da pilha de descarte, terá que comprar as duas de cima primeiro.

Você *sempre* terá que comprar as cartas que desejar das pilhas de descarte *antes* de comprar qualquer carta da pilha de compra. Você não pode pegar algumas cartas da pilha de compra e, depois, decidir comprar outras das pilhas de descarte.

Depois de comprar as cartas novas, coloque as que separou no início desta fase em uma das pilhas de descarte, viradas para cima, em qualquer ordem que desejar.



### DICA

Comprar cartas da pilha de descarte é uma boa maneira de conseguir as cartas que você quer, mas o Xerife vai ficar sabendo o que você pegou! É claro que isso também pode ser uma forma de enganá-lo...



**EXEMPLO** João Pequeno tem duas Galinhas na mão e sabe que a segunda carta da pilha de descarte da esquerda é outra Galinha. Ele descarta três cartas da mão, compra essas duas cartas da pilha de descarte e mais uma da pilha de compra. Depois, ele coloca seus três descartes no topo da pilha de descarte da direita.



## FASE 2: CARREGAMENTO

**NESTA FASE, VOCÊ COLOCA NA BOLSA AS CARTAS DE MERCADORIA QUE QUISER LEVAR PARA A FEIRA.**

Todos os comerciantes colocam Mercadorias nas bolsas ao mesmo tempo. Você pode colocar de **uma a cinco Mercadorias** na Bolsa. Você *não pode* optar por não colocar nenhuma Mercadoria na bolsa, nem mais de cinco.

Cuidado para que nem o Xerife, nem os outros comerciantes vejam quais cartas você colocou na bolsa.

Quando estiver satisfeito com as Mercadorias na sua bolsa, feche-a e coloque-a à sua frente na mesa. Depois de fechá-la, você não pode mudar de ideia!



**EXEMPLO** Alan Dale juntou algumas Maças. Ele coloca na Bolsa quatro cartas de Maça da mão. Também põe uma Besta. Alan também queria incluir a Seda que possui, mas só pode colocar até cinco cartas na bolsa. Ele fecha a bolsa e a coloca à sua frente na mesa.



# RODADA

## FASE 3: DECLARAÇÃO

**NESTA FASE, VOCÊ DEVE DECLARAR AO XERIFE QUAIS MERCADORIAS VOCÊ ESTÁ LEVANDO PARA A FEIRA.**

**É CLARO QUE VOCÊ PODE MENTIR. NA VERDADE, É BEM PROVÁVEL QUE VOCÊ TENHA QUE MENTIR EM ALGUM MOMENTO DA PARTIDA!**

**C**omeçando com o jogador à esquerda do Xerife e seguindo no sentido horário, cada comerciante olha nos olhos do Xerife e diz quais Mercadorias está levando para a feira. Ao fazer sua declaração, você deve entregar sua Bolsa ao Xerife.

**Importante: O Xerife não pode olhar dentro das Bolsas agora!**

Você pode declarar o que quiser, contanto que respeite estas três condições:

- Você só pode declarar Mercadorias Legais.
- Você só pode declarar um tipo de Mercadoria.
- Você é obrigado a declarar o número exato de cartas que estiverem em sua Bolsa.

**EXEMPLO** Will Escarlata encara o Xerife e anuncia: “Estou com quatro Galinhas na bolsa!” Ele precisa dizer que são quatro, pois há quatro cartas na Bolsa, mas não necessariamente todas elas são Galinhas! Na verdade, Will está levando apenas duas Galinhas na bolsa. As outras duas cartas são um Queijo e uma Seda. Seda é contrabando, então ele teria que mentir pelo menos quanto a ela, pois só pode declarar Mercadorias Legais.

Will não pode declarar nem três, nem cinco Mercadorias, pois sempre deve declarar o número exato de cartas que estiverem na bolsa. Tampouco poderia declarar que está levando duas Galinhas e dois Queijos, pois só pode declarar um tipo de Mercadoria.

**“APENAS 4 GALINHAS DE VERDADE!”**



**CONTEÚDO DA BOLSA**



## FASE 4: INSPEÇÃO

### É AGORA QUE O XERIFE DECIDE QUAIS BOLSAS VAI INSPECIONAR!

Quando você for o Xerife, poderá escolher a ordem em que inspeciona as bolsas. Você pode inspecionar quantas bolsas quiser durante esta fase. Pode até decidir que não vai inspecionar nenhuma!

