

3-5
14+
60min

SHERIFF

OF NOTTINGHAM[®]



CRÉDITS

Idée originale du jeu par Sergio Halaban et Andre Zatz

“Un grand merci à Bryan Pope pour son travail d'édition exceptionnel et son enthousiasme pour ce jeu.” - Sergio Halaban

Développé par Bryan Pope

Chef de projet : Benjamin Pope

Consultant spécial : Dr. Jason Medina

Merci au Dr Jason Medina pour ses idées brillantes !

**Équipe de développement : Dr. Thomas Allen, John Guytan,
Chris Henson, TJ Huzl, Colin Meller, et Tom Vasel**

Bryan et Sergio remercient tous les testeurs pour leur soutien et leur aide. Ils ont été à l'origine de remarques et d'idées constructives et n'ont pas compté les heures passées à trafiquer, corrompre et à se trahir les uns et les autres !

Testeurs : 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, “The” 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 from 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, et Grant Wilson

Règles : William Niebling

Mise en page et maquette : Chris Henson

Direction artistique et illustration des règles : John Guytan

Illustration des cartes et du matériel : Lorraine Schleter

Illustration de la boîte et des personnages : David Sladek

Directeur de production : John Rogers

Traduction française : Judith Brustlein

Édition française et adaptation : IELLO

© 2014 Arcane Wonders®, LLC, © 2014 Sergio Halaban, © 2014 Ilhas Galapagos Comercio de Brinquedos, Artigos Recreativos e Servicos LTDA
© 2015 IELLO pour la version française. IELLO - 9 av. des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT, FRANCE. Tous droits réservés.

www.iello.info

SHERIFF OF NOTTINGHAM®

UN PALPITANT JEU DE BLUFF, POTS DE VIN
ET CONTREBANDE POUR 3 À 5 JOUEURS !

La convoitise du Prince Jean n'a désormais plus de limites ! Avec toutes les taxes auxquelles ils sont soumis, les marchands ne parviennent plus à gagner leur vie. Le cupide Shérif de Nottingham est à présent chargé de procéder à l'inspection de tous ceux qui franchissent les portes de la ville : il a pour ordre de rechercher les produits de « contrebande » mais tout le monde sait qu'en réalité il conserve les meilleures marchandises pour son usage personnel. Contrairement au Prince Jean, vous savez parfaitement à quoi vous attendre de la part du Shérif. Ce bon à rien sournois et vénal semble peut-être impressionnant lorsqu'on l'aperçoit aux portes de la ville mais soyons clairs, il n'a aucun scrupule à fermer les yeux en échange d'un pot-de-vin satisfaisant.

En ce jour de marché, vous êtes arrivé à Nottingham avec votre cargaison et le Shérif est le seul obstacle qui se dresse entre vous et des profits bien mérités. À vous de tenter de le bluffer ou de le corrompre afin qu'il vous laisse passer... ou peut-être de lui dire la vérité ?!

Dans *Sheriff of Nottingham*, vous incarnez un marchand qui tente de livrer sa cargaison au marché. Chacun à leur tour, les joueurs incarnent le Shérif qui doit choisir quels marchands devront ouvrir leur besace pour subir une inspection et lesquels pourront passer librement. Votre objectif est de parvenir à convaincre le Shérif de vous laisser entrer à Nottingham, par tous les moyens ! À la fin de la partie, le marchand le plus riche est déclaré vainqueur.



MATÉRIEL

Sheriff of Nottingham inclut :

- 216 cartes Marchandises réparties comme suit :
 - 144 Marchandises Légales (vertes)
 - 60 Marchandises de Contrebande (rouges)
 - 12 Marchandises Royales (rouges avec une bannière dorée et un écusson de Shérif au bas de la carte)
- 110 Pièces réparties comme suit :
 - 39 Pièces de valeur 1
 - 42 Pièces de valeur 5
 - 17 Pièces de valeur 20
 - 12 Pièces de valeur 50
- 1 jeton Shérif
- 5 Étals de Marchand
- 5 Besaces de Marchand
- Ce livret de règles

Étals de Marchands



Jeton Shérif



Pièces

Besaces de Marchands



Marchandises Légales



Contrebande



Marchandises Royales

LES CARTES MARCHANDISES

Sur chaque carte figure un produit que le Marchand peut vendre au marché de Nottingham.

