

ŠERIF

OD NOTINGEMA®

2. EDICIJA



-PRAVILA-



SADRŽAJ

ZASLUGE	2
UVOD	3
KOMPONENTE	4
KARTE ROBE	5
POSTAVKA IGRE	6
FAZE RUNDE	7
Faza 1 - Pijaca	7
Faza 2 - Pakovanje robe	8
Faza 3 - Prijavljivanje robe	8
Faza 4 - Inspekcija	9
Ako vas šerif pusti da prođete	9
Ako vam šerif pregleda torbu	10
Siromašni trgovci	10
Časna lopovska reč	11
Faza 5 - Kraj runde	11
Formiranje novog špila karata robe	11
KRAJ IGRE	11
OPCIONA PRAVILA	13
Kraljevska roba	13
Vremensko ograničenje inspekcije	13
Uklanjanje karata na početku igre	13
Sedam karata u ruci	13
PRAVILA ZA 6. IGRAČA	13
Postavka	13
Tok igre	14
Inspekcija	14
Kraj runde	14
Kraj igre	15
CRNO TRŽIŠTE	15
Postavka	15
Tok igre	15
PREGLED KARATA ROBE	16

© 2020 CMON Global Limited, sva prava zadržana. Ni jedan deo ovog proizvoda ne može da se proizvodi bez određene dozvole. CMON i CMON logo su registrovani zaštitni znakovi kompanije CMON Global Limited. Šerif od Notingema je zaštitni znak kompanije CMON Global Limited. Izgled komponenata može da se razlikuje od prikazanog. Proizvedeno u Kini.

ZASLUGE

Autori igre: Serdo Halaban i Andre Zac

Razvoj igre: Dr Tomas Alen, Fel Baros, Džon Gujtan, Kris Henson, Ti-Džej Hazl, Dr Džejson Medina, Kolin Meler, Brajan Poup, Bendžamin Poup i Tom Vasel

Art direktor: Metju Harlo

Grafički dizajn: Luis Kombal (vodeći), Fabio de Kastro (vodeći) i Gabriel Burgi

Ilustrator: David Toselo

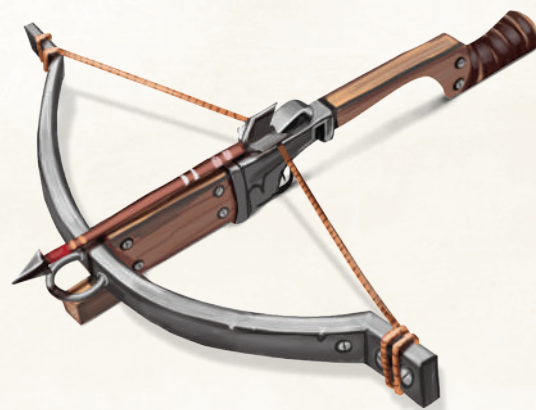
Produkcija: Marsela Fabreti (vodeći), Safuan Taj (vodeći), Tiago Aranča, Rakel Fukuda, Giljerme Gular, Rebeka Ho, Isidora Leite, Aron Lurie i Ana Teodoro

Pravila: Vilijam Niebling

Lektor: Džejson Kep

Izdavač: David Preti

Hvala svima koji su pomogli da se ovaj projekat realizuje!



BESPLATAN DIGITALAN SADRŽAJ

PREUZMI OVDE



drustveneigre.rs

ŠERIF

OD NOTINGEMA®

2. EDICIJA

Uzbudljiva igra blefiranja, podmićivanja
i krijumčarenja za 3 do 6 igrača.



Pohlepa princa Džona za zlatom je otišla predaleko! Toliko je podigao poreze da poštteni trgovci više ne mogu da zarade za život. Angažovao je zloglasnog šerifa od Notingema da proverava svakog ko prolazi kroz gradsku kapiju u potrazi za „illegalnom” robom - u želji da svu kvalitetnu robu zadrži za sebe! Dobra stvar je što vi poznajete šerifa bolje nego princ Džon! Taj prevrtljivi, pokvareni i gramzivi lik možda izgleda zastrašujuće, ali svi znamo da će vam progledati kroz prste, ako mu dobro napunite džepove...

Došli ste u Notingem sa svojom robom, na pijačni dan i jedino što stoji između vas i vaše zarade je šerif. Sve što treba da uradite jeste da blefiranjem ili podmićivanjem osigurajte svoj prolazak... ili možda jednostavno da mu kažete istinu!



U igri *Šerif od Notingema*® vi ste trgovac koji želi da izloži svoju robu na pijaci. Igrači naizmenično preuzimaju ulogu šerifa, koji mora da odluči koje će trgovce da pregleda, a koje će da propustiti. Kao trgovac, vaš cilj je da ubedite šerifa da vas pusti da uđete na pijacu - na bilo koji način! Na kraju igre pobeđuje najbogatiji trgovac!

