

Sheriff

OF NOTTINGHAM[®]

2ND EDITION



-REGLAS-



TABLA DE CONTENIDO

CRÉDITOS	2
INTRODUCCIÓN	3
COMPONENTES DEL JUEGO	4
LASTARJETASDELA MERCANCÍA.....	5
PREPARANDO EL JUEGO.....	6
FASES DE JUEGO	7
Fase 1 - Mercado	7
Fase 2 - Cargar la Bolsa Mercantil.....	8
Fase 3 - Declaración	8
Fase 4 - Inspección	9
<i>Si el sheriff te deja pasar.....</i>	9
<i>Si el sheriff inspecciona tu bolso</i>	10
<i>Se está acabando el oro</i>	10
<i>El honor entre los ladrones</i>	11
Fase 5 - Fin de la ronda.....	11
<i>Reorganización de las cartas</i>	11
GANANDO EL JUEGO.....	11
REGLAS OPCIONALES.....	13
Bienes Reales	13
Límite de tiempo de inspección	13
Quitar las cartas antes del juego	13
Mano de siete cartas	13
6ª REGLA DE JUGADORES.....	13
Configuración del 6º jugador	13
Jugabilidad.....	14
<i>Inspección</i>	14
<i>Fin de la ronda</i>	14
<i>Fin del juego</i>	15
MERCADO NEGRO	15
Configuración	15
Jugabilidad.....	15
DESGLOSE DE LA MERCANCÍA	16

© 2020 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. CMON, and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Sheriff of Nottingham is a trademark of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Made in China.

CRÉDITOS

Game Design by Sergio Halaban and André Zatz

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

Art Direction: Mathieu Harlaut

Graphic Design: Louise Combal (lead), Fabio de Castro (lead), and Gabriel Burghi

Illustration: Davide Tosello

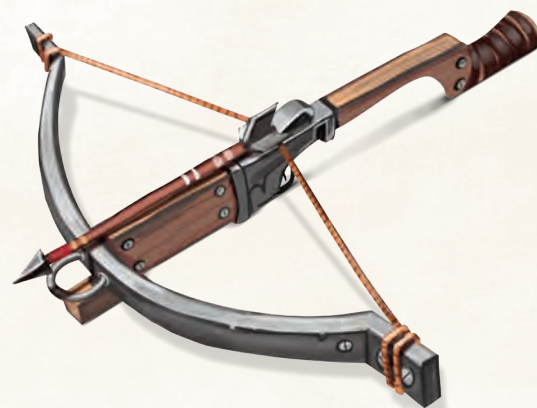
Production: Marcela Fabreti (lead), Safuan Tay (lead), Thiago Aranha, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie, and Ana Theodoro

Rules: William Niebling

Proofreading: Jason Koepp

Publisher: David Preti

¡Gracias a todos los que ayudaron a dar vida a este juego!



FREE DIGITAL CONTENT

≡ GET IT HERE ≡



cmon.com/q/SHFoo4/r

Sheriff

OF NOTTINGHAM®

2ND EDITION

Un emocionante juego de engaño,
soborno y contrabando para 3 a 6
jugadores.

¡La sed de oro del Príncipe Juan finalmente ha ido demasiado lejos! Ha hecho imposible que un mercader se gane la vida, siendo sometido a tantos impuestos como nosotros. Ahora tiene al codicioso Sheriff de Nottingham revisando a todos los que entran por la puerta principal para ver si hay "Contrabando", es decir, ¡todo lo bueno que trata de guardar para sí mismo! Es bueno que conozcas al Sheriff mejor que el Príncipe Juan. Ese tipo astuto, inútil y codicioso puede ser intimidante cuando se para frente a la puerta de la ciudad, pero seamos honestos, no está por encima de aceptar un buen soborno para mirar hacia otro lado.

Ha venido a Nottingham con sus bienes en el día de mercado y lo único que se interpone entre usted y sus duras ganancias es el Sheriff. Todo lo que tienes que hacer es engañar o sobornar a tu paso por él... ¡o tal vez, decir la verdad!



En *Sheriff of Nottingham*®, eres un comerciante tratando de entregar tus bienes al mercado. Los jugadores se turnan para asumir el papel de Sheriff, que debe decidir qué bolsas de los comerciantes inspeccionar y cuáles dejar pasar. Como comerciante, tu objetivo es convencer al Sheriff de que te deje entrar por cualquier medio necesario. ¡Al final del juego, el mercader con más riqueza gana!