Dans le coin supérieur droit, la « Valeur » du produit est indiquée. Il s'agit du nombre de points de victoire que la carte vous rapportera en fin de partie si elle est sur votre Étal de Marchand.

Dans le coin inférieur droit, la « Pénalité » du produit est indiquée. Il s'agit du montant que vous devrez payer si on vous demande de payer une Pénalité durant la phase d'Inspection (voir page 8).

Il y a 144 cartes Marchandises Légales dans le jeu :

- 48 cartes Pommes valant 2 Pièces chacune
 - 36 cartes Fromage valant 3 Pièces chacune
 - 36 cartes Pain valant 3 Pièces chacune
 - 24 cartes Poulet valant 4 Pièces chacune
- Il y a également 60 cartes Contrebande :
- 22 cartes Poivre valant 6 Pièces chacune
 - 21 cartes Hydromel valant 7 Pièces chacune
 - 12 cartes Soie valant 8 Pièces chacune
 - 5 cartes Arbalète valant 9 Pièces chacune

Il y a, en outre, 12 cartes Contrebande appelées « Marchandises Royales » sur le bas desquelles figurent une bannière dorée et un écusson de Shérif. Ces cartes ne sont utilisées que si vous jouez avec la variante « Marchandises Royales » (voir page 13).



VALEUR

PÉNALITÉ

UTILISEZ CETTE CARTE
À 4 JOUEURS OU PLUS
(VOIR PAGE 4)



MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit un Étal de Marchand ainsi que la Besace de la couleur correspondante et les place devant lui.

Un joueur est désigné pour remplir la fonction de « banquier ». Le banquier distribue 50 Pièces à tous les joueurs (lui compris). Il conserve le reste des Pièces à côté de lui de façon à pouvoir faire de la monnaie aux joueurs tout au long de la partie. Le banquier doit faire attention à ne pas mélanger son argent personnel avec l'argent de la banque !

Pour vos premières parties, vous souhaitez peut-être vous contenter des règles de base : dans ce cas, vous jouerez sans les Marchandises Royales, vous devez donc retirer les 12 cartes Marchandises Royales du jeu et les placer dans la boîte (si vous souhaitez inclure ces cartes, reportez-vous à la page 13, « Marchandises Royales »). Mélangez ensuite le reste des cartes Marchandises et distribuez-en 6 à chaque joueur, face cachée.

Placez le reste des cartes en pile face cachée, cette pile constituera la pioche.

Retournez 5 cartes de la pioche afin de constituer une pile de Défausse. Retournez ensuite 5 cartes supplémentaires afin de constituer une deuxième pile de Défausse.

Oui, il y a deux piles de Défausse ! Les joueurs peuvent examiner les cartes des deux piles de Défausse à n'importe quel moment de la partie.

Pour finir, le joueur qui possède le plus d'argent sur lui devient le Shérif. Il reçoit donc le jeton Shérif. En cas d'égalité (ou si aucun joueur ne possède d'argent dans ses poches !), le Shérif est désigné au hasard.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en une série de tours. À chaque tour, un joueur incarne le Shérif tandis que les autres joueurs incarnent des Marchands.

Chaque tour se découpe en **cinq phases**, qui doivent se dérouler dans l'ordre suivant :

1. MARCHÉ
2. REMPLISSAGE DE LA BESACE DU MARCHAND
3. DÉCLARATION
4. INSPECTION
5. FIN DU TOUR

Notez que le joueur qui incarne le Shérif n'agit que durant les phases 4 (Inspection) et 5 (Fin du Tour). Il lui est fortement conseillé d'observer les actions des autres joueurs durant les autres phases.

À la fin de chaque tour, le joueur qui incarne le Shérif fait passer le jeton Shérif au joueur situé à sa gauche et ce dernier devient Shérif pour toute la durée du tour suivant. La partie se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient incarné le Shérif deux fois chacun (trois fois chacun lors d'une partie à trois joueurs).



