

Дополнения

Из каждого закоулка Ноттингема ползут слухи о неких контрабандистах. В том году шерифу удалось конфисковать немало контрабанды, но теперь ему не справиться в одиночку! На задворках города возник чёрный рынок, который выполняет особые прихоти заказчиков. В Ноттингем хлынули контрабандисты, среди которых встречаются особо искусные воры. Тем временем шериф обзавёлся парой помощников. Приготовьтесь торговать из-под полы, следовать новым указам и выполнять особые заказы! К вам примкнули благородные разбойники, значит, дела пойдут в гору!

Содержание

| | |
|-----------------------------|-------|
| 6-Й ИГРОК | С. 2 |
| ЧЁРНЫЙ РЫНОК | С. 8 |
| УКАЗЫ | С. 10 |
| ОСОБЫЕ ЗАКАЗЫ..... | С. 12 |
| БЛАГОРОДНЫЕ РАЗБОЙНИКИ..... | С. 16 |



6-Й ИГРОК

Состав дополнения

- ♦ 1 мешок (для 6-го игрока)
- ♦ 1 торговый прилавок (для 6-го игрока)
- ♦ 6 карт помощников (по 1 на игрока)
- ♦ 2 жетона помощников (заменяют жетон шерифа)
- ♦ 1 сундук

Карты помощников



Торговый прилавок и Мешок

Жетоны помощников



Сундук

Подготовка к игре

Как и при игре **впятером**, каждый игрок получает:

- Мешок и торговый прилавок своего цвета.
- 6 карт товаров из хорошо перемешанной колоды товаров.

После того как игроки получили карты товаров:

- Положите оставшуюся колоду товаров рубашкой вверх на середину стола.
- Уберите жетон шерифа в коробку и используйте вместо него 2 жетона помощников.
- Перемешайте 6 карт помощников и положите рубашкой вверх на середину стола.
- Рядом с ними положите сундук.

Важно! При подготовке к игре на шестерых не делайте стопки сброса.

Ход игры

Шериф **Ноттингема** нанимает и обучает новых помощников. В каждом раунде два игрока становятся помощниками, а остальные четыре — торговцами.

В основном оба помощника работают в команде, но иногда могут действовать поодиночке.

В начале каждого раунда 2 игрока случайным образом становятся помощниками. Откройте 2 верхние карты помощников и выдайте соответствующим игрокам по жетону помощника.

Затем разыгрываются 5 шагов раунда: рынок, погрузка товаров, заявление, досмотр и конец раунда.



1. РЫНОК

Помощники выбирают одного из торговцев, который становится первым игроком и может обменять до 5 карт с руки. Для этого он сперва показывает карты, которые хочет обменять, выложив их перед собой лицевой стороной вверх. Затем берёт столько же карт из колоды товаров. Карты из сброса брать нельзя.

Потом торговец слева от первого игрока может сделать то же самое. После того как каждый из торговцев по очереди получит возможность обменять свои карты, один из помощников забирает все сброшенные товары и складывает их в стопку сброса рядом с колодой товаров.

2. ПОГРУЗКА ТОВАРОВ

Все торговцы заполняют мешки одновременно. В каждый мешок нужно положить от 1 до 5 товаров.



3. ЗАЯВЛЕНИЕ

Помощники вызывают торговцев по одному, а те заявляют свои товары согласно правилам базовой игры.

4. ДОСМОТР

Помощники работают вместе. Как и в базовой игре, они могут свободно торговаться и вести переговоры с торговцами.

Есть 3 варианта развития событий:

♦ Оба помощника соглашаются пропустить торговца. Торговец открывает мешок и раскладывает товары как обычно. Если помощники получили от торговца взятку, они кладут её в сундук.

♦ Оба помощника решают заглянуть в мешок торговца. Если он сказал правду, каждый из помощников платит ему половину штрафа. Если торговец солгал, полученные деньги кладутся в сундук.

♦ Только один из помощников хочет досмотреть товары, а второй желает пропустить торговца. В этом случае досматривающий действует самостоятельно. Если он получает от торговца взятку, то оставляет её себе. Если он проверяет мешок, то либо сам выплачивает штраф, либо забирает себе деньги.