COMPONENTES DEL JUEGO

El Sheriff de Nottingham incluye:



204 Tarjetas de bienes
(144 bienes legales, 60 bienes de contrabando)



12 tarjetas de bienes reales
(Regla adicional de los bienes reales)



1 Sheriff figura



2 Subdirectores
(Regla adicional del juego de 6 jugadores)



6 tarjetas del mercado negro
(Regla adicional del mercado negro)



6 tarjetas de diputado
(Regla adicional del juego de 6 jugadores)



1 Loseta de botín
(Regla adicional del juego de 6 jugadores)



133 Monedas de oro
(55 monedas de 1 oro, 48 monedas de 5 oro, 18 monedas de 20 oro, 12 monedas de 50 oro)



6 puestos de comercio



6 Bolsas de Comercio



1 Libro de reglas

LAS TARJETAS DE MERCANCÍAS

Cada tarjeta muestra un producto que un comerciante puede vender en el mercado de Nottingham.

La esquina superior izquierda muestra el valor de los bienes. Esta es la cantidad de Puntos que valdrá al final del juego si está en tu puesto de comerciante.

Debajo del Valor, está el Penal del Bien. Esta es la cantidad de Oro que debe pagar si se le requiere pagar una Penalidad durante la Fase de Inspección (ver página 9).

Hay 144 bienes legales (azul con borde de acero) en el juego:

- ♦ 48 manzanas que valen 2 de oro cada una
- ♦ 36 Quesos que valen 3 de oro cada uno
- ♦ 36 Pan que vale 3 de oro cada uno
- ♦ 24 pollos que valen 4 de oro cada uno

También hay 60 bienes de contrabando (rojo con borde de bronce marcado con el icono de contrabando en la parte superior derecha) en el juego:

- ♦ 22 pimienta que valen 6 de oro cada una
- ♦ 21 Mead por 7 de oro cada uno
- ♦ 12 Seda por valor de 8 Oro cada una
- ♦ 5 ballestas que valen 9 de oro cada una

Además, hay doce bienes de contrabando llamados Mercancías Reales (púrpura con borde de oro marcado con el icono  de Mercancías Reales en la parte superior derecha). Estos se usan sólo si estás jugando con las reglas opcionales de los Bienes Reales (ver página 13).



PREPARANDO EL JUEGO...



Cada jugador toma un puesto de mercader junto con la bolsa de mercader del mismo color y coloca esos artículos frente a ellos.

Elija un jugador para que actúe como el banquero. Le darán a cada jugador (incluyéndose a sí mismo) 50 de Oro, y mantendrán el resto del Oro a mano para dar cambio a los jugadores durante el juego. El banquero no debe mezclar su propio dinero con los fondos del banco!

El juego básico se juega sin las cartas de los Mercancías Reales. Se recomienda que en los dos primeros juegos se sigan sólo las reglas básicas y se añadan las opcionales más tarde.

Baraja todas las cartas de Mercancías juntas, reparte 6 cartas a cada jugador, y coloca el mazo en un montón boca abajo.

El jugador con la mayor cantidad de dinero real en ellos será el primer Sheriff. Dale a ese jugador el "estandarte del Sheriff".

≡JUEGO DE 3 JUGADORES≡

Antes de barajar las cartas de Mercancías, quita todas las cartas que tengan el icono de  y devuélvelas a la caja. Esto incluye:

- ♦ 36 Pan, 4 Pimienta, 5 Aguamiel y 3 tarjetas de Seda.
- ♦ Si se juega con las mercancías reales, 1 Manzana Dorada, 1 Queso Azul, 2 Panes de Centeno, 1 Pan Pumpernickel y 1 Gallo Real también deben ser retirados antes de barajar.

≡JUEGO DE 6 JUGADORES≡

Si estás jugando una partida para seis jugadores, consulta las reglas adicionales para 6 jugadores en la página 13.



FASES DE JUEGO



El juego se juega en una serie de rondas. Durante cada ronda, un jugador actuará como el Sheriff mientras que los otros jugadores actuarán como Mercaderes.

Cada ronda se divide en cinco fases, que deben ser jugadas en orden:

1. MERCADO
2. CARGAR LA BOLSA DE COMERCIO
3. DECLARACIÓN
4. INSPECCIÓN
5. FIN DE LA RONDA

Al final de cada ronda, el jugador con el estandarte del Sheriff lo pasa al jugador de su izquierda. Ese jugador será el nuevo Sheriff de la ronda.

En un juego de tres jugadores, el juego continúa hasta que cada jugador ha sido Sheriff 3 veces. En un juego de cuatro o cinco jugadores, el juego continúa hasta que cada jugador haya sido Sheriff dos veces. Para un juego de seis jugadores, consulte las reglas adicionales para el sexto jugador en la página 13.



FASE 1 Mercado

En esta fase, los jugadores Mercantes pueden descartar las cartas no deseadas y robar otras nuevas, con la esperanza de conseguir un conjunto de Mercancías para llevar al Mercado.