PIÈCES DE DÉPART



Une fois que l'installation est terminée, votre zone de jeu devrait ressembler à cela.

Vous êtes prêts à commencer !

PARTIE A TROIS JOUEURS

Lors d'une partie à trois joueurs, vous devez effectuer les modifications suivantes :

Avant de mélanger les cartes, retirez les cartes sur lesquelles figure le symbole « 4+ » et placez-les dans la boîte. Elles incluent les 36 cartes Pain, 4 cartes Poivre, 5 cartes Hydromel et 3 cartes Soie. Si vous jouez avec les Marchandises Royales, vous devez également retirer 1 carte Bleu, une carte Pommes Golden, 1 carte Pain Noir, 1 carte Coq Royal et 2 cartes Pain de Seigle avant de mélanger les cartes Marchandises.

La partie se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient incarné le Shérif trois fois chacun.



LE TOUR DE JEU

PHASE 1 : MARCHÉ

DURANT CETTE PHASE, VOUS POUVEZ DÉFAUSSER DES CARTES MARCHANDISES, DANS L'ESPOIR DE PIOCHER UNE SÉRIE D'AUTRES CARTES MARCHANDISES QUI VOUS CONVIENDRA ET QUE VOUS POURREZ TENTER D'ALLER VENDRE AU MARCHÉ.

En commençant par le joueur situé à la gauche du Shérif, et dans le sens horaire, chaque Marchand va effectuer son tour de jeu. À votre tour de jeu, vous pouvez mettre de côté **jusqu'à cinq cartes** de votre main (face cachée), puis piocher jusqu'à avoir six cartes en main.

Lorsque vous piochez des cartes, vous pouvez les prendre sur le dessus d'une des piles de Défausse ou de la pioche. Cela signifie que si vous êtes intéressé par la troisième carte d'une pile de Défausse, vous devez d'abord piocher les deux qui sont au-dessus d'elle.

Vous devez toujours piocher les cartes que vous désirez dans les piles de Défausse **avant** d'en prendre dans la pioche. Vous ne pouvez pas prendre des cartes de la pioche, puis décider ensuite de piocher des cartes dans les piles de Défausse.

Après avoir pioché vos cartes, placez les cartes que vous aviez mises de côté au début de cette phase sur l'une des piles de Défausse, face visible, dans l'ordre que vous souhaitez.



ASTUCE

Piocher des cartes dans les piles de Défausse est une bonne façon d'obtenir les cartes que vous souhaitez, mais cela permet également au Shérif de voir ce que vous prenez ! Cela peut, bien entendu, être une manière de le mener en bateau...



EXEMPLE Petit-Jean possède deux cartes Poulet en main et il sait qu'une autre carte Poulet est située sous la première carte de la pile de Défausse de gauche. Il met de côté cartes de sa main, pioche les deux premières cartes de la Défausse de gauche et en prend une de la pioche. Il place ensuite ses trois cartes mises de côté sur le dessus de la pile de Défausse de droite.



PHASE 2: REMPLISSAGE DE LA BESACE DU MARCHAND

DURANT CETTE PHASE, VOUS PLACEZ DANS VOTRE BESACE LES CARTES MARCHANDISES QUE VOUS SOUHAITEZ ALLER VENDRE AU MARCHÉ.

Tous les Marchands placent leurs cartes Marchandises dans leur Besace simultanément. Vous pouvez placer de une à cinq cartes Marchandises dans votre Besace. Vous ne pouvez pas placer zéro carte ou plus de cinq cartes Marchandises dans votre Besace.

Prenez garde à ne montrer ni au Shérif, ni aux autres Marchands, les cartes que vous placez dans votre Besace.

Lorsque vous êtes satisfait de ce que vous avez placé dans votre Besace, refermez-la et placez-la sur la table devant vous. Une fois que vous avez refermé votre Besace, vous ne pouvez plus changer d'avis !



EXEMPLE Allan A'Dayle s'intéresse aux Pommes. Il place quatre cartes Pommes de sa main dans sa Besace. Puis il ajoute une Arbalète. Il aimerait beaucoup y mettre également la carte Soie qu'il a conservée, mais il ne peut placer qu'un maximum de cinq cartes dans sa Besace. Il referme la Besace et la place devant lui.