В конце шага досмотра оба помощника поровну делят и деньги, и товары, лежащие в сундуке. Оставшиеся деньги и карты сбрасываются, если оба помощника не договорятся о том, как их поделить.

Примечание. При желании оба помощника могут одновременно досмотреть двух торговцев.

Важно! Настоятельно рекомендуем установить временные рамки для этого шага – по 4 минуты на торговца, как и в игре на пятерых.



Пример. После подготовки вы готовы к началу игры, откройте 2 верхние карты из колоды помощников.



Миша (зелёный) и Лиза (синяя) в этом раунде выступают помощниками шерифа. После недолгих переговоров они решают, что шаг рынка начнётся с Димы и далее по часовой стрелке. Когда все игроки выполнят свои действия и шаг рынка завершится, торговцы погрузят свои товары и заявят их.

Пора Мише и Лизе их проверить! Они присматриваются к Кате: её можно пропустить и так. По поводу Ромы оба сомневаются: Миша желает его досмотреть, но Лиза считает, что это излишне. Они решают немного подумать. Дима ведёт себя слишком подозрительно – ни один из помощников ему не верит! Диме приходится торговаться, и они сходятся на взятке в 12 золотых монет. Все деньги кладутся в сундук.



Маша тоже не вызывает доверия, но Миша готов её пропустить. Лиза не согласна и она устраивает досмотр.



И вот Лиза разбирается с Машей, а Миша – с Ромой. Рома отказывается давать Мише взятку, поэтому досмотра ему не избежать! Оказывается, Рома не солгал, и Мише придётся заплатить ему штраф. Маша и Лиза продолжают переговоры, договариваясь о взятке в 8 золотых монет. Лиза забирает взятку себе. Раунд завершается, Маша с Лизой поровну делят деньги из сундука: каждый получает по 6 золотых монет.

5. КОНЕЦ РАУНДА

Торговцы набирают карты из колоды товаров, пока на руке не станет 6 карт.

По завершении 5-го шага наступает новый раунд: возьмите 2 верхние карты из колоды помощников и разыграйте все 5 шагов, как указано выше.

После 3 раундов каждый игрок один раз побудет помощником.

Перемешайте колоду помощников и начните новый раунд.

Игра завершается, когда колода помощников закончится в третий раз. В результате каждый игрок трижды побудет помощником и шесть раз торговцем.

Награды за титул «короля» и «королевы» выдаются как обычно. Затем каждый игрок подсчитывает все свои золотые монеты. Побеждает самый богатый!



ЧЁРНЫЙ РЫНОК

Состав дополнения

- ♦ 6 карт чёрного рынка (контрабанда)

Подготовка дополнения

Разложите 6 карт по типам (у вас получится 3 пары карт).

Разложите карты так, чтобы они были видны всем игрокам. Карта с бóльшим значением кладётся поверх карты с меньшим значением.



Карты
чёрного рынка

Ход игры

Во время досмотра игроки могут получить карту чёрного рынка, чтобы приторговывать там провезённой в город контрабандой и выручить за это ещё денежек!

Чтобы получить карту чёрного рынка, у торговца должно быть 3 соответствующих товара в стопке с контрабандой (например, чтобы претендовать на карту чёрного рынка перца, в стопке контрабанды, у игрока должно быть 3 карты перца). Торговец обязан показать эти 3 карты.

Игроки могут копить контрабанду на протяжении нескольких раундов, пока не соберут 3 одинаковые карты в стопке контрабанды.

Положите полученную карту чёрного рынка в свою стопку контрабанды. Уберите из игры карты контрабанды, которые вы отдали за эту карту чёрного рынка.

Игрок, первым собравший 3 карты контрабанды нужного типа, получает карту чёрного рынка с большей ценностью, а второй игрок, собравший такой же набор карт, забирает карту чёрного рынка с меньшей ценностью.

Один и тот же игрок может забрать обе карты чёрного рынка, если он собрал 6 карт контрабанды нужного типа.