El Sheriff elige un jugador inicial. Luego, yendo en el sentido de las agujas del reloj desde el jugador inicial, cada jugador mercante toma un turno. En su turno, puede apartar hasta 5 cartas de su mano (boca arriba), y luego robar cartas del mazo de Mercancías hasta que vuelva a tener 6 cartas en su mano. Después de que todos los jugadores hayan tomado su turno, el Sheriff recoge todas las cartas que han sido apartadas para formar una pila de descarte boca arriba junto al mazo de Mercancías.

NOTA: El jugador del Sheriff no juega durante esta fase y no puede intercambiar sus cartas de Mercancías. Mientras seas el Sheriff, debes prestar atención a los otros jugadores para que te den pistas sobre lo que pueden meter en sus bolsas.

EJEMPLO: El Pequeño Juan tiene 2 pollos en su mano pero quiere llevar más de ellos a través de la puerta principal. Decide apartar otras 3 cartas de su mano y robar 3 nuevas cartas de la baraja de mercancías, ¡esperando tener más pollos!



FASE 2

Cargar la bolsa de mercancías

En esta fase, los comerciantes colocan las tarjetas de mercancías que quieren llevar al mercado en sus bolsas de comercio.

Todos los jugadores de Mercadeo colocarán las cartas de mercancías en su bolsa al mismo tiempo. Deben colocar de 1 a 5 cartas de Mercancías en su bolsa. ¡Deben tener cuidado de no dejar que el Sheriff o los otros Mercaderes vean qué cartas están eligiendo!

Cuando esté satisfecho con la mercancía de su bolsa, ciérrela y póngala en la mesa delante de usted. Una vez que cierras tu bolsa, no puedes cambiar de opinión sobre la mercancía que quieres llevar al mercado.

EJEMPLO: Alan-a-Dale ha estado recolectando manzanas. Coloca 4 manzanas y una ballesta de su mano en su bolsa de compras. Le encantaría tirar la Seda que tiene en sus manos, pero excedería el límite de 5 Mercancías, así que cierra la bolsa y la coloca delante de él.



FASE 3

Declaración

En esta fase, los Mercaderes declaran al Sheriff qué bienes están entregando al mercado. Por supuesto, mentir sobre el contenido de la bolsa siempre es una opción. De hecho, los comerciantes probablemente tendrán que mentir en algún momento del juego.

Comenzando con el jugador a la izquierda del Sheriff y procediendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador Mercante mirará al Sheriff a los ojos, declarará qué Mercancías están llevando al mercado, y le entregará al Sheriff su Bolsa de Mercancías.

IMPORTANTE: ¡La bolsa no puede ser abierta durante esta fase!

Debe declarar el número exacto de bienes en su bolsa de Mercancías y sólo puede anunciar un tipo de bien legal, que puede o no estar en su bolsa. No puede declarar Contrabando o bienes legales mixtos. Aparte de eso, puede hacer cualquier declaración que desee.

EJEMPLO: Will Scarlet mira al Sheriff y anuncia: "¡Mi bolsa tiene 4 pollos!" Tiene que decir 4, porque hay 4 cartas en su Bolsa de Mercancías, ¡pero puede que no todas sean Pollos! De hecho, Will sólo tiene 2 pollos en su bolsa. Las otras 2 cartas son un Pan y una Seda. La Seda es Contrabando, por lo que tendría que mentir sobre eso de todos modos, y el Pan no puede ser declarado, ya que sólo puede declarar 1 tipo de Bien Jurídico. Le entrega su bolsa de comercio al Sheriff.

"¡Sólo 4 pollos, en serio!"



FASE 4

Inspección

¡Ahora el Sheriff puede elegir inspeccionar las Bolsas de Mercancías!

El Sheriff decide qué Bolsas de Mercancías quiere inspeccionar. Puede inspeccionar cualquier número de bolsas de Mercancías durante esta fase, desde ninguna hasta todas, y en qué orden quiere realizar las inspecciones. Si el Sheriff inspecciona una bolsa y descubre que su dueño mintió sobre su contenido, cobrará una multa. ¡Pero tenga cuidado! Un Mercader honesto puede cobrar al Sheriff una multa si dice la verdad.

Como Sheriff, puede elegir amenazar a los mercaderes con una inspección. Como Mercaderes, puedes ofrecer sobornos al Sheriff para tratar de evitarlo, o para convencerlo de que inspeccione la bolsa de otra persona. Por supuesto, el Sheriff puede elegir ignorar el soborno e inspeccionar su bolsa sin importarle, o dejarle pasar sin un soborno. Todos los jugadores pueden participar en todas las negociaciones al mismo tiempo durante esta fase, pero es el Sheriff quien decide cuando las negociaciones terminan.

