

SHERIFF OF NOTTINGHAM®

2^e ÉDITION



RÈGLES DU JEU

SOMMAIRE

CRÉDITS

CRÉDITS	2
INTRODUCTION	3
MATÉRIEL	4
CARTES MARCHANDISE	5
MISE EN PLACE	6
PHASES DE JEU	7
Phase 1 – Marché	7
Phase 2 – Chargement du sac	8
Phase 3 – Déclaration	8
Phase 4 – Inspection	9
Si le Shérif vous laisse passer	9
Si le Shérif inspecte votre sac	10
Arriver à court d'Or	10
L'honneur des brigands	11
Phase 5 – Fin de la manche	11
Pioche marchandises épuisée	11
CONDITION DE VICTOIRE	11
Bonus de Roi et de Reine	12
VARIANTES	13
Marchandises royales	13
Temps d'inspection limité	13
Cartes en moins	13
Sept cartes en main	13
PARTIE À 6 JOUEURS	13
Mise en place	13
Déroulement de la partie	14
Inspection	14
Fin de la manche	14
Fin de la partie	15
MARCHÉ NOIR	15
Mise en place	15
Déroulement	15
LISTE DES MARCHANDISES	16

Auteurs : Sergio Halaban et André Zatz

Développement : Dr Thomas Allen, Fel Barros, John Guytan, Chris Henson, TJ Huzl, Dr Jason Medina, Colin Meller, Bryan Pope, Benjamin Pope, et Tom Vasel

Direction artistique : Mathieu Harlaut

Maquette : Louise Combal (lead), Fabio de Castro (lead), et Gabriel Burghi

Illustrations : Davide Tosello

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

Règles : William Niebling

Relecture (version originale) : Jason Koepp

Éditeur original : David Preti

Traduction française : Funforge (Jérémie Tordjman)

Relecture : Gersende Cheylan et Jérémie Tordjman

Merci à tous ceux qui ont permis à ce jeu de voir le jour !

©2023 Funforge s.a.r.l. Tous droits réservés pour l'édition française. Publié sous licence CMON Global Limited. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sans permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.

©2023 CMON Global Limited, tous droits réservés. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sauf permission spécifique. CMON et le logo CMON sont des marques déposées de CMON Global Limited. Gamegenic et le logo Gamegenic sont des marques commerciales, déposées et enregistrées de Gamegenic GmbH, Allemagne. Sheriff of Nottingham est une marque déposée de CMON Global Limited.



SHERIFF OF NOTTINGHAM®

2^e ÉDITION

Un jeu de bluff impitoyable pour 3 à 6 joueurs,
où la corruption et la contrebande sont les clefs de la victoire !



Cette fois, la soif de richesse du Prince Jean va trop loin ! À cause de lui et de ses taxes trop sévères, il est maintenant impossible pour nous autres Marchands de gagner notre pain. Et maintenant, voilà que son cupide Shérif de Nottingham en profite pour détrousser tous ceux qui se pointent aux portes de la ville, sous prétexte de confisquer leur soi-disante "contrebande"... Ce profiteur ne fait que s'enrichir sur notre dos !

Vous êtes venus à Nottingham avec vos plus belles marchandises. C'est un jour de marché, et la seule chose qui se tient entre vous et votre profit bien mérité, c'est le Shérif. Il ne vous reste plus qu'à bluffer ou à le corrompre pour glisser entre les mailles de son filet... ou qui sait, peut-être est-ce l'honnêteté qui s'avérera l'arme la plus efficace !



Dans *Sheriff of Nottingham®*, vous êtes un marchand qui tente d'acheminer ses denrées au marché. Les joueurs endosseront le rôle du Shérif tour à tour et choisiront qui laisser passer, et qui subira une inspection. Si vous êtes marchand, votre objectif est de convaincre le Shérif de vous laisser entrer à Nottingham... à n'importe quel prix !

À la fin de la partie, le marchand le plus riche remporte la victoire.

MATÉRIEL



204 cartes Marchandise
(144 cartes Marchandise légale,
60 cartes Marchandise de contrebande)



12 cartes Marchandise royale
(variante Marchandises royales)



1 pion Shérif



2 pions Robins
(variante à 6 joueurs)



6 cartes Marché noir
(variante Marché noir)



6 cartes Adjoint
(variante à 6 joueurs)



1 tuile Butin
(variante à 6 joueurs)



133 pièces d'Or
(55 x 1, 48 x 5, 18 x 20, 12 x 50)



6 Aides de jeu



6 Stands marchands



6 Sacs

MARCHANDISES



Chaque carte comporte un produit qu'un Marchand peut vendre au marché de Nottingham.