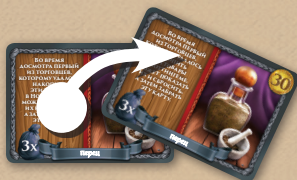
У игрока может быть сколько угодно карт чёрного рынка.

В конце игры подсчитайте очки за все карты чёрного рынка в своей стопке контрабанды.

Пример. Начинается новый шаг досмотра. Дима претендует на карту чёрного рынка. Он показывает собранные им за предыдущие раунды карты перца:



Дима забирает верхнюю карту чёрного рынка перца и убирает из игры три свои карты перца.



Верните в коробку

УКАЗЫ

Состав дополнения

♦ 24 карты указов

Карты
указов



Подготовка дополнения

Перемешайте колоду указов и положите рубашкой вверх. (при игре втроём уберите карты указов с пометкой «4+». При игре внятером уберите карту указа «О личном запасе шерифа» с пометкой «5-»).

Ход игры

Игрок, первым выступающий в роли шерифа, берёт 3 карты указов и сбрасывает одну из них на выбор. Он может показать карты остальным игрокам, чтобы те могли повлиять на выбор 2 указов.

Положите 2 выбранных указа рядом с колодой указов. Сброшенный указ кладётся рубашкой вверх под низ колоды. Выбранные указы выкладываются в ряд: ближайший к колоде считается первым по порядку, следующий за ним – вторым. Открытые карты указов являются новыми правилами игры и обязательны к исполнению!

Начиная со второго раунда, новый шериф берёт 2 верхних указа из колоды, выбирает один, а другой возвращает под низ колоды. Затем он сбрасывает второй по порядку текущий указ и перемещает первый по порядку на его место. Новый указ становится первым по порядку.

Важно! Если вы играете вшестером, оба помощника сообща решают, какой указ они добавят к предыдущему.

Пример. В первом раунде шерифом стал Рома. Он берёт три верхних указа из колоды, выбирает два и кладёт их рядом с колодой указов:



В следующем раунде шерифом становится Маша. Она берёт два верхних указа и оставляет один из них:



Затем она сбрасывает второй по порядку указ и перемещает на его место первый по порядку указ. Новый указ становится первым по порядку:



Маша приступает к своим обязанностям шерифа!



ОСОБЫЕ ЗАКАЗЫ

Состав дополнения

- ♦ 15 карт особых заказов (каждый заказ состоит из 1 контрабанды и 1 разрешённого товара)

Карты особых заказов



Подготовка дополнения

Перемешайте карты особых заказов.

Возьмите 4 особых заказа и положите лицевой стороной вверх на середину стола.

В конце каждого раунда, если потребуется, добавьте новые карты особых заказов так, чтобы их всегда было четыре.

Ход игры

Во время досмотра игроки могут получить открытую карту особого заказа.

Для выполнения особого заказа у торговца в мешке в этот ход должны быть требуемые карты, которые нужно тайком провезти в Ноттингем.

Торговец после прохождения досмотра должен объявить, что выполняет особый заказ и показать всем, что у него в мешке есть требуемые карты.

Он немедленно забирает карту выполненного особого заказа из четырёх открытых и кладёт её вместе с требуемыми товарами и контрабандой под свой прилавок.

Примечание. Присуждая награды за титул «короля» и «королевы», не учитывайте никакие из разрешённых товаров, использованных для выполнения особого заказа. Когда торговец выполняет особый заказ, в его мешке могут быть и другие карты: разложите их по соответствующим местам на прилавке.

У игрока может быть сколько угодно карт особых заказов.

При подсчёте очков в конце игры прибавьте к итоговому результату очки за все карты товаров, контрабанды и особых заказов, лежащих под вашим прилавком.

Пример. Перед началом игры возьмите 4 карты особых заказов и положите их лицевой стороной вверх на стол. В этом раунде шериф – Маша. После переговоров шериф пропускает Диму и Мишу. Затем Дима открывает мешок и сообщает, что может выполнить особый заказ! Он демонстрирует необходимые карты и забирает карту соответствующего особого заказа:



Дима кладёт 2 использованные карты и карту особого заказа под свой прилавок.