Si el Sheriff acepta un soborno, devolverá la bolsa del Mercader sin abrir. Si decide inspeccionar la bolsa sin importar lo que se le ofreció, abrirá la bolsa, revelando su contenido a todos los jugadores.

Aquí hay algunos ejemplos de lo que se puede ofrecer como soborno:

- ♦ Oro
- ♦ Las Mercancía legal de su puesto de mercader
- ♦ Contrabando desde su puesto de mercader
- ♦ La mercancía en tu bolsa
- ♦ Promesas de favores futuros

EJEMPLO: El Sheriff está a punto de inspeccionar la bolsa de Alan-a-Dale. Dice: "¡Espere, Sheriff! No necesita mirar en esa bolsa! ¿Qué tal si le doy 5 de oro y 2 manzanas por las molestias?" El Sheriff lo mira con recelo y le dice: "Que sean 8 de oro y 2 manzanas y tenemos un trato".

Pareciendo ofendido de que nadie crea su inocencia, Alan-a-Dale paga al Sheriff 8 monedas de oro y 2 tarjetas de Manzana de su puesto de mercader. El Sheriff le devuelve a Alan la Bolsa de Mercancías.



IMPORTANTE: No puedes ofrecer ninguna de las cartas en tu mano o más oro del que realmente tienes como parte de un soborno!

NOTA: Sólo el Sheriff puede tocar las Bolsas de Mercancías hasta que las inspeccione o las devuelva a sus dueños. El Sheriff debe inspeccionar o rechazar cada Bolsa de Mercancías 1 a la vez, y en cualquier orden que elija.

Tan pronto como el Sheriff devuelva una bolsa o la abra, todas las negociaciones para esa bolsa se terminan. Una vez que el Sheriff ha tomado una decisión, es demasiado tarde para cambiar de opinión. Si el Sheriff devuelve la bolsa, el último soborno prometido (si lo hay) debe ser pagado. Si el Sheriff acepta un soborno, no puede inspeccionar la bolsa.

Si recibes un soborno como Sheriff, añade a tu Puesto de Mercader cualquier Mercancía incluida como parte del soborno (ya sea que provenga del Puesto de Mercader de otro jugador o de su bolsa). Cualquier Oro pagado se añade a tu suministro.

Normalmente, todos los sobornos y tratos hechos durante la fase de inspección deben ser honrados, pero hay algunas excepciones. Vea Honor entre Ladrones en la página 11 para más detalles.

SI EL SHERIFF TE DEJA PASAR

Todas las mercancías legales se colocan en los espacios correspondientes de su puesto de mercader boca arriba. Las mercancías legales de tu tienda pueden ser inspeccionadas por cualquier jugador en cualquier momento.

¡Todo el contrabando se mantiene en secreto! Debes revelar el número de tarjetas de contrabando que has contrabandeado a Nottingham, pero no su tipo. Mantén tus bienes de contrabando boca abajo en la parte superior de tu puesto de mercader.

EJEMPLO:

La dulce e inocente reputación de la doncella Marion la hizo pasar por el Sheriff sin siquiera pagar un soborno. Saca 3 cartas de su bolso: 2 de ellas eran de Queso, como dijo en la fase de Declaración. Ella los coloca en su puesto de mercader de cara al público. ¡Pero la tercera carta era Contrabando! El Sheriff gime mientras la coloca boca abajo sobre su puesto.



☞ SI EL SHERIFF INSPECCIONA TU BOLSA

Hay 2 posibles resultados:

Si decía la verdad y su bolsa tiene exactamente lo que declaró, el Sheriff debe pagarle el oro igual a la pena de cada mercancía legal de su bolsa. Sus mercancías legales se añaden a su puesto de mercader.

EJEMPLO: El pequeño John resulta ser un hombre honesto. El Sheriff inspeccionó su bolsa y encontró que tiene exactamente 4 pollos en ella, tal como dijo. El Sheriff debe pagarle 8 de oro (2 por cada pollo). El pequeño John entonces añade los pollos a su puesto de mercader.



Si estabas mintiendo, y tu bolsa no tiene exactamente lo que declaraste, pasan 3 cosas:

- ♦ Cualquier mercancía que haya declarado con veracidad está permitida en el mercado. Colóquelas en su puesto de Mercader boca arriba, como de costumbre.
- ♦ Cualquier mercancía que no haya declarado con veracidad será confiscada: ¡sea mercancía legal o de contrabando! El Sheriff toma todos esos bienes y los coloca en la pila de desechos.
- ♦ Debe pagar una multa al Sheriff por todos los bienes confiscados. La multa es igual a la penalidad que aparece en cada tarjeta.