KOMPONENTE

U igri Šerif od Notingema se nalazi:



204 karte robe
(144 legalne robe, 60 ilegalne robe)



12 karata kraljevske robe
(opciono pravilo Kraljevska roba)



1 kartonska figura šerifa



2 kartonske figure zamenika
(Pravila za 6. igrača)



6 karata crnog tržišta
(opciono pravilo Crno tržište)



6 karata zamenika
(Pravila za 6. igrača)



1 pločica plena
(Pravila za 6. igrača)



133 novčića
(55 vrednosti 1, 48 vrednosti 5,
18 vrednosti 20 i 12 vrednosti 50)



6 trgovačkih tezgi



6 trgovačkih torbi



1 pravila

KARTE ROBE



Karte predstavljaju robu koju trgovci mogu da prodaju na pijaci.

U gornjem levom uglu naznačena je vrednost robe, odnosno broj poena koliko ta roba vredi na kraju igre ako se nalazi na trgovačkoj tezgi.

Ispod vrednosti robe, naznačena je kazna. To je iznos novčića koji morate da platite ako se od vas zahteva da platite kaznu tokom faze inspekcije (pogledajte 9. stranu).

U igri se nalazi 144 karte legalne robe (plave karte sa srebrnim okvirom):

- ♦ 48 karata sa jabukama, svaka vrednosti 2 novčića
- ♦ 36 karata sa sirom, svaka vrednosti 3 novčića
- ♦ 36 karata sa hlebom, svaka vrednosti 3 novčića
- ♦ 24 karte sa kokoškama, svaka vrednosti 4 novčića

U igri se nalazi 60 karata ilegalne robe (crvene karte sa bronzanim okvirom, označene simbolom za ilegalnu robu u gornjem desnom uglu):

- ♦ 22 karte sa biberom, svaka vrednosti 6 novčića
- ♦ 21 karta sa medovinom, svaka vrednosti 7 novčića
- ♦ 12 karata sa svilom, svaka vrednosti 8 novčića
- ♦ 5 karata sa samostrelom, svaka vrednosti 9 novčića

Postoji i 12 karata ilegalne robe koja se zove **kraljevska roba** (ljubičaste karte sa zlatnim okvirom, označene simbolom za kraljevsku robu u gornjem desnom uglu). Ove karte se koriste samo ako igrate sa opcionim pravilom Kraljevska roba (pogledajte 13. stranu).



POSTAVKA IGRE



Svaki igrač uzima trgovačku tezgu i trgovačku torbu iste boje i postavlja ih ispred sebe.

Izaberite jednog igrača koji će biti bankar. On će svakom igraču (uključujući sebe) dati po 50 novčića. Ostatak novčića će postaviti sebi nadohvat ruke da bi mogao da vraća kusur igračima tokom igre. Bankar **ne sme** da meša svoje novčiće sa novcem iz banke!

Osnovna igra se igra **bez karata kraljevske robe**. Preporučujemo da prvih nekoliko partija odigrate samo sa osnovnim pravilima i onda da vremenom dodajete opciona pravila.

Promešajte sve karte robe i podelite svakom igraču po šest karata. Ostatak karata čini špil karata za izvlačenje koji treba da postavite, licem prema dole, na sredinu prostora za igru.

Igrač koji kod sebe ima najviše pravog novca će prvi obavljati dužnost šerifa. On uzima kartonsku figuru šerifa i postavlja je ispred sebe.

IGRA SA 3 IGRAČA

Pre nego što promešate karte robe odvojite sve karte koje imaju simbol **4+** i vratite ih u kutiju. Karte sa ovim simbolom su:

- ♦ 36 karata sa hlebom, četiri sa biberom, pet sa medovinom i tri sa svilom.
- ♦ Ako igrate sa kraljevskom robom treba da izbacite i jednu zlatni delišes jabuku, jedan plavi sir, dva ražena hleba, jedan crni hleb i jednog kraljevskog petla.

IGRA SA 6 IGRAČA

Ako igrate sa 6 igrača pogledajte Pravila za 6. igrača na 13. strani.



FAZE RUNDE



Igra traje određeni broj rundi koji zavisi od broja igrača. U svakoj rundi jedan igrač će obavljati dužnost šerifa dok će ostali igrači biti trgovci.

Svaka runda je podeljena na pet faza, koje se odigravaju tačno određenim redosledom:

1. PIJACA

2. PAKOVANJE ROBE

3. PRIJAVLJIVANJE ROBE

4. INSPEKCIJA

5. KRAJ RUNDE

Na kraju svake runde igrač koji je bio šerif, prosleđuje kartonsku figuru šerifa igraču levo od sebe. Taj igrač će biti novi šerif u sledećoj rundi.