En haut à gauche se trouve la valeur de la marchandise. Il s'agit du nombre de points qu'elle rapportera à la fin de la partie si elle se trouve dans votre Stand marchand.

En dessous de cette valeur est indiquée la Pénalité de la marchandise. Il s'agit de la valeur en Or que vous devrez payer en cas de Pénalité au cours de la Phase d'inspection (voir page 9).

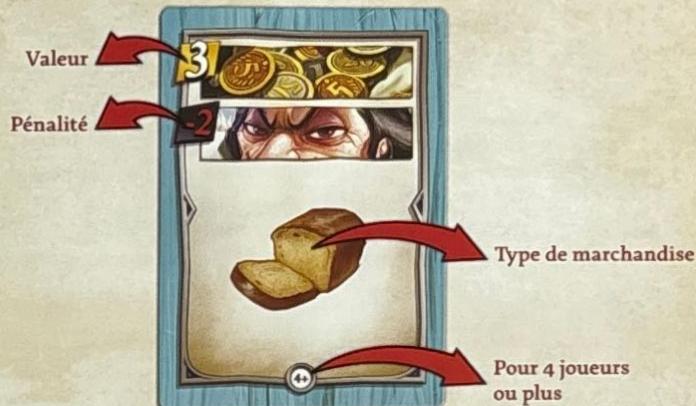
Le jeu contient 144 cartes Marchandise légale (bleues avec un cadre métallique) :

- ◆ 48 pommes valant 2 Or chacune
- ◆ 36 fromage valant 3 Or chacun
- ◆ 36 pain valant 3 Or chacun
- ◆ 24 poulets valant 4 Or chacun

Le jeu contient également 60 cartes Marchandise de contrebande (rouges avec un cadre cuivré, marquées d'une icône Contrebande en haut à droite) :

- ◆ 22 poivre valant 6 Or chacun
- ◆ 21 hydromel valant 7 Or chacun
- ◆ 12 soie valant 8 Or chacune
- ◆ 5 arbalètes valant 9 Or chacune

De plus, il existe 12 cartes Marchandise royale (violettes avec un cadre doré, marquées de l'icône) , à utiliser dans le cadre de la variante Marchandises royales (voir page 13).



MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit un Stand marchand, puis prend le Sac de la couleur correspondante, et les place devant lui.

Choisissez le joueur qui sera le Banquier. Le Banquier donne à chaque joueur (lui-même inclus) 50 Or, et garde le reste de l'Or à côté de lui pour faire la monnaie à ceux qui en auront besoin pendant la partie. Attention, le Banquier **n'a pas le droit** de mélanger ses propres fonds avec ceux de la banque.

Une partie classique se joue **sans les marchandises royales**. Pour vos premières parties, nous vous conseillons de jouer avec les règles de base, puis d'ajouter les variantes au fur et à mesure.

Mélangez les cartes Marchandise (légale et de contrebande) et distribuez 6 cartes à chaque joueur. Placez le reste des cartes en une pioche Marchandises face cachée, de façon à ce qu'elle soit accessible à tous.

Le joueur ayant le plus d'argent véritable sur lui devient le Shérif, et reçoit donc le pion Shérif.



PARTIE À 3 JOUEURS

Avant de mélanger les cartes Marchandise, retirez les cartes comprenant l'icône et rangez-les dans la boîte. Il s'agit de :

- 36 cartes Pain, 4 cartes Poivre, 5 cartes Hydromel et 3 cartes Soie.
- Si vous jouez avec la variante Marchandises royales, retirez également : 1 carte Pomme dorée, 1 carte Bleu, 2 cartes Pain de seigle, 1 carte Pain noir, et 1 carte Coq royal.

PARTIE À 6 JOUEURS

Si vous jouez une partie à 6 joueurs, voir les règles spécifiques de cette variante (page 13).

PHASES DE JEU



Une partie de Sheriff of Nottingham se divise en plusieurs manches. À chaque manche, un joueur incarne le Shérif tandis que les autres jouent les Marchands.

Une manche est divisée en cinq phases à effectuer dans l'ordre suivant :

1. MARCHÉ
2. CHARGEMENT DU SAC
3. DÉCLARATION
4. INSPECTION
5. FIN DE LA MANCHE

À la fin de chaque manche, déplacez le pion Shérif d'un joueur vers la gauche. Ce joueur incarnera le Shérif à la manche suivante.