≡PISTAS DE JUEGO≡

Cuando ofrezca sobornos al Sheriff, tenga en cuenta que tendrá que pagarle una multa por cualquier mercancía confiscada de todos modos. A veces vale la pena ofrecerle un poco más para evitar que sus mercancías sean confiscadas.

EJEMPLO: Gilbert Whitehand tiene 4 cartas en su Bolsa de Mercancías. Declaró que tenía 4 manzanas. Incluso después de que Gilbert ofreciera un gran soborno, el Sheriff se negó a creerle e inspeccionó su bolsa. Dentro, sólo encontró una manzana, un queso y dos aguamiel.

Como Gilbert fue sincero sobre la 1 Manzana, se le permite conservarla (añadiéndola a su puesto). Pero, mintió acerca de las otras 3 Mercancías, así que esas son confiscadas y puestas en la pila de desechos. Gilbert debe ahora pagar al Sheriff 10 de oro (2 por el queso más 4 por cada aguamiel).



≡QUEDÁNDONOS SIN ORO≡

Es posible que te quedes sin monedas de oro durante el juego.

Si no puedes pagar una penalidad que debes, debes darle al jugador Mercancías Legales de tu Puesto de Mercader con un Valor al menos igual a la cantidad que debes. Esto puede significar que das más valor del que debes, pero no recibes cambio por el exceso. Si no tienes suficientes Mercancías Legales, debes revelar y entregar el Contrabando para compensar la diferencia. El jugador que recibió las mercancías debe entonces añadirlas a su puesto de mercader.

Si ha agotado todas las mercancías y el contrabando en su puesto de mercader para pagar una deuda, cualquier deuda sobrante se considera pagada.

¡Esto ayuda a un jugador desesperadamente pobre!

EL HONOR ENTRE LOS LADRONES

¡Normalmente, todos los tratos hechos deben ser honrados! Sin embargo, hay un par de excepciones.

Las promesas de favores futuros, que tienen lugar después de la actual ronda de juego, no son vinculantes!

Puede ofrecer mercancías de su bolsa o del puesto de mercader como soborno al Sheriff. Por supuesto, podrías estar mintiendo sobre qué bienes tienes realmente. Si el Sheriff te deja pasar, al revelar los bienes de tu bolsa, sólo tienes que pagarle las mercancías que le prometiste si realmente existe. Si le prometiste algo al Sheriff que no está en tu bolsa o en el puesto de mercader, no tienes que pagar esos bienes (aunque debes probar que no los tienes mostrando las tarjetas en tu bolsa y poniéndote de pie ante el Sheriff).

Un trato se completa cuando una oferta es hecha por un Mercader o el Sheriff y el otro jugador la acepta. Hasta entonces, todavía está en negociación. Normalmente, es obvio cuando un trato ha sido aceptado, pero si alguna vez hay alguna confusión, sólo usa la palabra Trato para mostrar que estás de acuerdo con los términos.

EJEMPLO: El Sheriff amenaza con inspeccionar la Bolsa de Mercancías de Will Scarlet. Will decide usar esta oportunidad para vengarse de Gilbert Whitehand. Hace la siguiente oferta: "¡Sheriff, le pagaré 20 de oro si accede a dejarme pasar sin control y acepta inspeccionar la bolsa de Gilbert, sin importar los sobornos que le ofrezca!" El Sheriff acepta, coge el dinero de Will y lo saluda. Ahora el Sheriff debe inspeccionar la bolsa de Gilbert.

En una ronda posterior, Gilbert hace un trato con el Sheriff: "Si no inspeccionas mi bolso en esta ronda, no inspeccionaré tu bolso la próxima vez que sea sheriff". El Sheriff está de acuerdo y deja que Gilbert entre al mercado. Pero, cuando Gilbert sea el Sheriff en una ronda posterior, podría decidir traicionar su honor e inspeccionar la bolsa del (ex) Sheriff!



FASE 5

Fin de la ronda

Si todos los jugadores han sido Sheriff 3 veces (en una partida de tres jugadores) o dos (en una partida de cuatro o cinco jugadores), ¡el juego termina inmediatamente!

De lo contrario, el jugador que era el Sheriff pasa el estandarte del Sheriff al jugador de su izquierda. Ese jugador será el Sheriff durante la siguiente ronda.

Todos los jugadores sacan ahora cartas de la pila hasta que tengan de nuevo 6 cartas en la mano antes de que empiece la siguiente ronda. Tengan en cuenta que el Sheriff ya debe tener 6 cartas en la mano desde la última ronda.

BARAJANDO LAS CARTAS

En caso de que te quedes sin cartas durante el juego, baraja todas las cartas de Mercancías de la pila de descartes para formar una nueva pila de robo.