U igri sa tri igrača, igra traje sve dok svaki igrač ne bude šerif tri puta. U igri sa četiri ili pet igrača, igra traje sve dok svaki igrač ne bude šerif dva puta. Za igru sa 6 igrača pogledajte Pravila za 6. igrača na 13. strani.



FAZA 1 Pijaca

U ovoj fazi trgovci mogu da odbace neželjene karte i povuku nove, u nadi da će dobiti robu koju žele da iznesu na pijacu.

Šerif bira prvog igrača, a zatim počevši od njega, pa u smeru kretanja kazaljke na satu svaki trgovac odigrava svoj potez. Na svom potezu trgovac može da odloži, sa strane, do pet karata iz ruke (licem prema gore) i onda da vuče karte sa vrha špila karata robe sve dok ponovo ne bude imao šest karata u ruci. Nakon što svi igrači odigraju svoj potez šerif treba da skupi sve odložene karte i da od njih formira gomilu odbačenih karata, pored špila karata robe.

NAPOMENA: Šerif preskače ovu fazu i ne može tokom nje da menja svoje karte. Šerif bi trebalo da pažljivo posmatra ostale igrače i šta oni rade, koje i koliko karata odbacuju, kako bi pokušao da zaključuje koju će robu spakovati u torbu!

PRIMER: Mali Džon ima dve kokoške u ruci, ali želi više da ih iznese na pijacu. Odlučio je da odloži tri druge karte iz ruke i povlači tri nove karte sa vrha špila karata robe u nadi da će dobiti još kokošaka!



≡FAZA 2≡ Pakovanje robe

U ovoj fazi trgovci stavljaju u torbu robu koju žele da iznesu na pijacu.

Svi trgovci istovremeno odigravaju ovu fazu. Možete da stavite od jedne do pet karata u torbu. Ne možete da ne stavite nijednu kartu ili više od pet karata robe u svoju torbu. Budite oprezni da šerif ili drugi igrači ne vide koje ste karte odabrali da iznesete na pijacu!

Kada ste zadovoljni sa robom u torbi, zatvorite je i postavite je na sto ispred sebe. Jednom kada zatvorite torbu više ne možete da menjate mišljenje u vezi sa robom koju želite da iznesete na pijacu!

PRIMER: Alen iz Doline skuplja jabuke. On je stavio četiri karte sa jabukama u torbu, a zatim je dodao i samostrel. Rado bi ubacio unutra i kartu sa svilom, ali ne može jer u torbu sme da stavi najviše pet karata. Zatim zatvara torbu i stavlja je ispred sebe.



≡FAZA 3≡ Prijavljivanje robe

U ovoj fazi trgovci moraju da prijave šerifu robu koju nose na pijacu. Naravno, izjava ne mora uvek da bude istinita.

U stvari, trgovci će vrlo verovatno biti primorani da lažu tokom igre!

Počevši sa igračem levo od šerifa i nastavljajući u smeru kretanja kazaljke na satu, svaki trgovac mora da pogleda šerifa u oči i da mu kaže koju robu nosi na pijacu, a zatim da mu preda svoju trgovačku torbu.

VAŽNO: Šerif ne može da otvora torbe tokom ove faze!

Morate da prijavite tačan broj karata robe u vašoj torbi i morate da prijavite samo **jednu vrstu** legalne robe, koja može, ali ne mora da se nalazi u vašoj torbi. Ne možete da prijavite ilegalnu robu ili mešavinu više vrsta legalne robe. Osim toga možete da prijavite šta god želite.

PRIMER: Vil Skarlet gleda šerifa u oči i izjavljuje: „U mojoj torbi su četiri kokoške!” Rekao je četiri jer su u njegovoj torbi četiri karte, ali možda nisu baš sve kokoške! U stvari, Vil ima samo dve kokoške u torbi. Preostale karte su hleb i svila. Svila je ilegalna roba, tako da bi za nju svakako morao da slaže, a hleb ne sme da prijavi, jer je dozvoljeno da se prijavi samo jedna vrsta legalne robe. Zatim predaje svoju torbu šerifu.

„Samo četiri kokoške, časna reč!”



FAZA 4 Inspekcija

U ovoj fazi šerif odlučuje da li će i koje torbe da pregleda!

Šerif odlučuje koje će torbe da pregleda. Može da pregleda bilo koji broj torbi, i sve i nijednu, i redom kojim on to želi. Ako šerif pregleda torbu i ustanovi da je vlasnik lagao u vezi sa njenim sadržajem, on će naplatiti kaznu. Ali budite opezni. Poštteni trgovci mogu da naplate šerifu kaznu ako im nije poverovao da su govorili istinu.

