

Sheriff

OF NOTTINGHAM®

2^E EDITIE

Een spannend spel voor 3 tot 6 spelers waarbij je moet bluffen, omkopen en smokkelen.



Prins John heeft last van goudkoorts, maar gaat nu toch echt te ver!

Hij heeft het voor Handelaren onmogelijk gemaakt om de kost te verdienen door de belastingen te verhogen. Nu stuurt hij de hebzuchtige Sheriff van Nottingham eropuit om iedereen die door de poort komt te controleren op "smokkelwaar", oftewel alle waardevolle spullen die hij voor zichzelf probeert te houden! Maar gelukkig ken je de Sheriff een stuk beter dan Prins John dat doet. Die onbetrouwbare en inhalige vent mag dan wel intimiderend lijken als hij voor de stadspoort staat, maar we weten allemaal dat hij zonder problemen smeergeld aanneemt om de andere kant op te kijken.

Je bent met je Goederen naar Nottingham gekomen voor de marktdag en het enige wat tussen jou en je zuurverdiende geld staat, is de Sheriff. Er zit niets anders op dan hem door middel van omkopen en bluffen te slim af te zijn... of misschien is de waarheid wel goud waard!



In *Sheriff of Nottingham*® ben je een Handelaar die zijn Goederen op de markt probeert te verkopen. Spelers nemen om de beurt de rol van de Sheriff aan en moeten dan bepalen welke van de Handelaren geïnspecteerd moeten worden en welke doorgelaten kunnen worden. Als Handelaar is het jouw doel om de Sheriff over te halen je binnen te laten - op welke manier dan ook! Aan het einde van het spel wint de Handelaar met de meeste rijkdom!

SPELONDERDELEN

Sheriff of Nottingham bevat:



204 Goederenkaarten
(144 Legale Goederen,
60 Smokkelwaargoederen)



12 Koninklijke
Goederenkaarten (extra regel
voor Koninklijke Goederen)



1 Sheriff figuur



2 Hulpsheriff figuren
(extra regel voor een
spel met 6 spelers)



6 Zwarte Markt kaarten
(extra regel voor Zwarte Markt)



6 Hulpsheriff kaarten
(extra regel voor een
spel met 6 spelers)



1 Schatkisttegel
(extra regel voor een
spel met 6 spelers)



133 Gouden munten
(55x waarde 1, 48x waarde 5,
18x waarde 20 en 12x waarde 50)



6 Overzichtskaarten



6 Marktkramen



6 Handelaarsbuidels

GOEDERENKAARTEN

Op elke kaart staat een product dat een Handelaar op de markt in Nottingham kan verkopen.

In de linkerbovenhoek staat de waarde van de Goederen. Dit aantal punten staat voor de waarde aan het einde van het spel, als de Goederen nog in jouw Marktkraam zijn.

Onder de waarde, staat de boete voor de Goederen. Dit is het bedrag aan Goud dat je moet betalen als boete tijdens de Inspectiefase (zie pagina 9).

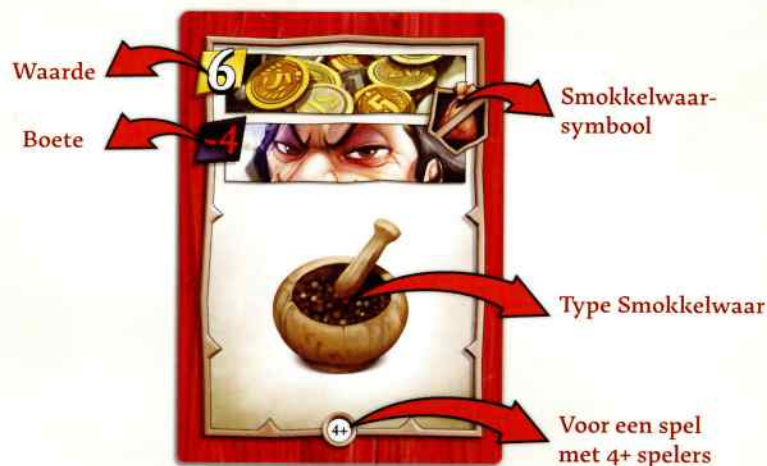
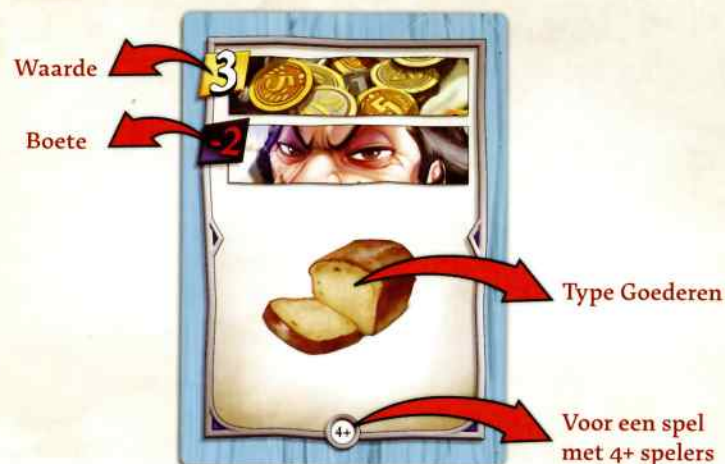
Er zijn 144 Legale Goederen (blauw met zilverkleurige rand) in het spel:

- ♦ 48 Appels, elk 2 Goud waard
- ♦ 36 Kaas, elk 3 Goud waard
- ♦ 36 Brood, elk 3 Goud waard
- ♦ 24 Kippen, elk 4 Goud waard

Er zijn ook 60 Smokkelwaargoederen (rood met bronskleurige rand, met een Smokkelwaarsymbool in de rechterbovenhoek) in het spel:

- ♦ 22 Peper, elk 6 Goud waard
- ♦ 21 Mede, elk 7 Goud waard
- ♦ 12 Zijde, elk 8 Goud waard
- ♦ 5 Kruisbogen, elk 9 Goud waard

Daarnaast zijn er twaalf Smokkelwaargoederen genaamd **Koninklijke Goederen** (paars met goudkleurige rand, met een Koninklijke Goederen symbool in de rechterbovenhoek). Deze Goederen worden alleen gebruikt als je speelt met de optionele Koninklijke Goederen regels (zie pagina 13).



SPELVOORBEREIDING



Elke speler neemt een Marktkraam en een bijbehorende Handelaarsbuidel in dezelfde kleur en legt deze voor zich neer.

Kies 1 speler die de rol van bankier op zich neemt. De bankier geeft elke speler (inclusief zichzelf) 50 goud en houdt de rest van het geld binnen handbereik om spelers gedurende het spel van wisselgeld te kunnen voorzien. De bankier **mag niet** zijn eigen geld met het geld van de bank samenvoegen!

Het basisspel wordt gespeeld **zonder de Koninklijke Goederenkaarten**. Het wordt aangeraden om de eerste paar spellen met de basisregels te spelen en later meer regels toe te voegen.

Schud alle Goederenkaarten samen, geef elke speler 6 kaarten en vorm met de overige kaarten een gedekte trekstapel.

De speler die op dit moment in werkelijkheid het meeste geld op zak heeft, is de eerste Sheriff. Geef deze speler het Sheriff figuur.



SPEL MET 3 SPELERS

Verwijder voor het schudden van de Goederenkaarten alle kaarten met het 4+ symbool en leg deze terug in de doos. Dit zijn:

- ♦ 36 Brood-, 4 Peper-, 5 Mede- en 3 Zijde-kaarten.
- ♦ Als je speelt met de Koninklijke Goederen moet de volgende kaarten ook voor het schudden verwijderd worden: 1 Gouden Appel, 1 Blauwe Kaas, 2 Roggebrood, 1 Fries Roggebrood en 1 Koninklijke Haan.

SPEL MET 6 SPELERS

Bekijk voor een spel met 6 spelers de extra regels voor 6 spelers op pagina 13.

SPELFASES



Het spel wordt gespeeld over een aantal rondes. Gedurende elke ronde speelt één speler de Sheriff, terwijl de andere spelers de Handelaars zijn.

Elke ronde is onderverdeeld in 5 fases, die in deze volgorde gespeeld moeten worden:

1.  MARKT
2.  HANDELAARSBUIDEL VULLEN
3.  GOEDEREN AANGEVEN
4.  INSPECTIE
5.  EINDE VAN DE RONDE

Aan het einde van elke ronde geeft de Sheriff van die ronde het Sheriff figuur aan de speler aan zijn linkerzijde. Deze speler zal de nieuwe Sheriff zijn tijdens de volgende ronde.

In een spel met drie spelers gaat het spel door totdat elke speler 3 keer de Sheriff is geweest. In een spel met vier of vijf spelers gaat het spel door totdat elke speler 2 keer de Sheriff is geweest. Voor een spel met 6 spelers kun je de *regels voor 6 spelers* op pagina 13 bekijken.



1.



MARKT

Tijdens deze fase mogen Handelaars ongewenste kaarten afleggen en nieuwe kaarten trekken, in de hoop een aantal Goederen te krijgen om naar de Markt te brengen.

De Sheriff kiest een startspeler. Met de klok mee speelt elke Handelaar vervolgens één beurt. Tijdens je beurt mag je tot 5 kaarten uit je hand (open) opzij leggen, daarna trek je kaarten van de Goederenstapel tot je weer 6 kaarten in je hand hebt. Nadat alle spelers hun eerste beurt hebben gespeeld, verzamelt de Sheriff alle kaarten die opzij gelegd zijn en vormt een (open) aflegstapel naast de Goederenstapel.

LET OP: De Sheriff speelt niet mee tijdens deze fase en kan geen Goederenkaarten uitwisselen. Terwijl je de Sheriff bent, moet je de Handelaars goed in de gaten houden om hints te ontdekken over wat ze misschien in hun buidel zullen stoppen!

VOORBEELD: Jeffrey heeft 2 Kippen in zijn hand, maar wil er nog meer meenemen door de poort. Hij kiest ervoor om 3 andere kaarten uit zijn hand opzij te leggen en 3 nieuwe kaarten van de Goederenstapel te trekken, in de hoop op meer Kippen!