GANANDO EL JUEGO

Al final de la última ronda, todos los jugadores descartan las cartas que tienen en su mano. ¡Esas cartas no valen ningún punto!

Entonces, revele sus cartas de Contrabando y cuente su puntuación. Ganarás puntos iguales a:

- ♦ El valor de todas las mercancías que tiene en su puesto de mercader (legal y de contrabando)
- ♦ Cualquier moneda de oro que tengas
- ♦ Bono de Rey y Reina

👑 BONO DEL REY Y LA REINA

"Entonces, ¿quieres ser el Rey del Pollo?"

Por último, el jugador que ha logrado la mayor y segunda mayor cantidad de cada tipo de mercancía legal es declarado el Rey y la Reina, respectivamente, de esa mercancía. Reciben puntos de bonificación de la siguiente manera:

Tipo de mercancía	 Bono del Rey	 Bono de la Reina
Manzanas	20	10
Queso	15	10
Pan	15	10
Pollos	10	5

Si hay un empate en la bonificación del Rey, sume las bonificaciones del Rey y la Reina y divida el total por igual entre todos los jugadores empatados (redondeado hacia abajo). No pague las bonificaciones por el segundo lugar.

Si hay un empate para el Bono de la Reina, divide esos puntos en partes iguales entre los jugadores empatados (redondeado hacia abajo).

Una vez que el bono de Rey y Reina se añade al total, el jugador con más puntos gana.

Si dos jugadores empatan por la misma cantidad de Puntos, el jugador con más Mercancías Legales gana. Si todavía hay un empate, entonces el jugador con más Mercancías de Contrabando gana. Si todavía hay un empate, entonces la victoria se comparte.

≡PISTADEJUEGO≡

Puedes usar las monedas extra del banco para ayudar a sumar tu puntuación. Sólo tienes que coger monedas iguales al valor de las mercancías de tu puesto de mercader y por cualquier bonificación de Rey o Reina que hayas ganado. Luego, ¡sólo cuenta tus monedas!

EJEMPLO: David de Doncaster termina el juego con estas mercancías en su puesto de mercader: 4 manzanas, 6 quesos, 1 pan, 4 pollos, 2 pimientas y 1 ballesta. Tiene 42 de oro.



Comparando sus totales con los otros jugadores, ve que tiene más Queso, lo que lo convierte en el Rey del Queso, y que está empatado con otro jugador por la segunda mayor cantidad de Pollos, por lo que dividen la bonificación de la Reina del Pollo. Su puntuación total es la siguiente:

MERCANCÍAS LEGALES

- ◆ Manzanas: $4 \times 2 = 8$
- ◆ Queso: $6 \times 3 = 18$
- ◆ Pan: $1 \times 3 = 3$

- ◆ Pollos: $4 \times 4 = 16$

CONTRABANDO

- ◆ Pimienta: $2 \times 6 = 12$
- ◆ Ballesta: $1 \times 9 = 9$

MONEDAS DE ORO EN LA MANO: 42

REY DEL QUESO: 15

REINA DE POLLO: $5 \div 2 = 2.5$. Redondeado a 2.

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

REGLAS OPCIONALES

MERCANCÍAS REALES



Las mercancías reales son las de mejor calidad en el Reino. El Príncipe Juan ha declarado que estos bienes sólo pueden ser usados por él y sus más leales compinches. Por lo tanto, todas las mercancías marcadas con el icono de las mercancías reales son consideradas de contrabando.

Añade las 12 cartas de Mercancías Reales al mazo de Mercancías antes de barajar al principio del juego. Ten en cuenta que 6 cartas de Mercancías Reales están marcadas con un **4+** y deben ser retiradas durante un juego de tres jugadores.

EJEMPLO: Will Scarlet y la doncella Marion compiten por el título de Rey del Queso. Will tiene 10 cartas de Queso y la doncella Marion tiene 11. Normalmente, eso significa que la doncella Marion obtendría un bono de 15 de oro y Will sólo obtendría 10 de oro. Pero, ¡Will tiene una sorpresa! Tiene una tarjeta de Queso Gouda. Eso hace que su total sea de 12 quesos, que es más de lo que ella tiene. ¡Will se convierte en el Rey del Queso!



Las mercancías reales son tratadas como cualquier otro contrabando, por lo que debes pagar su penalidad si tu bolsa es inspeccionada, o añadirlas boca abajo sobre tu puesto si logras contrabandearlas en el mercado. Estas cartas valen 2 o 3 Mercancías Legales (dependiendo de la cantidad de Mercancías mostradas en la carta), pero sólo cuentan como 1 carta cuando haces tu declaración.