Kao šerif, možete da zapretite trgovcima inspekcijom. Kao trgovci, možete da ponudite mito šerifu da izbegnete inspekciju ili da ga ubedite da pregleda tuđu torbu. Naravno, šerif može da odbije mito i pregleda vašu torbu bez obzira na to, ili da vas pusti da prođete bez mita. Svi igrači mogu istovremeno da učestvuju u pregovorima tokom ove faze, ali šerif je taj koji odlučuje kada su pregovori završeni.

Ako je šerif prihvatio mito, mora da vrati torbu neotvorenu njenom vlasniku. Ako je odlučio da pregleda torbu bez obzira na mito koji mu je ponuđen, onda on mora da otvori torbu i da njen sadržaj pokaže svim igračima.

Evo primera šta sve može da se ponudi kao mito:

- ♦ Novčići
- ♦ Legalna roba sa tezge
- ♦ Ilegalna roba sa tezge
- ♦ Roba iz torbe
- ♦ Obećanje budućih usluga

PRIMER: Šerif se sprema da otvori Alenu torbu kada mu on kaže: „Čekaj, šerife! Ne moraš da proveravaš moju torbu! Evo daću ti pet novčića i dve jabuke za tvoje muke?” Šerif ga gleda sumnjičavo i kaže: „Daj osam novčića i dve jabuke i imamo dogovor.”

Povređen jer niko ne veruje u njegovu nevinost, Alen plaća šerifu osam novčića i dve jabuke sa svoje tezge. Šerif vraća Alenu njegovu torbu neotvorenu.



VAŽNO: Ne možete da ponudite, kao deo mita, nijednu kartu iz ruke ili više novčića nego što zapravo imate!

NAPOMENA: Samo šerif može da dira torbe dok ne odluči da li će da ih pregleda ili će da ih vrati vlasnicima. Šerif mora ili da pregleda ili da pusti trgovca, jednog po jednog, i to bilo kojim redosledom koji on odabere.

Čim šerif vrati torbu ili je otvori, svi pregovori za tu torbu su završeni. Kada šerif jednom donese odluku ne može više da se predomisli! Ako šerif vrati torbu, obećani mito (ako postoji) mora da bude isplaćen. Ako šerif prihvati mito, ne može da pregleda torbu.

Kada šerif dobije mito on sve karte robe koje je primio kao deo mita stavlja na svoju tezgu (bilo da dolaze sa tezge ili iz torbe drugog igrača). Sve novčiće dodaje svojim zalihama.

Mito i dogovori sklopljeni tokom faze inspekcije moraju da se ispoštuju, ali postoje neki izuzeci. Pogledajte pasus *Časna lopovska reč* na 11. strani za više detalja.

AKO VAS ŠERIF PUSTI DA PROĐETE

Svu legalnu robu postavite na odgovarajuća mesta na vašoj tezgi, licem prema gore. Legalnu robu na vašoj tezgi u svakom trenutku može da pregleda bilo koji igrač.

Sva ilegalna roba se čuva u tajnosti! Morate da otkrijete koliko ste karata ilegalne robe prokrijumčarili u Notingemu, ali ne i njihovu vrstu. Držite svoju ilegalnu robu, licem prema dole, na vrhu svoje tezge.

PRIMER:

Ljupka i nevina Merion je prošla pored šerifa, a da nije morala da plati mito! Izvadila je tri karte iz torbe, od kojih su dve sir, kao što je i rekla u fazi prijavljivanja robe. Njih postavlja, licem prema gore, na odgovarajuće mesto na tezgi. Ali treća karta je bila ilegalna roba i nju stavlja, licem prema dole, na vrh tezge, što je izazvalo nezadovoljno gundanje šerifa.



AKO VAM ŠERIF PREGLEDA TORBU

Postoje dva moguća scenarija:

Ako ste govorili istinu i u vašoj torbi se nalazi samo roba koju ste prijavili, šerif mora da vam plati kaznu u novčićima za svu robu u vašoj torbi, koju ćete zatim postaviti na vašu tezgu.

PRIMER: Ispostavilo se da je Mali Džon pošten čovek. Šerif je otvorio njegovu torbu samo da bi otkrio da se u njoj nalaze tačno četiri kokoške, baš kao što je Mali Džon i rekao. Šerif mora da mu plati osam novčića (dva za svaku kokošku). Mali Džon dodaje kokoške na svoju tezgu.