Antes de inspecionar uma bolsa, você *pode ameaçar* o dono da bolsa. Ele pode te oferecer uma propina para evitar a inspeção. As propinas podem ser qualquer combinação de qualquer coisa. Eis alguns exemplos do que você pode oferecer como parte da propina:

- Ouro
- Mercadorias Legais da sua Barraca
- Contrabando da sua Barraca
- Mercadorias da sua bolsa (Legais ou Contrabando)
- Promessas de favores futuros

Ver “Honra Entre Ladrões” na página 10. Você não pode oferecer cartas da mão como parte da propina!

O Xerife não pode mudar de ideia depois de tomar sua decisão. Assim que você abrir uma bolsa ou devolvê-la, será tarde demais para voltar atrás!

Depois que o Xerife ouvir sua proposta (e após as negociações necessárias para resolver a questão), ele deve ou permitir que você passe (aceitando a propina oferecida) e devolver sua Bolsa, ou inspecionar a bolsa (recusando a propina oferecida).

**EXEMPLO** O Xerife está prestes a inspecionar a bolsa do frei Tuck. Tuck diz: “Peraí, Xerife! Não precisa olhar a bolsa, não! E se eu te desse cinco de Ouro e duas Maças pelo inconveniente?”. O Xerife encara o bom frei com desconfiança e responde: “Oito de Ouro e negócio fechado.”

Demonstrando-se magoado por não acreditarem em sua inocência, Tuck paga as oito moedas ao Xerife e lhe entrega duas cartas de Maça de sua Barraca. Então, o Xerife devolve a Bolsa ao frei Tuck.



## SE O XERIFE DEIXOU VOCÊ PASSAR AGORA, VOCÊ DEVE MOSTRAR AOS OUTROS AS CARTAS DA SUA BOLSA.

Você deve colocar todas as Mercadorias Legais nos espaços correspondentes da sua Barraca, todas elas *viradas para cima*. Os outros jogadores podem olhar as Mercadorias Legais da sua Barraca a qualquer momento.

Todos os Contrabandos são mantidos em segredo! Você deve revelar apenas o *número* de cartas de Contrabando que você levou clandestinamente a Nottingham, mas não o *tipo* de Contrabando. Deixe os Contrabandos *virados para baixo* na parte superior da sua Barraca.

## SE O XERIFE INSPECIONOU SUA BOLSA HÁ DOIS RESULTADOS POSSÍVEIS:

**Se você disse a verdade** e sua bolsa tem *exatamente* o que você declarou, o Xerife deve lhe pagar uma quantidade de Ouro igual à Penalidade somada de todas as Mercadorias Legais na bolsa. Você coloca essas Mercadorias Legais na sua Barraca, conforme explicado acima.

**Se você mentiu** e sua bolsa não tem *exatamente* o que você declarou, acontecem três coisas:

1. O Xerife permite que todas as Mercadorias que você **declarou** corretamente entrem na feira. Coloque-as em sua Barraca normalmente, viradas para cima.
2. Todas as Mercadorias que você **não declarou** corretamente são confiscadas! O Xerife pega todas essas Mercadorias e as coloca em *uma* das pilhas de descarte, na ordem que ele preferir.
3. Você deve pagar uma multa ao Xerife pelas Mercadorias confiscadas. A **multa** é igual ao total das Penalidades indicadas na parte inferior de cada carta.



### DICA

Ao oferecer uma propina ao Xerife, não se esqueça de que você deve lhe pagar uma Penalidade por cada Mercadoria confiscada. Às vezes, vale a pena oferecer uma propina um pouco mais vultosa para evitar que suas Mercadorias sejam confiscadas.



**EXEMPLO** A reputação doce e insuspeita de Lady Marion permitiu que ela passasse direto pelo Xerife sem ter que pagar propina! Ela tira três cartas da bolsa — duas delas eram Queijos, conforme havia dito na Fase de Declaração. Marion coloca essas cartas viradas para cima em sua Barraca. Mas a terceira era um Contrabando! O Xerife lamenta ao vê-la pôr a carta acima da barraca.