HANDELAARSBUIDEL VULLEN

Tijdens deze fase plaatsen Handelaren de Goederenkaarten die ze naar de markt willen brengen, in hun Handelaarsbuidel.

Alle Handelaren plaatsen tegelijkertijd de Goederenkaarten in hun buidel. Ieder moet 1 tot 5 kaarten in hun buidel stoppen. Wees voorzichtig dat de Sheriff en de andere Handelaren niet kunnen zien welke kaarten je kiest!

Wanneer je tevreden bent met de Goederen in jouw buidel, klik je deze dicht en plaats je de buidel voor je op tafel. Wanneer je jouw buidel hebt gesloten, kun je niet meer van gedachten veranderen over de Goederen die je naar de markt brengt!

VOORBEELD: Roel heeft Appels verzameld. Hij plaatst 4 Appels en 1 Kruisboog uit zijn hand in zijn Handelaarsbuidel. Hij zou ook heel graag Zijde uit zijn hand in de buidel stoppen, maar daarmee zou hij de limiet van 5 Goederen overtreden. Hij sluit de buidel en plaatst deze voor zich.



GOEDEREN AANGEVEN

Tijdens deze fase geven Handelaren bij de Sheriff aan welke Goederen ze naar de Markt willen brengen. Je kunt natuurlijk altijd liegen over de inhoud van de buidel. Handelaren zullen waarschijnlijk op een bepaald moment tijdens het spel wel moeten liegen!

Beginnend met de speler links van de Sheriff en met de klok mee, kijkt elke Handelaar de Sheriff in de ogen en geeft aan welke Goederen hij naar de Markt wil brengen. Daarna geeft de speler zijn Handelaarsbuidel aan de Sheriff.

BELANGRIJK: De buidel mag tijdens deze fase niet geopend worden!

Je **moet** het exacte aantal Goederen in jouw Handelaarsbuidel aangeven en je kunt maar **1 type** Legale Goederen bekendmaken, ongeacht of deze wel of niet in jouw buidel zit. Je kunt geen Smokkelwaar of samengevoegde Legale Goederen aangeven. Verder mag je aangeven wat je wilt.

VOORBEELD: Frank kijkt naar de Sheriff en zegt "In mijn buidel zitten 4 Kippen!" Hij moet 4 zeggen omdat er 4 kaarten in zijn Handelaarsbuidel zitten, maar dat hoeven niet alleen maar Kippen te zijn! In werkelijkheid heeft Frank slechts 2 Kippen in zijn buidel. De andere 2 kaarten zijn Brood en Zijde. Zijde is eigenlijk Smokkelwaar, dus daar moet hij sowieso over liegen en het Brood kon hij niet aangeven omdat er maar 1 type Legale Goederen bekendgemaakt kan worden. Hij geeft zijn Handelaarsbuidel aan de Sheriff.

"Niets meer dan 4 Kippen, ik zweer het!"





4. INSPECTIE

Nu kan de Sheriff besluiten om de Handelaarsbuidels te inspecteren!

De Sheriff kiest welke Handelaarsbuidels geïnspecteerd moeten worden. Dit kan een willekeurig aantal Handelaarsbuidels uit deze ronde zijn, of geen enkele. Ook kiest de Sheriff de volgorde van de inspectie. Als de Sheriff een buidel inspecteert en erachter komt dat de eigenaar heeft gelogen over de inhoud, dan wordt er een boete uitgedeeld. Maar wees voorzichtig! Een eerlijke Handelaar kan de Sheriff juist een boete kosten wanneer deze de waarheid blijkt te vertellen.

Als Sheriff mag je ervoor kiezen om de Handelaren te bedreigen met een inspectie. Als Handelaar kun je de Sheriff proberen om te kopen om de inspectie te vermijden, of je kunt hem overhalen om een andere buidel te inspecteren. De Sheriff kan ervoor kiezen om dit te negeren en jouw buidel alsnog te inspecteren, of je zonder smeergeld laten gaan. Alle spelers voeren tegelijkertijd onderhandelingen gedurende deze fase, maar de Sheriff beslist wanneer de onderhandelingen voorbij zijn.

Als de Sheriff smeergeld accepteert, wordt de Handelaarsbuidel ongeopend teruggegeven aan de Handelaar. Als de Sheriff ervoor kiest om de buidel te inspecteren ondanks wat er is aangeboden, opent de Sheriff de buidel en onthult de inhoud aan alle spelers.

Enkele voorbeelden van wat aangeboden kan worden als smeergeld:

- ♦ Goud
- ♦ Legale Goederen uit jouw Marktkraam
- ♦ Smokkelwaar uit jouw Marktkraam
- ♦ Goederen uit jouw buidel
- ♦ Belofte voor toekomstige gunst

VOORBEELD: De Sheriff wil de buidel van Roel inspecteren. Roel zegt "Wacht, Sheriff! Je hoeft niet in mijn buidel te kijken! Wat als ik jou 5 Goud en 2 Appels geef voor de moeite?" De Sheriff kijkt hem aan en zegt "Maak er 8 Goud en 2 Appels van en we hebben een deal." Roel betaalt de Sheriff 8 Goud- en 2 Appelkaarten uit zijn Marktkraam. De Sheriff geeft Roel zijn buidel terug.