Ako ste lagali i u vašoj torbi se ne nalazi roba koju ste prijavili, tri stvari će se dogoditi:

- ♦ Biće vam dozvoljeno da svu robu koju ste istinito prijavili iznesete na pijacu. Postavite je na tezgu, licem prema gore, kao i obično.
- ♦ Sva roba koju niste prijavili biće vam oduzeta, bez obzira na to da li je legalna ili ilegalna! Šerif vam oduzima sve takve karte i stavlja ih na gomilu odbačenih karata.
- ♦ Morate da platite kaznu šerifu za svu oduzetu robu. Iznos koji morate da platite je jednak zbiru vrednosti kazni sa svih karata.

SAVET

Kada nudite mito šerifu, imajte na umu da ćete svakako morati da mu platite za svu oduzetu robu. Ponekad se isplati ponuditi mu malo više da biste izbegli oduzimanje robe.

PRIMER: Gilbert Vajthend ima četiri karte u torbi. Prijavio je da ima četiri jabuke. Čak i nakon što je ponudio izdašan mito, šerif je odlučio da mu ne poveruje i rešio je da pregleda njegovu torbu. U pronašao samo jednu jabuku, jedan sir i dve medovine.

Pošto je Gilbert prijavio jabuku ima pravo da je zadrži (i da je doda na svoju tezgu). Ali on je lagao za preostale tri karte, tako da su mu one oduzete i stavljene na gomilu odbačenih karata. Gilbert mora da plati šerifu 10 novčića (dva za sir i po četiri za svaku medovinu).



SIROMAŠNI TRGOVCI

Moguće je da ćete ostati bez novčića tokom igre.

Ako ne možete da platite kaznu, morate igraču da date legalnu robu sa svoje tezge u vrednosti koja je jednaka iznosu koji dugujete. Ako ne možete da isplatite tačan iznos morate da date više nego što dugujete, ali nećete dobiti kusur. Ako nemate dovoljno legalne robe, morate da otkrijete i predate ilegalnu robu da biste nadoknadili razliku. Igrač koji je primio robu mora da je doda na svoju tezgu.

Ako ste potrošili svu legalnu i ilegalnu robu sa svoje tezge da biste platili dug, smatra se da su svi preostali dugovi izmireni.

Pomoć siromašnim trgovcima!

Svi dogovori koje postignete moraju da budu ispoštovani. Međutim, postoji i nekoliko izuzetaka.

Obećanja budućih usluga, koja bi trebalo da se ispune nakon trenutne faze inspekcije nisu obavezujuća!

Možete da ponudite robu iz svoje torbe ili sa svoje tezge kao mito šerifu. Naravno, možete da lažete o tome koju robu zapravo imate! Ako vas šerif pusti da prođete, kada otkrijete robu u torbi, morate da platite šerifu samo robu koju ste obećali ako ona zaista postoji! Ako ste obećali šerifu nešto što nije u vašoj torbi ili na tezgi, ne morate da platite tu robu (mada morate da dokažete da je nemate tako što ćete šerifu pokazati karte u vašoj torbi i na tezgi).

Dogovor je zaključen kada ponudu daju ili trgovac ili šerif i drugi igrač je prihvati. Do tada se još uvek vrše pregovori. Obično je očigledno kada je dogovor prihvaćen, ali ako ikada dođe do zabune, samo upotrebite reč „dogovoreno” da pokažete da se slažete sa uslovima.

PRIMER: Šerif je zapretio Vilu da će pregledati njegovu torbu. Vil je odlučio da iskoristi priliku da se osveti Gilbertu. Predložio je šerifu sledeći dogovor: „Šerife, ja ću ti platiti 20 novčića ako me pustiš da prođem i ako mi obećaš da ćeš pregledati Gilbertovu torbu bez obzira na njegovu ponudu”. Šerif pristaje na dogovor, uzima Vilov novac i pušta ga da prođe bez inspekcije. Nakon toga šerif mora da pregleda Gilbertovu torbu jer se dogovor izvršava u istoj fazi.

U nekoj narednoj rundi Gilbert se dogovara sa šerifom: „Ako me sada pustiš da prođem, ja neću pregledati tvoju torbu sledeći put kada budem šerif.” Šerif je pristao na nagodbu i pustio je Gilberta na pijacu. Ali, kada Gilbert bude šerif, on može da pogazi dogovor i da pregleda torbu (bivšeg) šerifa!



Ako su svi igrači obavljali dužnost šerifa tri puta (u igri sa tri igrača) ili dva puta (u igri sa četiri ili pet igrača), igra se odmah završava!

U suprotnom, igrač koji je bio šerif dodaje kartonsku figuru šerifa igraču sa svoje leve strane. Taj igrač će biti šerif tokom sledeće runde.

Svi igrači sada povlače karte sa vrha špila karata robe dok ponovo ne budu imali šest karata u ruci. Tek tada može da počne sledeća runda. Imajte na umu da bi šerif trebalo da ima šest karata u ruci iz prethodne runde.