LE TOUR DE JEU

PHASE 3: DÉCLARATION

DURANT CETTE PHASE, VOUS DEVEZ DÉCLARER AU SHÉRIF LA NATURE DES MARCHANDISES QUE VOUS LIVREZ AU MARCHÉ.

LIBRE À VOUS DE LUI MENTIR, BIEN ENTENDU ! VOUS SEREZ DE TOUTE FAÇON AMENÉ À MENTIR AU COURS DE LA PARTIE !

En commençant par le joueur à la gauche du Shérif et en sens horaire, chaque Marchand regarde le Shérif droit dans les yeux et lui décrit la nature des Marchandises qu'il emporte au Marché. Lorsque vous déclarez vos Marchandises, vous devez tendre votre Besace au Shérif.

Important : Le Shérif ne peut pas regarder dans votre Besace durant cette phase !

Vous pouvez déclarer ce que vous voulez, mais vous devez respecter les **trois conditions suivantes** :

- Vous ne pouvez déclarer que les Marchandises **Légaes**.
- Vous ne pouvez déclarer qu'**un seul type** de Marchandises.
- Vous devez déclarer le **nombre exact** de cartes contenues dans votre Besace.

EXEMPLE Will l'Écarlate regarde le Shérif dans les yeux et annonce : « Ma Besace contient quatre Poulets ! ». Il doit annoncer quatre cartes car il y a quatre cartes dans sa Besace, mais ce ne sont peut-être pas toutes des cartes Poulet ! En réalité, Will n'a que deux cartes Poulet dans sa Besace. Il a également placé dans sa Besace une carte Fromage et une carte Soie. La Soie est une Marchandise de Contrebande, il est donc obligé de mentir à son sujet : Will ne peut déclarer que des Marchandises Légaes.

“RIEN QUE QUATRE POULETS,
J'VOUS L'JURE !”



CONTENU DE LA BESACE



PHASE 4: INSPECTION

LE SHÉRIF PEUT À PRÉSENT CHOISIR D'INSPECTER LES BESACES DES MARCHANDS !

Lorsque vous incarnez le Shérif, vous déterminez l'ordre dans lequel vous inspectez les Besaces des Marchands. Vous pouvez en inspecter autant que vous le souhaitez. Vous pouvez même décider de n'en inspecter aucune.

Avant de procéder à votre inspection, vous pouvez décider de **menacer** le propriétaire de la Besace. Le joueur visé peut tenter de vous offrir un pot-de-vin afin d'échapper à l'inspection. Un pot-de-vin peut être constitué d'à peu près tout ce que vous voulez, dans l'ordre que vous souhaitez. Voici certaines choses que vous pouvez offrir en guise de pot-de-vin :

- des Pièces
- des Marchandises Légales issues de votre Étal
- des Marchandises de Contrebande issues de votre Étal
- des Marchandises de votre Besace (Légales ou de Contrebande)
- la promesse d'un service

Voir « L'Honneur des Voleurs » en page 10. Vous ne pouvez pas offrir des cartes de votre main en guise de pot-de-vin !

Une fois que le Shérif a pris sa décision, il ne peut pas revenir dessus.

Aussitôt qu'il ouvre une Besace ou qu'il la rend à son propriétaire sans l'avoir inspectée, il ne peut plus changer d'avis.

Lorsque le Shérif a pris connaissance de votre offre (une fois que les négociations nécessaires pour parvenir à un accord sont achevées), le Shérif a le choix entre :

vous autoriser à passer (en acceptant, par conséquent, le pot-de-vin que vous lui avez proposé) et vous rendre votre Besace,

OU

procéder à l'inspection de votre Besace (en refusant le pot-de-vin qui lui a été proposé).

EXEMPLE Le Shérif s'apprête à inspecter la Besace de Frère Tuck. Frère Tuck lui dit : « Attendez, Shérif ! Il n'est pas nécessaire que vous regardiez dans cette Besace ! Que diriez-vous de cinq Pièces et de deux Pommes à la place ? » Le Shérif lance un regard suspicieux au Frère et répond : « Disons plutôt huit Pièces et oublions cette Besace. »

Frère Tuck semble vexé que personne ne croie en sa bonne foi, mais il paie les huit Pièces au Shérif et lui donne deux cartes Pommes issues de son Étal de Marchand.