В конце раунда он открывает ещё одну карту особого заказа и кладёт её вместо той, которую только что забрал.

БЛАГОРОДНЫЕ РАЗБОЙНИКИ

Состав Дополнения

- ♦ 18 карт благородных разбойников
(на каждой карте указана её цена, размер штрафа и немедленный эффект)
- ♦ 1 планшет Шервудского леса
(положите колоду разбойников на него)

Подготовка Дополнения

Перемешайте колоду благородных разбойников и сдайте по 2 карты каждому игроку.

Остальную колоду положите рубашкой вверх на планшет Шервудского леса.

Каждый игрок выбирает одну карту разбойника, а другую сбрасывает. Таким образом у каждого игрока оказывается семь карт.

Положите сброшенные карты под низ колоды благородных разбойников.



Благородные разбойники



Шервудский лес

Ход игры

Благородные разбойники должны тайно проникнуть в Ноттингем во время шага досмотра.

Каждый раз, когда торговцу удаётся тайком провезти благородного разбойника в Ноттингем, он демонстрирует карту разбойника и получает столько золота из банка, сколько указано на карте, и применяет её немедленный эффект.

Затем он сбрасывает карту разбойника под низ колоды разбойников. Наконец, он берёт две новые карты разбойников, оставляет себе одну, а другую кладёт под низ колоды разбойников.

Если шериф, вскрывая мешок торговца, обнаруживает там разбойника, торговец платит шерифу указанный на карте разбойника штраф. Затем карта разбойника кладётся под низ колоды разбойников.

Для получения новой карты разбойника торговец сперва должен успешно провезти контрабанду в один из последующих ходов. Если ему это удалось, то он завоёвывает доверие разбойников и может немедленно получить карту.

На руке у игрока не может быть больше одной карты разбойника. Даже если игрок успешно провозит контрабанду, уже имея карту разбойника на руке, он всё равно не может взять вторую карту разбойника.



Пример. Дима – шериф, он ведёт переговоры с Мишей. Они договорились о взятке в 8 золотых монет, шериф пропускает Мишу. Затем Миша открывает мешок и демонстрирует карту разбойника.

Имя
благородного
разбойника

Описание
немедленного
эффекта



• Награда

• Штраф

Миша получает 10 золотых монет за то, что тайком провёз Робина Гуда, крадёт 6 золотых монет у Димы, оставляя себе 3 и распределяя остальное по своему усмотрению. Он решает отдать 2 золотые монеты Лизе и 1 золотую монету – Роме.

Создатели игры

Разработчик дополнения: Серхио Алабан

Помощь в разработке игры: Брайан Поуп, Бенджамин Поуп
и Джейсон Медина

Команда разработчиков: Фелипе Баррос и Брайан Поуп

Графические дизайнеры: Джулия Феррари и Серджио Рома

Оформление карт, коробки и создание персонажей:

Джованна Гимарайнш и Саид Джалаби

Производство: Тьяго Аранья, Гильерме Гулар и Ренато Сасделли

Издатель: Давид Прети

Игру тестировали: Маурицио Гибрин, Эрнани Гимарайнш-Нето и Сильвио Богсан, д-р Томас Аллен, Стив Эвери, Аарон Бросман, Мэттью Бёрч, Роберт Трент Буш, Эрих Клауссен, Энди Домингес, Эрик Эглер, Зи Гарсия, Тони Гуллотти, Джон Гайтан, Сэм Хили, Крис Хенсон, Джонатан Хо, Тиджей Хазл, Мэнди Джонсон, Кристин Кайзер, Майк Кайзер, Трэй Ленокс, Кайл Лаггер, Джереми Мартин, Колин Меллер, Джин Перри, Алфия Поуп, Кристофер Поуп, Даниэлла Поуп, Эрик Поуп, Тиффани Поуп, Джон Роджерс, Кристи Силье, Доун Студебекер, Закари Студебекер, Том Вэсел.