☛ FORMIRANJE NOVOG ŠPILA KARATA ROBE

Ako se špil karata robe isprazni tokom igre, promešajte sve odbačene karte robe da biste formirali novi špil.



KRAJ IGRE

Na kraju poslednje runde, svi igrači odbacuju sve karte koje imaju u ruci. Te karte ne donose poene!

Zatim otkrijte svoje karte ilegalne robe i izračunate svoj rezultat. Poene dobijate za:

- ◆ Vrednost robe koju imate na svojoj tezgi (legalne i ilegalne)
- ◆ Novčiće koje imate
- ◆ Kraljeve i kraljičine bonuse

KRALJEVI I KRALJIČINI BONUSI

„Dakle, želite da budete kralj kokošaka?”

Na kraju igre, dodeljuju se bonusi prvom i drugom igraču koji su na pijacu uspešno isporučili najviše legalne robe od svake vrste i oni se proglašavaju kraljem i kraljicom te robe. Oni dobijaju bonus poene na sledeći način:

Vrsta robe	 KRALJEV BONUS	 KRALJIČIN BONUS
Jabuke	20	10
Sir	15	10
Hleb	15	10
Kokoške	10	5

Ako je više igrača izjednačeno za kraljev bonus, saberite kraljev i kraljičin bonus i podelite ukupan iznos na jednake delove između svih izjednačenih igrača (zaokružen na manje). Bonus za drugo mesto se ne dodeljuje.

Ako je više igrača izjednačeno za kraljičin bonus podelite iznos na jednake delove između svih izjednačenih igrača (zaokružen na manje).

Kada se kraljevi i kraljičini bonusi dodaju broju poena, igrač koji ima najviše poena je pobednik.

U slučaju nerešenog rezultata, pobednik je igrač koji ima više legalne robe. Ako je i dalje nerešen rezultat pobednik je igrač koji ima više ilegalne robe. Ako je i dalje nerešeno igrači dele pobeđu.

SAVET

Možete da koristiti neiskorišćene novčiće iz banke da biste izračunali svoj rezultat. Jednostavno uzmite novčiće u vrednosti robe na vašoj tezgi, kao i za sve kraljeve ili kraljičine bonuse koje ste osvojili. Sada samo treba da prebrojite novčiće i dobićete vaš ukupan broj poena!

PRIMER: David od Donkastera je završio igru sa ovom robom na svojoj tezgi: 4 jabuke, 6 sireva, 1 hleb, 4 kokoške, 2 bibera i 1 samostrel. Ima 42 novčića.



Upoređujući svoju legalnu robu sa ostalim igračima, došao je do zaključka da ima najviše sira, što ga čini kraljem sira. Takođe, izjednačen je sa još jednim igračem za drugi najveći broj kokošaka, tako da su podelili kraljičin bonus za kokoške. Njegov ukupan rezultat je:

LEGALNA ROBA

- ♦ Jabuke: $4 \times 2 = 8$
- ♦ Sir: $6 \times 3 = 18$
- ♦ Hleb: $1 \times 3 = 3$
- ♦ Kokoške: $4 \times 4 = 16$

ILEGALNA ROBA

- ♦ Biber: $2 \times 6 = 12$
- ♦ Samostrel: $1 \times 9 = 9$

NOVČIĆI: 42

KRALJ SIRA: 15

KRALJICA KOKOŠAKA: $5 \div 2 = 2.5$. Zaokruženo na manje = 2.

UKUPNO: $8 + 18 + 3 + 16 + 12 + 9 + 42 + 15 + 2 = 125$ POENA!

OPCIONA PRAVILA

≡KRALJEVSKA ROBA≡



Kraljevska roba je roba najboljeg kvaliteta u zemlji. Princ Džon je objavio da ovu robu mogu da koriste samo on i njegovi najodaniji prijatelji. Dakle, sva roba označena simbolom kraljevske robe se smatra ilegalnom robom!

Dodajte 12 karata kraljevske robe u špil karata robe pre nego što ga promešate na početku igre. Ne zaboravite da je šest karata kraljevske robe označeno simbolom i da se moraju izbaciti u igri sa tri igrača.

PRIMER: Vil Skarlet i Merion se takmiče za titulu kralja sira. Vil ima 10 karata sa sirom, a Merion 11. To bi inače značilo da Merion dobija bonus od 15 novčića, a da Vil dobija samo 10 novčića. Ali Vil ima iznenađenje! Ima kartu sa sirom gauda. Što znači da on sada ima ukupno 12 sireva, što je više nego što ima Merion. Vil postaje kralj sira!