Le Shérif rend sa Besace à Frère Tuck.



LE TOUR DE JEU

SI LE SHÉRIF VOUS LAISSE PASSER

VOUS DEVEZ ALORS DÉVOILER LES CARTES CONTENUES DANS VOTRE BESACE AUX AUTRES JOUEURS.

Toutes les Marchandises **Légales** sont placées *face visible* sur les emplacements correspondants de votre Étal de Marchand. Les Marchandises Légales de votre Étal peuvent être inspectées par les autres joueurs à n'importe quel moment de la partie.

Toute la **Contrebande** reste secrète ! Vous devez révéler le nombre de cartes Contrebande que vous avez réussi à faire passer dans Nottingham, mais pas le *type de Marchandises*. Conservez vos cartes Contrebande *face cachée* en haut de votre Étal.

SI LE SHÉRIF INSPECTE VOTRE BESACE

DEUX ISSUES SONT POSSIBLES :

Si vous avez dit la vérité, et que votre Besace contient exactement ce que vous avez déclaré, le **Shérif** doit vous payer un nombre de Pièces équivalent à la somme des Pénalités indiquées sur chaque carte Marchandise Légale contenue dans votre Besace. Vos Marchandises Légales sont alors placées sur votre Étal tel qu'indiqué dans le paragraphe précédent.

Si vous avez menti, et que votre Besace ne contient pas exactement ce que vous avez déclaré, trois conséquences en découlent :

1. Toutes les Marchandises que vous avez déclarées avec honnêteté sont autorisées au Marché, vous pouvez donc les placer face visible sur votre Étal tel qu'indiqué précédemment.
2. Toutes les Marchandises que vous n'avez pas déclarées ou au sujet desquelles vous avez menti sont confisquées ! Le Shérif s'empare de toutes ces Marchandises et les place sur l'une des piles de Défausse de son choix.
3. Vous devez payer une amende au Shérif pour les Marchandises confisquées. Cette amende est égale à la somme des Pénalités indiquées au bas des cartes Marchandises confisquées.



ASTUCE

Lorsque vous proposez un pot-de-vin au Shérif, gardez à l'esprit que vous devrez, de toute façon, lui payer une Pénalité pour toutes les Marchandises confisquées. Cela peut parfois valoir la peine de lui offrir un pot-de-vin un peu plus conséquent afin d'éviter que vos Marchandises soient confisquées.



EXEMPLE L'apparente innocence de la douce Marianne lui a permis de passer les portes de Nottingham sans même avoir à offrir un pot-de-vin au Shérif ! Elle sort trois cartes de sa Besace : deux d'entre elles sont des cartes Fromage, ce qu'elle avait déclaré lors de la phase de Déclaration. Elle place ces cartes sur son Étal de Marchand faces visibles. La troisième carte est une Marchandise de Contrebande ! Le Shérif enrage en voyant Marianne la placer face cachée au-dessus de son Étal.



EXEMPLE Much, le fils du Meunier, s'avère être un homme honnête. Le Shérif a procédé à l'inspection de sa Besace et a découvert qu'elle contenait quatre cartes Poulet, exactement comme l'avait déclaré Much. Le Shérif doit alors payer huit Pièces à Much (deux Pièces par carte Poulet). Much, le fils du Meunier peut ensuite ajouter ses cartes Poulet à son Étal.



EXEMPLE Gilbert Blanchemain a placé quatre cartes dans sa Besace. Il a déclaré quatre cartes Pommes. Gilbert a eu beau lui proposer un pot-de-vin colossal, le Shérif refuse de le croire et a décidé d'inspecter sa Besace. Il y trouve une seule carte Pommes, une carte Fromage et deux cartes Hydromel.

Gilbert ayant été honnête au sujet d'une carte Pomme, il est autorisé à la conserver et à l'ajouter à son Étal. Néanmoins, il a menti au sujet des trois autres Marchandises, elles sont donc confisquées et placées sur une des piles de Défausse. Gilbert doit à présent payer une amende de dix Pièces au Shérif (deux pour le Fromage plus quatre pour chaque carte Hydromel).