Dans une partie à 3 joueurs, la partie continue jusqu'à ce que chaque joueur ait été Shérif pendant 3 manches.

Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, la partie continue jusqu'à ce que chaque joueur ait été Shérif pendant 2 manches.

Pour une partie à six joueurs, voir règles spécifiques (page 13).



1.

Marché

Durant cette phase, les Marchands peuvent défausser leurs cartes indésirables pour piocher de nouvelles Marchandises.

Le Shérif choisit le premier joueur. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de ce joueur, chaque marchand joue son tour. À votre tour, vous pouvez défausser jusqu'à 5 cartes de votre main (en les posant face visible), puis piocher un nombre de cartes de la pioche Marchandises égal au nombre de cartes défaussées (pour avoir de nouveau 6 cartes en main). Lorsque tous les joueurs ont effectué cette action, le Shérif rassemble les cartes défaussées et forme une pile de défausse face visible près de la pioche Marchandises.

Note : le Shérif ne joue pas durant cette phase et ne peut pas échanger ses cartes Marchandise. Le Shérif observe les autres joueurs pour tenter de flairer les sacs au contenu douteux.

Exemple : Petit Jean a 2 cartes Poulet en main, mais souhaite en amasser plus avant de passer les portes de Nottingham. Il décide de défausser 3 cartes et pioche 3 nouvelles cartes de la pioche Marchandises dans l'espoir d'obtenir plus de poulets.



2.

Chargement du sac

Durant cette phase, les Marchands placent les marchandises qu'ils souhaitent apporter au marché dans leur sac.

Simultanément, les Marchands mettent tous 1 à 5 de leurs cartes Marchandise dans leur sac respectif. Faites attention à bien cacher la nature de vos cartes aux yeux du Shérif ou des autres marchands !

Une fois que vous êtes satisfaits du contenu de votre sac, fermez-le bien et placez-le devant vous sur la table. Une fois votre sac fermé, vous ne pouvez plus changer d'avis à propos des produits que vous comptez emporter au Marché !

Exemple : Alan-a-Dale a fait une collecte de pommes en phase 1. Il choisit de placer 4 cartes Pomme et 1 carte Arbalète dans son sac. Il voudrait bien y ajouter sa carte Soie, mais cela excéderait la limite de 5 marchandises. Il ferme donc son sac et le place en face de lui.



3.

Déclaration

Durant cette phase, les marchands déclarent au Shérif les marchandises qu'ils apportent au marché. Bien entendu, ils ont le droit de mentir à propos du contenu de leur sac. D'ailleurs, les marchands devront probablement mentir au cours de la partie.

En commençant par le joueur à gauche du Shérif, puis dans le sens horaire, chaque Marchand regarde le Shérif dans les yeux et déclare les marchandises qu'il apporte au Marché. Puis, il donne son sac au Shérif.

Important : le sac ne peut pas être ouvert durant cette phase.

Vous **devez** déclarer le nombre exact de produits présents dans votre sac et annoncer **un seul type** de Marchandise légale (qui peut se trouver, ou non, dans votre sac). Vous ne pouvez ni déclarer une Marchandise de contrebande, ni plusieurs types de marchandises. Tant que vous respectez ces règles, vous êtes libre de déclarer ce que vous souhaitez.

Exemple : Will Écarlate regarde le Shérif dans les yeux et lui annonce : « Il y a 4 poulets dans mon sac ! » Il doit dire 4, car il y a 4 cartes dans son sac, mais elles ne sont pas forcément toutes des poulets. D'ailleurs, Will n'a que 2 poulets dans son sac. Les 2 autres cartes sont 1 pain et 1 soie. La soie est une Marchandise de contrebande, il ne peut donc pas la déclarer. Et, comme il a déclaré des poulets, il ne peut pas évoquer le pain. Il donne donc son sac au Shérif.

« Rien que 4 poulets, c'est juré ! »





4. Inspection

Le Shérif peut maintenant choisir d'inspecter les sacs des marchands.

Le Shérif décide combien de sacs il souhaite inspecter durant cette phase (de zéro à tous). Il choisit aussi l'ordre dans lequel il conduit son inspection. Si le Shérif inspecte un sac et découvre que son propriétaire a menti à propos de son contenu, il pourra ensuite empêcher une amende. Mais attention, un marchand honnête pourra infliger une Pénalité au Shérif si sa déclaration était vraie.