Al final del juego, las mercancías reales que tenga en su puesto de mercader se añaden a sus otras mercancías legales del mismo tipo antes de que determine quién gana la bonificación de rey y de reina para cada tipo de mercancía.

LÍMITE DE TIEMPO DE INSPECCIÓN

¡El Sheriff de Nottingham es aún más divertido cuando establece un límite de tiempo en la fase de inspección! El Sheriff sólo tiene 1 minuto por cada comerciante del juego. Así que, en un juego de cuatro jugadores, el Sheriff sólo tiene 3 minutos para decidir si va a inspeccionar alguna de las bolsas de los comerciantes. Si se le acaba el tiempo, a cualquier Mercader que no haya inspeccionado se le debe permitir pasar sin sobornarlo.

QUITANDO LAS CARTAS ANTES DEL JUEGO

¿Tiene molestos contadores de cartas en su grupo? ¡Frustrarlos con esta regla opcional! Al principio del juego, después de barajar las cartas, quita al azar 10 cartas de la baraja y devuélvelas a la caja sin revelarlas. De esta manera, nadie sabrá qué cartas fueron removidas!

MANO DE SIETE CARTAS

Aumenta el tamaño de la mano de cada jugador de 6 a 7 cartas. Esto le da a los Mercaderes más control y lo hace un poco más desafiante para el Sheriff.

REGLA DEL 6º JUGADOR

Configuración del 6º Jugador

- ♦ Ponga el Standarte del Sheriff de nuevo en la caja y use los 2 Standartes de ayudantes en su lugar.
- ♦ Baraje las 6 cartas del ayudante y colóquelas boca abajo en el centro del área de juego.
- ♦ Coloca la baldosa del Botín junto a las cartas del ayudante.

≡JUEGO≡

El Sheriff de Nottingham está reclutando y entrenando a nuevos ayudantes. En cada ronda, 2 jugadores actuarán como ayudantes y 4 como comerciantes.

Baraje las cartas del ayudante y saque 2 de la parte superior. Déle 1 carta de ayudante a cada uno de los jugadores seleccionados. Ellos serán los ayudantes de esta ronda.

La ronda pasa por las 5 fases: Mercado, carga de la bolsa de mercancías, declaración, inspección y fin de la ronda. El juego seguirá las reglas básicas del juego hasta la Inspección, donde los ayudantes trabajarán en equipo (o por su cuenta) para inspeccionar las bolsas de los comerciantes.

INSPECCIÓN

Durante la fase de Inspección, ambos Ayudantes pueden hablar y negociar libremente con los Mercaderes, con 3 posibles resultados:

Ambos ayudantes están de acuerdo en dejar pasar a un Mercader. El Mercader abre su bolsa y organiza sus tarjetas de mercancías como de costumbre. Si los ayudantes han aceptado un soborno para dejar pasar al mercader, el soborno se coloca en la loseta del botín.

Ambos ayudantes están de acuerdo en abrir la bolsa del Mercader. Si el Mercader decía la verdad, entonces cada Ayudante paga la mitad de la pena al Mercader usando su propio Oro (no del Botín). Si el mercader mentía, el dinero recibido se coloca en la loseta del botín.

Sólo 1 ayudante quiere inspeccionar la bolsa, mientras que el otro está dispuesto a dejar pasar al comerciante. En este caso, el ayudante que quiere inspeccionar la bolsa actúa por su cuenta. Si pagan un soborno para dejar pasar al mercader, lo recogerán solos. Si abren la Bolsa del Mercader, pagarán o recibirán cualquier penalidad por su cuenta.

Al final de la fase de Inspección, los 2 Ayudantes se reparten equitativamente todas las fichas de Oro y Mercancías colocadas en la loseta del Botín. Cualquier sobrante de Oro o cartas debe ser descartado, a menos que los 2 Ayudantes se pongan de acuerdo en cómo distribuirlo.

FIN DE LA RONDA

Después de las 5 fases, se inicia una nueva ronda: se sacan las 2 cartas superiores del mazo de ayudantes y se realizan las 5 fases como se ha descrito anteriormente.

Después de 3 rondas, cada jugador habrá actuado como ayudante una vez. Barajen las cartas del Ayudante, creen un nuevo mazo y comiencen una nueva ronda.



EJEMPLO: El pequeño John y la doncella Marion son los ayudantes de esta ronda y ahora están listos para investigar a los mercaderes. Echan un buen vistazo a Gilbert Whitehand y ambos deciden que puede pasar sin un soborno. David de Doncaster está causando a ambos ayudantes algunas dudas. Little John quiere investigarlo, pero la doncella Marion cree que está limpio. Esperan un poco. Alan-a-Dale parece muy sospechoso y ninguno de los dos ayudantes confía en él. Al ser confrontado, Alan-a-Dale comienza a negociar y los 3 se ponen de acuerdo en un soborno 12 de Oro. Todas las monedas se colocan en la loseta del Botín.