**EXEMPLO** Parece que Much, o Filho do Moleiro, era um homem honesto. O Xerife inspecionou sua bolsa e descobriu que tinha exatamente as quatro Galinhas que declarara. Por isso, ele deve pagar oito de Ouro a Much (dois por cada Galinha). O Filho do Moleiro, por sua vez, coloca as Galinhas em sua Barraca.



**EXEMPLO** Gilberto Mão-Branca tem quatro cartas na Bolsa. Ele declarou que tinha quatro Maças. Mesmo depois da propina generosa oferecida por Gilberto, o Xerife se recusou a acreditar no outro e inspecionou a bolsa. Dentro dela, encontrou apenas uma Maça, além de um Queijo e dois Hidroméis.

Como Gilberto falou a verdade sobre a Maça, ele fica com ela (e pode colocá-la na barraca). Mas, como ele mentiu a respeito das outras três Mercadorias, elas são confiscadas (e colocadas na pilha de descarte). Gilberto deve, então, pagar dez de Ouro ao Xerife (dois pelo Queijo mais quatro por cada Hidromel).

# HONRA ENTRE LADRÕES

## NORMALMENTE, VOCÊ É OBRIGADO A HONRAR TODAS AS PROMESSAS! MAS HÁ DUAS EXCEÇÕES:

- Você pode quebrar promessas de favores futuros, caso eles ocorram após a fase de inspeção atual.
- Um comerciante pode oferecer ao Xerife uma propina que inclua Mercadorias que estejam em sua bolsa. Naturalmente, ele pode estar mentindo quanto ao conteúdo dela. Caso permitam que ele passe, quando ele revelar as Mercadorias da bolsa, só precisa pagar ao Xerife as Mercadorias prometidas que existirem! Se ele prometeu Mercadorias que não estiverem na bolsa, ele não precisa pagar por elas.

**EXEMPLO** O Xerife está ameaçando inspecionar a Bolsa de Ricardo de Lee. Ricardo decide usar a oportunidade para se vingar de Sir Guy de Gisborne. Ele faz a seguinte proposta: “Xerife, eu pago vinte moedas de Ouro ao senhor, caso concorde em me deixar passar direto e se comprometa a inspecionar a bolsa do Sir Guy, independente da propina que ele venha a oferecer!” O Xerife concorda, pega o dinheiro de Ricardo e o deixa passar. Assim, o Xerife é *obrigado* a inspecionar a bolsa de Sir Guy, pois o combinado pode ser cumprido na mesma rodada.

Em outra rodada, Sir Guy combina com o Xerife: “Se você não inspecionar minha bolsa nesta rodada, eu não inspeciono a sua na próxima vez que eu for Xerife.” O Xerife concorda e deixa Guy entrar na feira. Mas, quando Guy se torna Xerife em outra rodada, ele pode optar por quebrar sua promessa e inspecionar a bolsa do (antigo) Xerife!



# RODADA

## FASE 5: FIM DA RODADA

**QUANDO TODOS OS JOGADORES FOREM XERIFE DUAS VEZES (OU TRÊS VEZES, NUMA PARTIDA DE TRÊS JOGADORES), A PARTIDA TERMINA IMEDIATAMENTE!**

**D**e outro modo, aquele que acabou de ser o Xerife passa a peça do Xerife para o jogador à sua esquerda. Este último será o Xerife durante a rodada seguinte.

Todos os jogadores compram cartas suficientes para ficarem com seis na mão. Repare que o jogador que foi o Xerife já deve ter seis cartas da rodada anterior.

A próxima rodada começa com a Fase 1, a Fase de Transação.



## E SE EU FICAR SEM OURO

**É** possível que suas moedas de Ouro acabem durante uma partida. Você não pode oferecer Ouro como propina se não tiver as moedas prometidas.

Caso não consiga pagar uma Penalidade, você deve pagá-la com Mercadorias Legais de sua Barraca, somando um total pelo menos igual ao valor que deve. (Isso pode fazer com que você dê mais do que deve, mas você não recebe troco.) Caso não tenha Mercadorias Legais, você deve revelar e entregar Contrabandos para cobrir a diferença. O jogador que recebeu as Mercadorias as coloca em sua própria Barraca.