L'HONNEUR DES VOLEURS

NORMALEMENT, VOUS DEVEZ RESPECTER TOUT CE À QUOI VOUS VOUS ÊTES ENGAGÉ ! IL EXISTE NÉANMOINS QUELQUES EXCEPTIONS :

- Promettre de rendre un service **ultérieur** à la phase d'Inspection en cours **ne vous engage à rien !**
- Un Marchand peut offrir un pot-de-vin au Shérif dans lequel sont incluses des Marchandises contenues dans sa Besace. Bien entendu, il est tout à fait possible qu'il mente sur la nature du contenu de sa Besace. S'il est autorisé à franchir les portes de Nottingham, lorsqu'il révèle les Marchandises de sa Besace, il n'est obligé de payer au Shérif que les Marchandises qu'il lui a promises et qui existent réellement ! S'il a promis des Marchandises au Shérif et qu'elles ne sont pas dans sa Besace, il n'a aucune raison de les payer.

EXEMPLE Le Shérif menace de procéder à l'inspection de la Besace de Richard de Verysdale. Richard décide de profiter de cette occasion pour se venger de Guy de Gisbourne. Il fait l'offre suivante au Shérif : « Je vous paie vingt Pièces si vous acceptez de me laisser passer sans inspecter ma Besace et si vous inspectez la Besace de Guy de Gisbourne, quel que soit le montant du pot-de-vin qu'il vous offrira ! ». Le Shérif accepte l'offre de Richard, il prend son argent et lui fait signe de passer. Le Shérif doit à présent inspecter la Besace de Guy de Gisbourne, puisqu'il peut remplir sa part de l'engagement au cours de ce même tour.

Lors d'un autre tour, Guy de Gisbourne fait une proposition au Shérif : « Si vous n'inspectez pas ma Besace à ce tour, je n'inspecterai pas la vôtre la prochaine fois que j'incarnerai le Shérif. » Le Shérif accepte et laisse Guy de Gisbourne accéder au Marché. Mais lorsque ce sera au tour de Guy d'incarner le Shérif, plus tard dans la partie, il pourra choisir de ne pas tenir parole et d'inspecter malgré tout la Besace de l'ancien Shérif !



LE TOUR DE JEU

PHASE 5: FIN DU TOUR

SI TOUS LES JOUEURS ONT INCARNÉ LE SHÉRIF DEUX FOIS (TROIS FOIS LORS D'UNE PARTIE À TROIS JOUEURS), LA PARTIE PREND FIN IMMÉDIATEMENT !

Sans quoi, le joueur qui était Shérif passe le jeton Shérif à son voisin de gauche. Ce joueur incarnera le Shérif pendant le prochain tour.

Tous les joueurs piochent des cartes de pioche jusqu'à en avoir six en main.

Notez bien que le Shérif doit avoir six cartes en main depuis la fin du tour précédent.

Le tour suivant débute avec la première phase : le Marché.



SE RETROUVER À COURT D'ARGENT

Lest possible que vous vous retrouviez à court de Pièces pendant la partie. Vous ne pouvez pas proposer des Pièces en guise de pot-de-vin si vous ne possédez pas de quoi payer.

Si vous n'êtes pas en mesure de payer une Pénalité, vous devez donner au joueur à qui vous la devez des cartes Marchandises de votre Étal d'une valeur égale ou supérieure au montant de votre dette. (Vous pouvez être amené à payer une valeur supérieure au montant de votre dette mais personne ne vous rendra la monnaie.) Si vous ne possédez plus suffisamment de Marchandises Légales pour payer la totalité de la Pénalité, vous devez révéler une carte Contrebande et la remettre au joueur à qui vous devez la Pénalité pour compléter.

Le joueur qui reçoit les Marchandises peut les ajouter à son propre Étal.

Si vous avez épuisé toutes les Marchandises Légales et de Contrebande de votre Étal pour effectuer le paiement d'une dette, toute dette restante est considérée comme réglée.