BELANGRIJK: Je mag geen kaarten uit jouw hand of meer Goud dan je daadwerkelijk bezit als onderdeel van het smeergeld aanbieden!

LET OP: Alleen de Sheriff mag de Handelaarsbuidels aanraken totdat deze geïnspecteerd worden of aan de eigenaar worden teruggegeven. De Sheriff moet elke buidel één voor één inspecteren of afwijzen, in een volgorde naar keuze.

Zodra de Sheriff een buidel teruggeeft of open maakt, zijn alle onderhandelingen voor deze buidel voorbij. Wanneer de Sheriff een keuze heeft gemaakt, is het te laat om zijn keuze te beïnvloeden! Wanneer de Sheriff een buidel teruggeeft, moet het beloofde smeergeld (indien van toepassing) betaald worden. Als de Sheriff akkoord gaat met de deal, mag de buidel niet geïnspecteerd worden.

Wanneer je als Sheriff smeergeld ontvangt, moet je alle Goederen die je als onderdeel van het smeergeld ontvangt, toevoegen aan jouw Marktkraam (ongeacht of het uit de Marktkraam of de buidel van een andere speler kwam). Al het betaalde Goud wordt toegevoegd aan jouw voorraad.

Normaal gesproken moeten alle deals die tijdens de inspectiefase gemaakt zijn worden nagekomen, maar er zijn enkele uitzonderingen. Zie *Erecode onder dieven* op pagina 11 voor meer details.

ALS DE SHERIFF JOU LAAT PASSEREN

Alle Legale Goederen worden open op de juiste plek in jouw Marktkraam gelegd. De Legale Goederen in jouw Marktkraam mogen op elk moment door andere spelers worden bekeken.

Alle Smokkelwaar wordt geheim gehouden. Je moet het aantal Smokkelwaarkaarten dat je naar Nottingham hebt gesmokkeld wel benoemen, maar niet het type. Bewaar je Smokkelwaargoederen gedekt boven jouw Marktkraam.

VOORBEELD: Het is Jessica dankzij haar lieve en onschuldige reputatie gelukt om langs de Sheriff te komen zonder smeergeld te betalen! Ze haalt 3 kaarten uit haar buidel: 2 van deze zijn Kaas, zoals ze heeft aangegeven in de fase Goederen Aangeven. Ze plaatst deze open in haar Marktkraam. Maar de derde kaart was Smokkelwaar! De Sheriff zucht gefrustreerd terwijl ze deze kaart gedekt boven haar Marktkraam plaatst.



🔪 ALS DE SHERIFF JOUW BUIDEL INSPECTEERT

Er zijn 2 mogelijke uitkomsten:

Als je de waarheid hebt verteld en jouw buidel bevat precies wat je hebt aangegeven, moet de Sheriff jou Goud betalen gelijk aan de boete op elk van de Legale Goederen in je buidel. Je Legale Goederen worden daarna aan jouw Marktkraam toegevoegd.

VOORBEELD: Jeffrey blijkt een eerlijk man te zijn. De Sheriff inspecteert zijn buidel en komt erachter dat deze inderdaad precies 4 Kippen bevat, zoals Jeffrey had aangegeven. De Sheriff moet hem nu 8 Goud (2 voor elke Kip) betalen. Jeffrey voegt daarna de Kippen toe aan zijn Marktkraam.



Als je hebt gelogen en je buidel bevat niet precies wat je hebt aangegeven, gebeuren er 3 dingen:

- Alle Goederen die je eerlijk hebt aangegeven worden toegelaten op de Markt. Plaats deze in jouw Marktkraam zoals gewoonlijk.
- Alle Goederen waarover je niet eerlijk bent geweest, worden in beslag genomen: ongeacht of het Legale Goederen of Smokkelwaar betreft! De Sheriff pakt al deze Goederen en legt ze op de aflegstapel.
- Je moet een boete aan de Sheriff betalen voor alle in beslag genomen Goederen. De boete is gelijk aan het boetebedrag dat op elke kaart staat.

≡ HINT ≡

Houd er tijdens het aanbieden van smeergeld rekening mee dat je de Sheriff sowieso een boete moet betalen voor alle in beslag genomen Goederen. Soms is het de moeite waard om de Sheriff iets meer aan te bieden zodat jouw Goederen niet in beslag genomen worden.

VOORBEELD: Luuk heeft 4 kaarten in zijn Handelaarsbuidel. Hij heeft aangegeven dat hij 4 Appels heeft. Zelfs nadat Luuk een hoog bedrag aan smeergeld heeft aangeboden, heeft de Sheriff ervoor gekozen hem niet te geloven en zijn buidel te inspecteren. In de buidel vond de Sheriff 1 Appel, 1 Kaas en 2 Mede.