Caso tenha acabado com todas as Mercadorias e Contrabandos de sua Barraca para pagar uma dívida, considera-se que o restante dela foi quitado.

**ISSO SERVE PARA AJUDAR UM JOGADOR MISERÁVEL!**



## REEMBARALHAR AS CARTAS

Caso as cartas acabem durante uma partida, será necessário embaralhar todas as cartas, menos as cinco do topo de cada pilha de descarte, formando uma nova pilha de compra.

# CONDIÇÕES DE VITÓRIA

A partida termina após todos os jogadores terem sido o Xerife duas vezes (ou três vezes, numa partida de três jogadores). Ao final da última rodada, todos os jogadores descartam todas as cartas que tiverem na mão — essas cartas não valem nada!

Depois, revele suas cartas de Contrabando e calcule sua pontuação. Você marca uma quantidade de pontos igual:

- ao valor de *todas* as Mercadorias que você tiver em sua Barraca (Legais ou Contrabando);
- ao número de moedas de Ouro que você tiver; *mais*
- aos bônus obtidos por ser “Rei” ou “Rainha” de um tipo de Mercadoria.

## O jogador com mais pontos vence a partida.

Caso dois jogadores empatem, vence o que tiver mais Mercadorias Legais. Caso o empate permaneça, vence o jogador com mais Contrabandos.

## ENTÃO VOCÊ QUER SER O REI DAS GALINHAS?

Os jogadores que tiverem entregado a *maior* e a *segunda maior* quantidade de cada tipo de Mercadoria Legal são declarados, respectivamente, “Rei” e “Rainha” da Mercadoria em questão. Os pontos que eles recebem de bônus são os seguintes:



| TIPO DE MERCADORIA | BÔNUS DO REI | BÔNUS DA RAINHA |
|--------------------|--------------|-----------------|
| MAÇÃ               | 20           | 10              |
| QUEIJO             | 15           | 10              |
| PÃO                | 15           | 10              |
| GALINHA            | 10           | 5               |

Caso haja empate para a posição do Rei, some os bônus do Rei e da Rainha e divida o total igualmente entre todos os jogadores empatados (arredondando para baixo). Nesse caso, o segundo colocado não recebe bônus.

Caso haja empate para a posição da Rainha, divida esses pontos igualmente entre todos os jogadores empatados (arredondando para baixo).



BÔNUS DO REI  
BÔNUS DA RAINHA

**EXEMPLO** David de Doncaster encerra a partida com as seguintes Mercadorias na Barraca: 4 Maçãs, 6 Queijos, 1 Pão, 4 Galinhas, 2 Pimentas e 1 Besta. Ele possui 42 moedas de Ouro.

Comparando seus totais com os dos outros, ele vê que tem mais Queijo, o que faz dele o “Rei do Queijo”. Além disso, empatou com outro jogador quanto ao número de Galinhas, com a segunda maior quantidade. Portanto, eles dividem o bônus da “Rainha das Galinhas”. Sua pontuação total é a seguinte:

### MERCADORIAS LEGAIS

MAÇÃ:  $4 \times 2 = 8$

QUEIJO:  $6 \times 3 = 18$

PÃO:  $1 \times 3 = 3$

GALINHA:  $4 \times 4 = 16$

### CONTRABANDOS

PIMENTA:  $2 \times 6 = 12$

BESTA:  $1 \times 9 = 9$

MOEDAS DE OURO QUE POSSUI: 42

REI DO QUEIJO: 15

RAINHA DAS GALINHAS:  $5 \div 2 = 2,5$   
ARREDONDA PARA 2.

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



# REGRAS OPCIONAIS

## MERCADORIAS REAIS

As Mercadorias Reais são as de melhor qualidade do reino. O príncipe João declarou que elas só podem ser usadas por ele mesmo e por seus achegados mais leais. Portanto, todas as Mercadorias assinaladas com uma faixa dourada e um distintivo de Xerife são consideradas contrabando.

O normal é usar as Mercadorias Reais no jogo, mas recomenda-se que os iniciantes aprendam a jogar sem elas. Coloque as doze cartas de Mercadoria Real no baralho antes de embaralhar. Elas funcionam como uma carta de Contrabando durante a partida.