En tant que Shérif, vous pouvez menacer les marchands d'une inspection. En tant que marchand, vous pouvez offrir des pots-de-vin au Shérif pour tenter d'éviter l'inspection, ou pour le convaincre d'inspecter le sac d'un autre marchand. Le Shérif peut choisir d'ignorer le pot-de-vin et d'inspecter le sac malgré l'offre, ou de vous laisser passer sans que vous ayiez à lui graisser la patte. Tous les joueurs peuvent participer à ces négociations en même temps pendant cette phase, mais c'est le Shérif qui décide quand les négociations sont terminées.

Si le Shérif accepte le pot-de-vin d'un marchand, il lui rend son sac sans l'ouvrir. S'il décide de ne pas tenir compte de l'offre du marchand, il ouvre son sac et révèle le contenu aux joueurs.

Quelques exemples de pots-de-vin :

- ◆ de l'Or
- ◆ des Marchandises légales de votre Stand
- ◆ des Marchandises de contrebande de votre Stand
- ◆ des produits contenus dans votre sac
- ◆ des promesses de faveurs futures.

Exemple : le Shérif souhaite inspecter le sac d'Alan-a-Dale. Ce dernier éclate « Attends, Shérif ! Tu n'as pas besoin d'ouvrir ce sac. Si je te donnais 5 Or et 2 pommes en échange ? » Le Shérif lui répond : « C'est d'accord, mais seulement si tes 5 pièces d'Or trouvent 3 amies piécettes. » Alan-a-Dale paie 8 Or et 2 cartes Pomme provenant de son Stand au Shérif. Ce dernier lui rend son sac.



Important : vous ne pouvez pas offrir de cartes de votre main ni plus d'Or que ce que vous possédez !

Note : le Shérif doit inspecter ou rejeter chaque sac, un à la fois, dans l'ordre de son choix. Lui seul peut toucher les sacs jusqu'à ce que l'inspection soit terminée ou que les sacs soient rendus aux marchands.

Aussitôt que le Shérif a rendu ou ouvert un sac, toute négociation concernant ce sac est terminée. Une fois que le Shérif a fait son choix, il est trop tard pour changer d'avis. Si le Shérif rend le sac sans l'ouvrir, le dernier pot-de-vin promis doit être payé (s'il y en avait un). Si le Shérif accepte le pot-de-vin, il ne peut pas inspecter le sac.

Si vous recevez un pot-de-vin en tant que Shérif, ajoutez la marchandise récoltée à votre Stand (qu'elle provienne d'un Stand ou d'un sac) et l'Or à votre réserve personnelle.

Normalement, tous les pots-de-vins et marchés conclus pendant la phase d'Inspection doivent être honorés, mais il existe des exceptions à cette règle (voir *L'honneur des brigands* page 11).

• SI LE SHERIF VOUS LAISSE PASSER

Placez les Marchandises légales de votre sac face visible à côté des espaces correspondants de votre Stand. Ces cartes peuvent être inspectées par n'importe quel joueur, à tout moment de la partie.

La Contrebande reste secrète. Révélez juste le nombre de Marchandises de contrebande que vous avez introduites dans Nottingham, mais pas leur nature. Gardez vos cartes de contrebande face cachée au sommet de votre Stand de marchand.

Exemple : la réputation de Belle Marianne la précédent, le Shérif la laisse passer sans qu'elle ait à lui graisser la patte. Elle retire 3 cartes de son Sac : 2 d'entre elles sont du fromage, comme elle l'avait annoncé. Elle les place à côté de son Stand face visible. Mais, la troisième carte est une Marchandise de contrebande. Le Shérif grogne tandis qu'elle place son article face cachée au sommet de son Stand.

• SI LE SHÉRIF INSPECTE VOTRE SAC

Il y a alors deux issues possibles :

Si vous disiez la vérité et que votre sac contient exactement ce que vous avez décrit, le Shérif doit vous payer un montant en Or égal à la somme des Pénalités de chaque Marchandise légale de votre sac. Vos marchandises légales sont ensuite ajoutées à votre Stand.

Exemple : Petit Jean prouve son honnêteté. Le Shérif inspecte son sac et n'y trouve que 4 poulets, exactement comme il l'avait déclaré. Le Shérif lui doit donc 8 Or (2 par carte Poulet). Petit Jean ajoute ensuite les poulets à son Stand.