C'EST UN PETIT COUP DE POUCE AUX JOUEURS SANS-LE-SOU !



FIN DE LA PIOCHE

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la Pioche au cours d'une partie, vous devez laisser en place les cinq cartes du dessus de chaque pile de Défausse puis prendre toutes les autres cartes et les mélanger afin de constituer une nouvelle Pioche.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsque tous les joueurs ont incarné deux fois le Shérif de Nottingham (trois fois lors d'une partie à trois joueurs). À la fin du dernier tour, tous les joueurs défaussent toutes les cartes de leur main – ces cartes ne valent pas de points. Révélez ensuite vos cartes Contrebande et totalisez votre score.

Vous comptabilisez les points de la façon suivante :

- La valeur de toutes les Marchandises qui constituent votre Étal (Légales et de Contrebande),
- les Pièces que vous possédez, et
- les éventuels bonus obtenus en étant « Le Roi » ou « La Reine » d'un type de Marchandise.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité sur le nombre total de points, le joueur qui possède le plus grand nombre de Marchandises Légales est le vainqueur. Si une égalité persiste, c'est le joueur qui possède le plus grand nombre de Marchandises de Contrebande qui remporte la partie.

ALORS COMME CA C'EST VOUS LE ROI DU POULET...

Le joueur qui est parvenu à livrer le plus grand nombre de chaque type de Marchandise est déclaré « Roi » de cette Marchandise, celui qui est parvenu à en livrer le deuxième plus grand nombre est déclaré « Reine » de ce type de Marchandise. Ils reçoivent les points Bonus suivant :



TYPE DE MARCHANDISE	BONUS POUR LE ROI	BONUS POUR LA REINE
POMMES	20	10
FROMAGE	15	10
PAIN	15	10
POULET	10	5

En cas d'égalité pour le Bonus du Roi, additionnez le Bonus du Roi et celui de la Reine du type de Marchandise correspondant et divisez le total (en arrondissant à l'inférieur) entre tous les joueurs concernés par cette égalité. Dans ce cas, le joueur en deuxième place sur ce type de Marchandise ne reçoit pas de Bonus.

En cas d'égalité pour le Bonus de la Reine, divisez les points de ce Bonus (en arrondissant à l'inférieur) entre les joueurs concernés par l'égalité.



BONUS DU ROI
BONUS DE LA REINE

EXEMPLE David de Doncaster termine la partie avec les Marchandises suivantes sur son Étal : 4 Pommes, 6 Fromages, 1 Pain, 4 Poulets, 2 Poivres et 1 Arbalète. Il possède également 42 Pièces.

En comparant ses totaux avec ceux des autres joueurs, il constate qu'il est celui qui possède le plus grand nombre de Fromages, ce qui fait de lui le « Roi du Fromage », il constate également qu'il est à égalité avec un autre joueur pour la deuxième place sur le nombre de Poulets, ils se partagent donc le Bonus de la « Reine du Poulet ».

Son score total est le suivant :

MARCHANDISES LÉGALES

POMMES : 4 x 2 = 8
FROMAGE : 6 x 3 = 18
PAIN : 1 x 3 = 3
POULETS : 4 x 4 = 16

CONTREBANDE

POIVRE : 2 x 6 = 12
ARBALÈTE : 1 x 9 = 9

NOMBRE DE PIÈCES POSSÉDÉES : 42

ROI DU FROMAGE : 15

REINE DU POULET : 5 ÷ 2 = 2.5
ARRONDI À 2.

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



RÈGLES OPTIONNELLES

MARCHANDISES ROYALES

Les Marchandises Royales sont les produits les plus fins et les plus rares du royaume.

Le Prince Jean a décrété que ces produits ne pouvaient être utilisés que par lui-même et ses plus fidèles suivants. Toutes les Marchandises affublées d'une bannière royale et d'un écusson de Shérif sont donc considérées comme de la Contrebande.

Les Marchandises Royales sont prévues pour être intégrées au jeu par défaut, mais elles en sont retirées pour les toutes premières parties. Ajoutez les douze cartes Marchandise Royale aux autres cartes avant de mélanger.