Will Scarlet también parece sospechoso, pero Little John quiere dejarlo pasar. La doncella Marion no está de acuerdo y quiere investigarlo. Así que ahora, la doncella Marion está tratando con Will Scarlet a solas. Siguen negociando hasta que llegan a un valor de soborno de 8 de oro. La doncella Marion recibe la cantidad completa.

Ambos diputados ahora tratan con David de Doncaster. ¡David no acepta su petición de soborno, así que los ayudantes deciden abrirle el bolso! Sorprendentemente, todas las mercancías son legales, y cada ayudante paga la mitad de la pena a David.

La ronda ha terminado, así que el Pequeño John y la Doncella Marion ahora comparten la cantidad recolectada en la loseta del Botín, cada uno recibe 6 de Oro.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando la baraja del ayudante se ha agotado por tercera vez. Los puntos y bonos se cuentan siguiendo las reglas del juego.

MERCADO NEGRO

Los rumores sobre contrabandistas están por todos los callejones de Nottingham. Se ha formado un Mercado Negro en los oscuros rincones de la ciudad, lleno de demandas especiales esperando a los valientes que se enfrenten al Sheriff y a sus ayudantes y contrabandeen mayores cantidades de Contrabando.

CONFIGURACIÓN

Ordena las cartas del Mercado Negro por su tipo, creando 3 montones de 2 cartas boca arriba cada uno, con la carta de mayor valor encima. Colócalas una al lado de la otra en el centro del área de juego, al alcance de todos los jugadores.

JUEGO

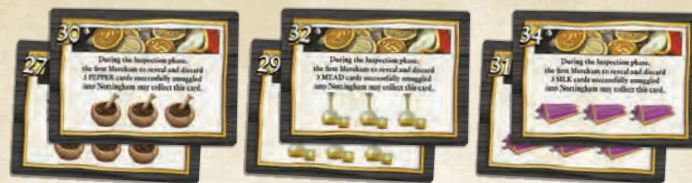
El juego seguirá las reglas básicas del juego hasta la fase de inspección. Después de recibir su Bolsa de Mercancías del Sheriff, podrá reclamar una tarjeta del Mercado Negro, que le permitirá cambiar el contrabando por oro adicional.

Debe tener 3 tarjetas de contrabando del mismo tipo que la tarjeta del Mercado Negro que reclamará para su puesto de mercader. Revela las cartas de Contrabando correspondientes a los otros jugadores y deséchelas antes de reclamar la carta del Mercado Negro. Las cartas reclamadas del Mercado Negro se colocan en la pila de Contrabando del jugador.

El primer jugador que cumple una orden del Mercado Negro toma la carta más alta de ese tipo, con un valor más alto que la carta que está debajo de ella.

Los jugadores sólo pueden reclamar 1 carta del Mercado Negro por ronda, pero no hay límite en la cantidad de cartas que un jugador puede reclamar en total. Mientras tengan el Contrabando necesario, un jugador puede reclamar ambas cartas del Mercado Negro del mismo tipo en diferentes turnos.

Al final del juego, los jugadores anotan puntos por todas las cartas del mercado negro que tienen en su pila de contrabando.



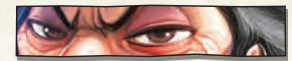
EJEMPLO: El Sheriff permitió a David de Doncaster entrar en el mercado durante la fase de inspección. Después de colocar las cartas de su bolsa en su puesto de mercader, muestra que tiene 3 cartas de Pimienta entre su contrabando, permitiéndole reclamar una carta del Mercado Negro.



David ahora recoge la carta más alta de la pila del mercado negro de pimienta y elimina las 3 cartas de contrabando reveladas del juego.



DESGLOSE DE MERCANCÍAS



Tipo de mercancía		3 Jugadores	4-6 Jugadores	Valor del oro	Penalización
Mercancías legales	Manzanas 	48	48	2	2
	Queso 	36	36	3	2
	Pan 	0	36	3	2
	Pollos 	24	24	4	2
Contrabando	Pimienta 	18	22	6	4
	Aguamiel 	16	21	7	4
	Seda 	9	12	8	4
	Ballesta 	5	5	9	4
Mercancías Reales	Manzanas verdes 	2	2	4	3
	Manzanas doradas 	1	2	6	4
	Queso Gouda 	2	2	6	4
	Queso azul 	0	1	9	5
	Pan de centeno 	0	2	6	4
	Pan integral 	0	1	9	5
	Gallo Real 	1	2	8	4