Omdat Luuk de waarheid sprak over zijn ene Appel, wordt hij toegestaan om deze te houden (en toe te voegen aan zijn Marktkraam). Maar omdat hij heeft gelogen over de andere 2 Goederen worden deze in beslag genomen en op de aflegstapel gelegd. Luuk moet de Sheriff 10 Goud betalen (2 voor de Kaas en 4 voor elke Mede).



≡ GEEN GOUD MEER ≡

Het is mogelijk dat je gedurende het spel zonder Goud komt te zitten.

Als je een boete niet kunt betalen, moet je deze speler Legale Goederen uit jouw Marktkraam geven met een waarde van minstens het verschuldigde bedrag. Dit kan betekenen dat je meer waarde weggeeft dan je verschuldigd bent, maar je krijgt geen wisselgeld voor het overschot. Heb je niet genoeg Legale Goederen beschikbaar, dan moet je Smokkelwaar Goederen onthullen en afstaan om het verschil te compenseren. De speler die de Goederen ontvangt, legt deze in zijn Marktkraam.

Als je al jouw Goederen en Smokkelwaar Goederen uit jouw Marktkraam hebt verbruikt om een uitstaande boete te betalen, wordt het resterende boetebedrag als betaald beschouwd.

Dit is erg handig voor een straatarme speler!

**Normaal gesproken moeten alle
gemaakte deals worden nagekomen!
Er zijn echter enkele uitzonderingen.**

Beloftes voor toekomstige gunsten die na de huidige speelronde plaatsvinden zijn niet bindend!

Je kunt Goederen uit jouw buidel of Marktkraam als smeergeld aan de Sheriff aanbieden. Natuurlijk mag je liegen over welke Goederen je daadwerkelijk hebt! Als de Sheriff jou laat passeren, hoef je - wanneer je de Goederen uit jouw buidel onthult - alleen die Goederen te betalen die je aan de Sheriff hebt beloofd, indien ze daadwerkelijk bestaan! Als je iets hebt beloofd aan de Sheriff wat niet in jouw buidel of Marktkraam ligt, hoef je deze Goederen niet te betalen (je moet wel kunnen aantonen dat je ze niet hebt, door de kaarten in jouw buidel en Marktkraam aan de Sheriff te tonen).

Een deal is voltooid wanneer een Handelaar of de Sheriff een aanbod heeft gedaan en deze door de andere speler wordt geaccepteerd. Tot die tijd is de deal nog steeds open voor onderhandeling. In de meeste gevallen is het duidelijk wanneer een deal is geaccepteerd, maar als er ooit verwarring ontstaat, kun je het woord *deal* gebruiken om aan te tonen dat je akkoord gaat met de voorwaarden.

VOORBEELD: De Sheriff dreigt om de Handelaarsbuidel van Frank te inspecteren. Frank gebruikt deze kans om wraak te nemen op Luuk. Hij doet het volgende aanbod: "Sheriff, ik betaal jou 20 Goud als je akkoord gaat dat ik zonder inspectie door ga en jij akkoord gaat om de buidel van Luuk te inspecteren, ongeacht welk aanbod hij jou doet!" De Sheriff gaat akkoord, neemt het geld aan van Frank en laat hem passeren. Nu moet de Sheriff de buidel van Luuk inspecteren.

In een latere ronde maakt Luuk een deal met de Sheriff: "Als jij mijn buidel deze ronde niet inspecteert, dan zal ik jouw buidel niet inspecteren wanneer ik de Sheriff ben." De Sheriff gaat akkoord en laat Luuk door naar de Markt. Maar wanneer Luuk de Sheriff is tijdens een latere ronde, kan hij er voor kiezen om hem te verraden en de (voormalige) Sheriff toch te inspecteren!



5. EINDE VAN DE RONDE

Als alle spelers 3 keer (in een spel met 3 spelers) of 2 keer (in een spel met 4 of 5 spelers) de Sheriff zijn geweest, eindigt het spel onmiddellijk!

In alle andere gevallen geeft de speler die de Sheriff was, het Sheriff figuur aan de speler links van hem. Deze speler is nu de Sheriff tijdens de volgende ronde.

Alle spelers trekken nu kaarten van de trekstapel tot ze 6 kaarten in hun hand hebben voordat de volgende ronde begint. De Sheriff zou al 6 kaarten in zijn hand moeten hebben van de vorige ronde.

♣ OPNIEUW SCHUDDEN VAN DE KAARTEN

In het geval er geen kaarten meer over zijn tijdens het spel, mag je alle Goederenkaarten van de aflegstapel schudden om een nieuwe trekstapel te vormen.



HET SPEL WINNEN

Aan het einde van de laatste ronde leggen alle spelers alle handkaarten af. Deze kaarten zijn geen punten waard!

Daarna onthul je de Smokkelwaargoederen en bereken je jouw score. Je krijgt punten voor:

- ♦ De waarde van alle Goederen in jouw Marktkraam (Legale Goederen en Smokkelwaar);
- ♦ Alle Goudstukken die je hebt;
- ♦ Koning- en Koninginbonussen.

KONING- EN KONINGINBONUSSEN

"Dus jij wilt de Kippenkoning zijn?"