Elles fonctionnent de la même façon que les autres cartes de Contrebande durant la partie.

À la fin de la partie, les Marchandises Royales sont ajoutées à vos autres Marchandises Légales avant de déterminer qui remporte les Bonus du Roi et de la Reine pour chaque type de Marchandise. Chaque Marchandise Royale compte pour 2 ou 3 du type de Marchandise correspondant, tel qu'indiqué sur les cartes Marchandise Royale.

Notez que 6 cartes Marchandise Royale possèdent un symbole « 4+ » et doivent donc être retirées du jeu lors d'une partie à trois joueurs.



EXEMPLE Will Stutely et l'Évêque de Hereford luttent pour le titre de Roi du Fromage. Will possède 10 cartes Fromage, l'Évêque en possède 11. Cela devrait signifier que l'Évêque remporte le Bonus de 15 points et que Will ne remporte que 10 points pour la deuxième place.

Mais Will réserve une surprise ! Il a une carte Gouda ! Cela augmente son total à 12 Fromages, ce qui est plus que l'Évêque. Will est par conséquent déclaré Roi du Fromage !



INSPECTIONS EN TEMPS LIMITÉ

Sheriff of Nottingham devient encore plus drôle lorsque vous imposez une limite de temps lors de la phase d'Inspection ! Le Shérif ne dispose que d'1 minute par marchand au total. Cela signifie que dans une partie à quatre joueurs, le Shérif dispose d'un total de trois minutes pour décider de procéder ou non à des inspections. Lorsque le temps est écoulé, les Marchands que vous n'avez pas inspectés sont automatiquement autorisés à franchir les portes de la ville sans devoir vous payer de pot-de-vin.

Vous pouvez utiliser votre propre chronomètre, mais vous pouvez également télécharger notre application gratuitement sur www.dicetoweressentials.com ! Nous y avons inclus une grande quantité d'effets sonores qui apporteront une atmosphère délirante à vos parties !

RETIRER DES CARTES AVANT LA PARTIE

Un des joueurs de votre groupe a la fâcheuse habitude de compter les cartes ? N'hésitez pas à le frustrer en appliquant cette règle optionnelle !

En début de partie, après avoir mélangé les cartes, retirez aléatoirement 10 cartes du paquet et rangez-les dans la boîte sans les révéler. De cette façon, personne ne saura quelles cartes ont été retirées !

SEPT CARTES EN MAIN

Augmentez le nombre de cartes en main de chaque joueur en le faisant passer de six à sept. Cela permet aux Marchands d'avoir un peu plus de contrôle et complique la tâche du Shérif.

CARTES PROMO






Les cartes promotionnelles de *Sheriff of Nottingham* (en Anglais) sont reconnaissables à la bannière bleue située au bas de la carte. Ces cartes peuvent être ajoutées au paquet de cartes sans qu'il soit nécessaire d'en retirer d'autres.



BANNIÈRE
BLEUE
PROMO



RÉPARTITION DES CARTES

 MARCHANDISES	3 JOUEURS	 3-5 JOUEURS	 VALEUR EN PIÈCES	 PÉNALITÉ
MARCHANDISES LÉGALES				
POMMES	48	48	2	2
FROMAGE	36	36	3	2
PAIN	0	36	3	2
POULET	24	24	4	2
CONTREBANDE				
POIVRE	18	22	6	4
HYDROMEL	16	21	7	4
SOIE	9	12	8	4
ARBALÈTE	5	5	9	4
MARCHANDISES ROYALES 				
POMMES GRANNY	2	2	4	3
POMMES GOLDEN	1	2	6	4
GOUDA	2	2	6	4
BLEU	0	1	9	5
PAIN DE SEIGLE	0	2	6	4
PAIN NOIR	0	1	9	5
COQ ROYAL	1	2	8	4



SUIVEZ-NOUS SUR



© 2014 Arcane Wonders®, LLC, © 2014 Sergio Halaban, © 2014 Ilhas Galapagos Comercio de Brinquedos, Artigos Recreativos e Servicos LTDA
 ©2014 IELLO pour la version française. IELLO - 9 av. des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT, FRANCE. Tous droits réservés.

www.iello.info