Ao final da partida, junte suas cartas de Mercadoria Real às suas Mercadorias Legais antes de determinar quem ganhou os bônus de Rei e Rainha para cada tipo de Mercadoria. Cada Mercadoria Real conta como 2 ou 3 do tipo de Mercadoria correspondente, conforme indicado na carta de Mercadoria Real. Repare que seis das cartas de Mercadoria Real apresentam um ícone “4+” e devem ser removidas durante uma partida de três jogadores.



FAIXA DE  
MERCADORIAS  
REAIS

DISTINTIVO  
DO XERIFE

NÃO UTILIZAR  
NUMA PARTIDA  
DE 3 JOGADORES

13

**EXEMPLO** Will Stutely e o Bispo de Hereford estão competindo pelo título de Rei do Queijo. Will tem 10 cartas de Queijo e, o Bispo, 11. Normalmente, o Bispo teria recebido o bônus de 15 pontos e, Will, o de 10 pontos.

Mas Will tem uma surpresa! Ele tem a carta do Queijo Gouda. Assim, o total de Queijos dele sobe para 12, superando o total do Bispo. É Will quem se torna o Rei do Queijo!



## LIMITE DE TEMPO NA INSPEÇÃO

**S**heriff of Nottingham é ainda mais divertido se vocês limitarem o tempo de duração da Fase de Inspeção! O Xerife só teria 1 minuto para cada comerciante na partida. Portanto, numa partida de quatro jogadores, o Xerife tem apenas 3 minutos para decidir se vai inspecionar *qualquer uma* das Bolsas. Se o tempo acabar, o Xerife *deve* permitir que todos os comerciantes não inspecionados passem direto, sem ter que suborná-lo.

Vocês podem marcar o tempo como quiserem, mas por que não baixar nosso aplicativo gratuito em [www.galapagosjogos.com.br](http://www.galapagosjogos.com.br) (incluímos vários efeitos sonoros divertidos para dar aquele clima bacana no seu jogo!).

## REMOÇÃO DE CARTAS ANTES DO JOGO

**N**o seu grupo tem aquele cara chato que fica contando as cartas? Adote esta regra opcional para acabar com a alegria dele!

No início da partida, após embaralhar as cartas, sorteie 10 delas, remova-as do baralho e coloque-as de volta na caixa sem revelá-las. Assim, ninguém saberá quais cartas saíram!

## SETE CARTAS NA MÃO

**A**umente de seis para sete o número de cartas na mão de cada jogador. Assim, os comerciantes terão mais controle e as coisas ficam um pouco mais difíceis para o Xerife.



Acesse o nosso site:

[www.GalapagosJogos.com.br](http://www.GalapagosJogos.com.br)

# QUANTIDADE DE CARTAS

|  MERCADORIAS              | 3 JOGADORES |  4-5 JOGADORES |  VALOR EM OURO |  PENALIDADE |
|--|-------------|---|---|--|
| <b>MERCADORIAS LEGAIS</b>  |             |   |   |  |
| MAÇÃS  | 48          | 48  | 2   | 2  |
| QUEIJO   | 36          | 36  | 3   | 2  |
| PÃO  | 0           | 36  | 3   | 2  |
| GALINHAS   | 24          | 24  | 4   | 2  |
| <b>CONTRABANDO</b>   |             |   |   |  |
| PIMENTA  | 18          | 22  | 6   | 4  |
| HIDROMEL   | 16          | 21  | 7   | 4  |
| SEDA   | 9           | 12  | 8   | 4  |
| BESTA  | 5           | 5   | 9   | 4  |
| <b>MERCADORIAS REAIS </b> |             |   |   |  |
| MAÇÃS VERDES   | 2           | 2   | 4   | 3  |
| MAÇÃ DOURADA   | 1           | 2   | 6   | 4  |
| QUEIJO GOUDA   | 2           | 2   | 6   | 4  |
| QUEIJO AZUL  | 0           | 1   | 9   | 5  |
| PÃO DE CENTEIO   | 0           | 2   | 6   | 4  |
| PÃO INTEGRAL   | 0           | 1   | 9   | 5  |
| GALO REAL  | 1           | 2   | 8   | 4  |



Copyright © 2014 Arcane Wonders®. Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte deste documento pode ser reproduzida ou copiada sem a autorização expressa por escrito da Arcane Wonders®.