Si vous mentiez et que votre sac ne contient pas exactement ce que vous avez déclaré :

- Toute la marchandise contenue dans votre déclaration est acceptée dans le Marché. Placez les cartes concernées sur votre Stand de marchand.
- Toute la marchandise non déclarée est confisquée, qu'elle soit légale ou de contrebande. Le Shérif prend toutes les cartes concernées et les place dans la pile de défausse.
- Vous devez payer au Shérif une amende égale à la somme de la valeur de Pénalité de chaque marchandise confisquée.

CONSEIL

Quand vous offrez des pots-de-vin au Shérif, souvenez-vous que vous devrez aussi payer une Pénalité pour toute la marchandise non déclarée. Il est parfois préférable de lui offrir un plus gros pot-de-vin pour éviter de voir vos marchandises confisquées.

Exemple : Gilbert à la main blanche possède 4 cartes dans son sac. Il déclare transporter 4 cartes Pomme. Bien que Gilbert offre un bon pot-de-vin, le Shérif refuse de le croire et inspecte son sac. Dedans, il trouve seulement une pomme, un fromage et deux hydromel.

Puisque Gilbert disait vrai à propos de la pomme, il la garde et l'ajoute à son Stand. Son mensonge à propos des 3 autres marchandises entraîne leur confiscation. Elles sont placées dans la pile de défausse. Gilbert paie 10 Or au Shérif (2 Or pour le fromage plus 4 Or par hydromel).



ARRIVER À COURT D'OR

Il est très probable que vous arriviez à court d'Or pendant la partie.

Si vous n'avez plus suffisamment d'Or pour payer une Pénalité à un joueur, donnez-lui des Marchandises légales de votre Stand dont le total des valeurs (en haut à gauche) est égal ou supérieur au montant en Or que vous lui devez. Si la valeur est supérieure au montant dû, vous ne recevez pas la différence. Si vous n'avez plus assez de Marchandises légales, révélez et donnez des Marchandises de contrebande de votre Stand jusqu'à combler le montant dû. Le joueur qui reçoit les marchandises les ajoute à son Stand.

Si vous n'avez plus de Marchandises (légales et de contrebande) de votre Stand, la dette est considérée comme étant payée.

Ce qui peut aider un joueur ruiné à remonter la pente !

L'HONNEUR DES BRIGANDS

Normalement, tous les marchés conclus doivent être honorés. Mais, il existe des exceptions.

Toute promesse ou faveur prenant effet après la manche en cours n'a pas été tenue.

Vous pouvez offrir des marchandises de votre sac ou de votre Stand en guise de pots-de-vin au Shérif. Bien sûr, vous pouvez mentir à propos des marchandises que vous transportez ou que vous possédez réellement. Si le Shérif vous a laissé passer, révélez les marchandises de votre sac, mais ne donnez les marchandises promises au Shérif que si elles existent vraiment ! Si vous avez promis au Shérif une récompense qui n'existe ni dans votre sac ni dans votre Stand, vous n'avez pas l'obligation de payer ces marchandises. Dévoilez les cartes de votre sac et de votre Stand au Shérif pour prouver que vous ne les possédez pas.

Un marché est conclu lorsqu'une offre est acceptée par le Marchand ou le Shérif. Jusque-là, tout est ouvert à la négociation. Savoir quand un marché est accepté relève parfois de l'évidence, mais pour éviter toute confusion vous pouvez utiliser « Marché conclu » pour terminer les négociations.

Exemple : le Shérif menace d'inspecter le Sac de Will Écarlate. Will décide de profiter de cette opportunité pour se venger de Gilbert à la main blanche. Il propose l'offre suivante : « Shérif, je te donne 20 Or si tu me laisses passer sans inspection et que tu fouilles le sac de Gilbert à la place, quel que soit le pot-de-vin qu'il te propose ! » Le Shérif accepte, empochant l'argent de Will et le laisse passer. Il est maintenant obligé d'inspecter le sac de Gilbert.

À la manche suivante, Gilbert propose un marché au Shérif : « Si tu n'inspectes pas mon sac pendant ce tour, je n'inspecterai pas ton sac la prochaine fois que je serai Shérif. » Le Shérif est d'accord et permet l'entrée au Marché à Gilbert. Mais, une fois Shérif, Gilbert peut très bien décider de trahir son honneur et de malgré tout inspecter le sac de l'ex-Shérif !



5.

Fin de la manche

Si tous les joueurs ont été Shérif 3 fois (3 joueurs) ou 2 fois (4 ou 5 joueurs), la partie se termine immédiatement.

Simplement, à la fin de la manche, le joueur qui est Shérif passe le pion Shérif au joueur à sa gauche, qui sera Shérif durant la prochaine manche.