Računa se kao dva sira

Kraljevska roba se tretira kao i svaka druga ilegalna roba, tako da morate da platite kaznu za nju ako vam šerif pregleda torbu, ili da je postavite, licem prema dole, iznad vaše tezge ako uspete da je prokrijumčarite na pijacu. Kraljevska roba vredi kao dve ili tri karte legalne robe (u zavisnosti od toga koliko je robe prikazano na karti), ali se računa samo kao jedna karta kada prijavljujete robu.

Na kraju igre, sva kraljevska roba koju imate na svojoj tezgi se dodaje vašoj legalnoj robi odgovarajućeg tipa pre nego što odredite ko će osvojiti kraljev i kraljičin bonus za svaku vrstu robe.

≡VREMENSKO OGRANIČENJE INSPEKCIJE≡

Šerif od Notingema je još zabavniji ako postoji vremensko ograničenje faze inspekcije! Šerif dobija samo po jedan minut za svakog trgovca u igri da postigne dogovor sa njima. Dakle, u partiji sa četiri igrača, šerif ima samo tri minuta da odluči da li će da pregleda i kog trgovca. Ako mu ponestane vremena, trgovce čije torbe nije pregledao mora da pusti na pijacu bez podmićivanja.

≡UKLANJANJE KARATA NA POČETKU IGRE≡

U svojoj grupi imate dosadne igrače koji vole da broje karte? Rešenje za njih je ovo opciono pravilo! Na početku igre, nakon što promešate karte, nasumično uklonite 10 karata iz špila i vratite ih u kutiju ne otkrivajući ih. Ovako, niko neće znati koje karte su uklonjene!

≡SEDAM KARATA U RUCI≡

Povećajte broj karata u ruci sa šest na sedam. Na ovaj način trgovci imaju malo više kontrole nad igrom dok je šerifov posao izazovniji.

PRAVILA ZA 6. IGRAČA

≡POSTAVKA≡

- ♦ Vratite kartonsku figuru šerifa u kutiju i uzmite kartonske figure zamenika.
- ♦ Promešajte šest karata zamenika i postavite ih, licem prema dole, u sredinu prostora za igru.
- ♦ Postavite pločicu plena pored karata zamenika.

==TOK IGRE==

Šerif od Notingema regrutuje i obučava nove zamenike. U svakoj rundi, dva igrača će biti zamenici, a četiri igrača će biti trgovci.

Promešajte karte zamenika i izvucite dve sa vrha špila. Svaki izvučeni igrač dobija po jednu kartonsku figuru zamenika. Oni će obavljati dužnost zamenika u ovoj rundi.

Svaka runda se sastoji od pet faza: pijaca, pakovanje robe, prijavljivanje robe, inspekcija i kraj runde. Tok igre je isti kao i u osnovnim pravilima igre do faze inspekcije, gde će zamenici zajedno (ili samostalno) pregledati trgovačke torbe.

INSPEKCIJA

Tokom faze inspekcije, oba zamenika mogu slobodno da razgovaraju i pregovaraju sa trgovcima, što može da dovede do tri različita ishoda:

Zamenici su se dogovorili da puste trgovca. Trgovac otvara svoju torbu i organizuje svoje karte robe kao i obično. Ako su zamenici prihvatili mito da bi pustili trgovca da prođe, mito se stavlja na pločicu plena.

Zamenici su se dogovorili da trgovcu pregledaju torbu. Ako je trgovac govorio istinu, onda mu svaki zamenik plaća polovinu kazne koristeći svoje novčiće (ne sa pločice plena). Ako je trgovac lagao, novac od kazne se stavlja na pločicu plena.

Samo jedan zamenik želi da pregleda torbu, dok je drugi voljan da pusti trgovca da prođe. U ovom slučaju, zamenik koji želi da pregleda torbu nastavlja pregovore samostalno. Ako mu trgovac obeća mito da bi ga pustio, on sam uzima ceo iznos. Ako odluči da trgovcu pregleda torbu, sam će platiti ili primiti bilo koju kaznu.

Na kraju faze inspekcije, zamenici ravnomerno dele sve karte robe i novčiće sa pločice plena. Ostatak novčića ili karata mora da se odbaci, osim ako se zamenici ne dogovore o načinu podele.

KRAJ RUNDE

Nakon faze 5 počinje nova runda: Izvucite dve nove karte sa vrha špila karata zamenika i odigrajte svih pet faza kao što je ranije opisano.

Posle treće runde, svaki igrač će jednom biti zamenik. Promešajte karte zamenika, napravite novi špil i započnite novu rundu.