De spelers die per type Legale Goederen het hoogste aantal hebben afgeleverd, worden tot Koning (hoogste aantal) en Koningin (op één na hoogste aantal) van dit type Goederen uitgeroepen. Zij ontvangen de volgende bonuspunten:

TYPE GOEDEREN	 KONING BONUS	 KONINGIN BONUS
Appels	20	10
Kaas	15	10
Brood	15	10
Kippen	10	5

In geval van een gelijkspel voor een Koningbonus, moet je de bonus van de Koning en Koningin bij elkaar optellen en eerlijk verdelen over alle spelers die gelijk staan (naar beneden afgerond). Verwerk geen bonus voor de tweede plek.

In geval van een gelijkspel voor een Koninginbonus, moet de bonus eerlijk verdeeld worden over alle spelers die gelijk staan (naar beneden afgerond).

Zodra de Koning- en Koninginbonussen zijn toegevoerd aan de totaalscore van de spelers, wint de speler met de meeste punten.

Als twee spelers eindigen in een gelijkspel met hetzelfde aantal punten, wint de speler met de meeste Legale Goederen. Als er dan nog sprake is van een gelijke stand, dan wint de speler met de meeste Smokkelwaargoederen. Mocht er dan nog steeds sprake zijn van een gelijke stand, dan wordt de overwinning gedeeld.

HINT

Je kunt de extra munten van de bank gebruiken om jouw score te berekenen. Pak hiervoor simpelweg een aantal munten dat gelijk is aan de waarde van de Goederen in jouw Marktkraam en alle Koning- en Koninginbonussen die je hebt verdiend. Nu hoef je slechts jouw munten te tellen!

VOORBEELD: Michiel eindigt het spel met deze Goederen in zijn Marktkraam: 4 Appels, 6 Kaas, 1 Brood, 4 Kippen, 2 Peper en 1 Kruisboog. Hij heeft 42 Goud.



Als hij zijn totalen vergelijkt met de andere spelers, ziet hij dat hij de meeste Kazen heeft, wat hem de Kaaskoning maakt. Michiel staat samen met een andere speler op de tweede plek met het aantal Kippen, dus delen ze de Kippenkoninginbonus. Totale score:

LEGALE GOEDEREN

- ♦ Appels: $4 \times 2 = 8$
- ♦ Kaas: $6 \times 3 = 18$
- ♦ Brood: $1 \times 3 = 3$
- ♦ Kippen: $4 \times 4 = 16$

SMOKKELWAAR

- ♦ Peper: $2 \times 6 = 12$
- ♦ Kruisboog: $1 \times 9 = 9$

GOUDEN MUNTEN IN BEZIT:

42

KAASKONING: 15

KIPPENKONINGIN: $5 \div 2 = 2.5$

Afgerond naar 2.

TOTAAL: $8 + 18 + 3 + 16 + 12 + 9 + 42 + 15 + 2 = 125$ PUNTEN!

OPTIONELE REGELS

KONINKLIJKE GOEDEREN

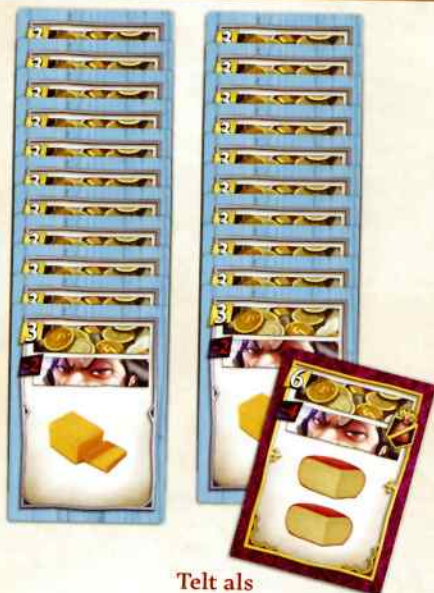


Koninklijke Goederen zijn Goederen van de beste kwaliteit in het Koninkrijk. Prins John heeft verklaard dat deze Goederen alleen door hemzelf en zijn meest loyale kameraden gebruikt mogen worden. Dit betekent dat alle Goederen die tot Koninklijke Goederen zijn uitgeroepen, als Smokkelwaargoederen worden beschouwd!

Voeg de 12 Koninklijke Goederenkaarten toe aan de Goederenstapel voordat je aan het begin van het spel de kaarten schudt. Er zijn 6 Koninklijke Goederenkaarten met een **4+** symbool, die aan het begin van een spel met drie spelers verwijderd moeten worden.

VOORBEELD:

Frank en Jessica gaan de strijd aan voor de titel van Kaaskoning. Frank heeft 10 Kaaskaarten en Jessica heeft er 11. Normaal gezien zou dit betekenen dat Jessica een bonus van 15 Goud zou krijgen en Frank slechts 10 Goud. Maar Frank heeft een verrassing! Hij heeft Goudse Kaas, wat zijn totaal naar 12 Kaas brengt. Dat is meer dan het totaal van Jessica. Frank is dus toch de Kaaskoning!