PRIMER: Mali Džon i Merion su zamenici u ovoj rundi i spremaju se za inspekciju! Dobro su pogledali Gilberta Vajthenda i oboje su odlučili da on može da prođe bez mita. Međutim, David od Donkastera im je oboma sumnjiv. Mali Džon želi da pregleda njegovu torbu, ali Merion ipak misli da je čist pa su odložili odluku za kasnije. Alen deluje zaista sumnjičavo i nijedan zamenik mu ne veruje! Kada su mu zamenici zapretili da će pregledati njegovu torbu Alen je pristao da pregovara i njih troje su se složili oko mita od 12 novčića. Svi novčići se stavljaju na pločicu plena.

Vil Skarlet, takođe, deluje sumnjivo, ali Mali Džon želi da ga pusti da prođe. Merion se ne slaže i želi da pregleda njegovu torbu. Sada Merion sama nastavlja pregovore sa Vilom. Oni su se na kraju dogovorili da Vil plati mito od osam novčića. Merion uzima ceo iznos.

Zamenici su se sada vratili pregovorima sa Davidom od Donkastera. David ne prihvata njihov zahtev za mito, pa su zamenici odlučili da mu pregledaju torbu! Iznenađujuće, sva roba je legalna i zamenici moraju da mu plate kaznu po pola.

Runda je završena, tako da Mali Džon i Merion sada dele mito sa pločice plena i svako od njih dobija po šest novčića.

KRAJ IGRE

Igra se završava kada se špil karata zamenika isprazni treći put. Poeni i bonusi se računaju u skladu sa osnovnim pravilima igre.

CRNO TRŽIŠTE

Glasine o krijumčarima se šire ulicama Notingema. Crno tržište cveta u sumnjivim delovima grada. Posebni zahtevi čekaju na one koji su dovoljno hrabri da se suoče sa šerifom i njegovim zamenicima i prokrijumčare veće količine ilegalne robe u grad.

POSTAVKA

Razvrstajte karte crnog tržišta prema vrsti robe, tako što ćete napraviti tri špila od po dve karte koje ćete postaviti, licem prema gore, tako da karta veće vrednosti bude na vrhu. Postavite ih u sredinu prostora za igru, nadohvat ruke svim igračima.

TOK IGRE

Pridržavajte se osnovnih pravila igre do faze inspekcije. **Nakon** što dobijete svoju torbu od šerifa, možete da zatražite pravo na jednu kartu crnog tržišta, koje vrede mnogo više novčića od običnih karata!

Morate da imate tri karte iste vrste ilegalne robe, na svojoj tezgi, kao što je i karta crnog tržišta koju želite da uzmete. Pokažite odgovarajuće ilegalne karte drugim igračima i odbacite ih pre nego što uzmete kartu crnog tržišta. Karte crnog tržišta stavljate na gomilu ilegalnih karata na svojoj tezgi.

Prvi igrač koji ispuni zahtev crnog tržišta uzima kartu sa vrha špila te vrste, sa većom vrednošću od karte ispod nje.

Igrači mogu da uzmu samo jednu kartu crnog tržišta po rundi, ali nema ograničenja u ukupnom broju karata crnog tržišta koje jedan igrač može da ima. Ako ima neophodnu ilegalnu robu, igrač može da uzme obe karte crnog tržišta iste vrste u različitim rundama.

Na kraju igre, igrači osvajaju poene za sve karte crnog tržišta koje imaju među ilegalnim kartama.



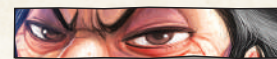
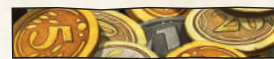
PRIMER: Tokom faze inspekcije šerif je dozvolio Davidu od Donkastera da uđe na pijacu. Kada je postavio karte robe iz torbe na tezgu, pokazao je da ima tri karte sa biberom, među svojim ilegalnim kartama što mu daje pravo da uzme odgovarajuću kartu crnog tržišta.

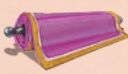


David uzima kartu sa vrha špila karata crnog tržišta koje se odnose na biber i odbacuje tri pokazane ilegalne karte.



PREGLED KARATA ROBE



	VRSTA ROBE		3 IGRAČA	4-6 IGRAČA	VREDNOST	KAZNA
LEGALNA ROBA	Jabuke 		48	48	2	2
	Sir 		36	36	3	2
	Hleb 		0	36	3	2
	Kokoške 		24	24	4	2
ILEGALNA ROBA	Biber 		18	22	6	4
	Medovina 		16	21	7	4
	Svila 		9	12	8	4
	Samostrel 		5	5	9	4
KRALJEVSKA ROBA	Jabuka greni smit 		2	2	4	3
	Jabuka zlatni delišes 		1	2	6	4
	Sir gauda 		2	2	6	4
	Plavi sir 		0	1	9	5
	Raženi hleb 		0	2	6	4
	Crni hleb 		0	1	9	5
	Kraljevski petao 		1	2	8	4