Telt als
2 Kazen

Koninklijke Goederen worden op dezelfde manier als alle andere Smokkelwaargoederen behandeld. Je moet dus een boete betalen als jouw buidel wordt geïnspecteerd, of je moet ze gedekt aan jouw Marktkraam toevoegen als je ze naar de Markt kan smokkelen. Deze kaarten zijn 2 of 3 Legale Goederen waard (afhankelijk van het aantal Goederen op de kaart), maar tellen slechts als 1 kaart tijdens het aangeven van jouw Goederen.

Voeg aan het einde van het spel alle Koninklijke Goederen in jouw Marktkraam toe aan jouw andere Legale Goederen van hetzelfde type voordat je bepaalt wie de Koning- en Koninginbonussen voor elk type Goederen wint.

INSPECTIE MET TIJDSLIMIET

Sheriff of Nottingham is nog leuker wanneer je een tijdslimiet aan de inspectiefase hangt! De Sheriff krijgt maar **1 minuut voor elke Handelaar** in het spel. Dus in een spel met 4 spelers krijgt de Sheriff maar 3 minuten om te beslissen of er buidels geïnspecteerd worden. Als de Sheriff geen tijd meer heeft, mogen alle Handelaren die niet geïnspecteerd zijn gewoon de Sheriff passeren zonder smeergeld te betalen.

VERWIJDEREN VAN KAARTEN VOORAFGAAND AAN HET SPEL

Zijn er vervelende kaartentellers in de groep? Maak het ze moeilijk met deze optionele regel! Verwijder aan het begin van het spel, na het schudden van de kaarten, willekeurig 10 kaarten uit de stapel en leg deze terug in de doos zonder ze te onthullen. Op deze manier weet niemand welke kaarten uit het spel zijn gehaald!

7 HANDKAARTEN

Verhoog het aantal handkaarten van een speler van 6 naar 7. Dit geeft de Handelaren wat meer controle en maakt het iets moeilijker voor de Sheriff.

REGELS VOOR 6 SPELERS

VOORBEREIDING VOOR 6 SPELERS

- ♦ Plaats het Sheriff figuur terug in de doos en gebruik in plaats daarvan de 2 Hulpsheriff figuren.
- ♦ Schud de 6 Hulpsheriff kaarten en plaats deze gedekt in het midden van het speelveld.
- ♦ Plaats de Schatkisttegels naast de Hulpsheriff kaarten.

≡ SPELVERLOOP ≡

De Sheriff is nieuwe Hulpsheriffs aan het werven en opleiden. Elke ronde zullen er 2 spelers als Hulpsheriffs optreden en 4 spelers als Handelaars.

Schud de Hulpsheriff kaarten en trek de twee bovenste kaarten. Geef 1 Hulpsheriff figuur aan elk van de geselecteerde spelers. Deze spelers zijn de Hulpsheriffs voor deze ronde.

Deze ronde worden 5 fases gespeeld: Markt, Handelaarsbuidel vullen, Goederen aangeven, Inspectie en Einde van de ronde. Het spelverloop gaat volgens de basisregels tot de inspectie, waarbij de Hulpsheriffs als een team samenwerken (of ieder voor zich) om de Handelaarsbuidels te inspecteren.

INSPECTIE

Gedurende de inspectiefase mogen beiden Hulpsheriffs vrij praten en onderhandelen met de Handelaars, met 3 mogelijke uitkomsten:

- Beide Hulpsheriffs gaan akkoord om een Handelaar te laten passeren.

De Handelaar opent zijn buidel en plaatst zijn Goederen zoals gebruikelijk. Als de Hulpsheriffs smeergeld hebben geaccepteerd om een Handelaar te laten passeren, wordt dit smeergeld op de Schatkisttegel geplaatst.

- Beide Hulpsheriffs gaan akkoord om de Handelaarsbuidel te openen.

Als de Handelaar de waarheid blijkt te hebben verteld, moet elk van de Hulpsheriffs de helft van de boete aan de Handelaar betalen van hun eigen Goud (en dus niet uit de Schatkist). Als de Handelaar gelogen blijkt te hebben, wordt het ontvangen geld op de Schatkisttegel geplaatst.

- De ene Hulpsheriff wil de buidel inspecteren terwijl de andere de Handelaar wil laten passeren. In dit geval zal de Hulpsheriff die wil inspecteren dit zelfstandig doen. Als de Hulpsheriff smeergeld accepteert om de Handelaar te laten passeren, dan ontvangt de Hulpsheriff dit alleen. Als de buidel geopend wordt, dan ontvangt of betaalt alleen deze Hulpsheriff de boete.

Aan het einde van de inspectiefase verdelen de Hulpsheriffs al het Goud en de Goederen op de Schatkisttegel gelijkmatig. Alle resterende Goud en Goederen moeten worden afgelegd tenzij de 2 Hulpsheriffs akkoord gaan over de verdeling.

EINDE VAN DE RONDE

Aan het einde van de 5 fases begint een nieuwe ronde: trek de 2 bovenste kaarten van de Hulpsheriff stapel en voer de 5 fases uit.

Na 3 rondes, zal elke speler een keer als Hulpsheriff hebben opgetreden. Schud de Hulpsheriff kaarten, maak een nieuwe stapel en start een nieuwe ronde.

VOORBEELD:

Jeffrey en Jessica zijn deze ronde de Hulpsheriffs en zijn klaar om de Handelaars te inspecteren! Ze kijken eens goed naar Luuk en besluiten beide dat hij mag passeren zonder smeergeld te betalen. Michiel wekt wat twijfels op bij beide Hulpsheriffs. Jeffrey wil hem inspecteren, maar Jessica denkt dat hij de waarheid spreekt. Ze wachten het even af. Roel doet heel verdacht en geen van de Hulpsheriffs vertrouwt hem! Wanneer ze Roel hiermee confronteren begint hij te onderhandelen en ze gaan alle drie akkoord met een bedrag van 12 Goud als smeergeld. Alle munten worden op de Schatkisttegel geplaatst.

Frank gedraagt zich ook heel verdacht, maar Jeffrey wil hem laten passeren. Jessica is het hier niet mee eens en wil hem wel inspecteren. Daarom zal Jessica nu alleen met Frank te maken hebben. Ze blijven onderhandelen tot ze een akkoord bereiken over smeergeld van 8 Goud. Jessica ontvangt dit gehele bedrag.

Beide Hulpsheriffs richten zich nu op Michiel. Hij accepteert hun aanbod niet, dus beide Hulpsheriffs besluiten om zijn buidel te openen! Verrassend genoeg zijn alle Goederen legaal en moet elke Hulpsheriff de helft van de boete aan Michiel betalen.



De ronde is voorbij, dus Jeffrey en Jessica kunnen nu het Goud op de Schatkisttegel verdelen. Ze ontvangen ieder 6 Goud.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra de Hulpsheriff stapel voor de 3^e keer op raakt. Alle punten en bonussen worden volgens de basisregels geteld.

ZWARTE MARKT

De geruchten over smokkelaars zijn overal in de steegjes van Nottingham te horen. In de duistere hoeken van de stad heeft ziche een Zwarte Markt gevormd, vol met speciale uitdagingen voor degenen die dapper genoeg zijn om de Sheriff en zijn Hulpsheriffs onder ogen te komen en grotere hoeveelheden Smokkelwaar te smokkelen.

≡ VOORBEREIDING ≡

Sorteer de Zwarte Markt kaarten op type en vorm drie open stapels van elk twee kaarten, met de hoogste waarde bovenop. Plaats ze naast elkaar in het midden van het speelveld, binnen bereik van alle spelers.

≡ SPELVERLOOP ≡

Het spel verloopt volgens de regels van het basisspel tot de inspectiefase. **Nadat** je jouw Handelaarsbuidel van de Sheriff hebt ontvangen, mag je een Zwart Markt kaart claimen, waardoor je Smokkelwaargoederen kunt smokkelen voor extra Goud!

Je moet 3 Smokkelwaar kaarten van hetzelfde type hebben als de Zwarte Markt kaart die je wilt claimen voor jouw Marktkraam. Onthul de set Smokkelwaar kaarten aan de andere spelers en leg ze af voordat je de Zwarte Markt kaart claimt. Zwarte Markt kaarten die geclaimd zijn, worden in de Smokkelwaar stapel van de speler gelegd.

De eerste speler die een Zwarte Markt uitdaging voltooid, pakt de bovenste kaart van dat type Goederen, met een hogere waarde dan de kaart daaronder.

Spelers mogen maar 1 Zwarte Markt kaart per ronde claimen, maar er is geen limiet aan het totale aantal kaarten dat een speler mag claimen. Zolang een speler de juiste Smokkelwaargoederen heeft, kan hij beide Zwarte Markt kaarten claimen in verschillende beurten.

Aan het einde van het spel scoren spelers punten voor alle Zwarte Markt kaarten die ze in hun Smokkelwaar stapel hebben verzameld.



VOORBEELD: De Sheriff heeft Michiel de Markt binnengelaten gedurende de inspectiefase. Na het plaatsen van zijn kaarten in zijn Marktkraam toont hij 3 Peper kaarten die hij heeft gesmokkeld. Hiermee kan hij een Zwarte Markt kaart claimen.



Michiel pakt de bovenste kaart van de Zwarte Markt stapel voor Peper en verwijdert de 3 onthulde Smokkelwaar kaarten uit het spel.



OVERZICHT GOEDEREN



TYPE GOEDEREN		3 SPELERS	4-6 SPELERS	WAARDE	BOETE
LEGALE GOEDEREN	Appels 	48	48	2	2
	Kaas 	36	36	3	2
	Brood 	0	36	3	2
	Kippen 	24	24	4	2
SMOKELWAAR	Peper 	18	22	6	4
	Mede 	16	21	7	4
	Zijde 	9	12	8	4
	Kruisboog 	5	5	9	4
KONINKLIJKE GOEDEREN	Groene Appels 	2	2	4	3
	Gouden Appels 	1	2	6	4
	Goudse Kaas 	2	2	6	4
	Blauwe Kaas 	0	1	9	5
	Roggebrood 	0	2	6	4
	Fries Roggebrood 	0	1	9	5
	Koninklijke Haan 	1	2	8	4