Tous les joueurs piochent des cartes de la pioche Marchandises jusqu'à avoir de nouveau 6 cartes en main. Notez que l'ancien Shérif a déjà 6 cartes en main puisqu'il n'a pas utilisé de cartes durant cette manche.

PIOCHE MARCHANDISES ÉPUISÉE

Si vous arrivez à court de cartes durant la partie, mélangez toutes les cartes Marchandise de la défausse pour former une nouvelle pioche Marchandise.



CONDITION DE VICTOIRE

À la fin de la dernière manche, défaussez les cartes qu'il vous reste en main. Ces cartes ne valent pas de Points.

Puis, révélez vos cartes Contrebande et faites le décompte de votre score. Votre total de points est la somme de :

- la Valeur de toutes les marchandises près de votre Stand (légale et de contrebande) ;
- la valeur de toutes vos pièces d'Or ;
- vos bonus de Roi et de Reine.

◆ BONUS DE ROI ET DE REINE

« Deviendrez-vous le Roi des poulets ? »

Le joueur qui a introduit le plus grand nombre de Marchandises légales d'un certain type, ainsi que le joueur juste derrière lui, sont respectivement déclarés Roi et Reine de cette marchandise. Ils reçoivent les bonus de points suivants :

TYPE DE MARCHANDISE	BONUS DE ROI	BONUS DE REINE
Pommes	20	10
Fromage	15	10
Pain	15	10
Poulets	10	5

S'il y a une égalité pour le bonus de Roi, additionnez les bonus de Roi et de Reine pour cette marchandise et divisez équitablement le total entre les joueurs (arrondi à l'inférieur). N'octroyez alors pas de bonus au joueur en deuxième place.

S'il y a égalité pour le bonus de Reine, divisez le bonus équitablement entre les joueurs à égalité (arrondi à l'inférieur).

Ajoutez ces bonus aux scores des joueurs respectifs. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Si deux joueurs sont à égalité, le joueur possédant le plus de marchandises légales gagne la partie. S'il y a encore égalité, le joueur avec le plus de marchandises de contrebande gagne. S'il y a alors toujours égalité, alors la victoire est partagée entre les deux joueurs.

CONSEIL

Les pièces de la banque permettent de compter les points de victoire plus facilement. Prenez à la banque un montant en Or égal à la valeur totale des marchandises de votre Stand et de vos bonus de Roi et de Reine. Puis, comptez simplement la valeur de vos pièces.

Exemple : à la fin de la partie, David de Doncaster possède les marchandises suivantes dans son Stand : 4 pommes, 6 fromage, 1 pain, 4 poulets, 2 poivre et 1 arbalète. Et sa bourse contient 42 Or.



Il possède le plus de fromage : il s'adoube Roi du fromage. Il est à égalité avec un autre joueur pour le titre de Reine des poulets, il reçoit donc la moitié des points pour ce titre.
Son score final est le suivant :

MARCHANDISES LÉGALES

- ♦ pommes : $4 \times 2 = 8$
- ♦ fromage : $6 \times 3 = 18$
- ♦ pain : $1 \times 3 = 3$
- ♦ poulets : $4 \times 4 = 16$

PIÈCES D'OR : 42

ROI DU FROMAGE : 15

REINE DES POULETS : 2 ($5 \div 2 = 2,5$ arrondi à l'inférieur).

CONTREBANDE

- ♦ poivre : $2 \times 6 = 12$
- ♦ arbalète : $1 \times 9 = 9$

TOTAL :

$$8 + 18 + 3 + 16 + 12 + 9 + 42 + 15 + 2 = 125 \text{ points !}$$

VARIANTES

MARCHANDISES ROYALES



Les marchandises royales sont les meilleures marchandises du Royaume. Seuls le Prince Jean et ses sbires peuvent consommer ces produits. Toutes les marchandises marquées d'une icône Marchandise royale sont donc considérées comme de la Contrebande.

Ajoutez les 12 cartes Marchandise royale à la pioche Marchandises avant de la mélanger en début de partie. Notez que 6 d'entre elles sont marquées d'une icône et doivent être retirées du jeu avant de lancer une partie à 3 joueurs.

Exemple : Will Écarlate et Belle Marianne sont en lice pour le titre de Roi du fromage. Will a 10 cartes Fromage tandis que Belle Marianne en a 11. Normalement, Belle Marianne devrait remporter le titre et gagner un bonus de 15 points tandis que Will n'obtiendrait que 10 points. Mais Will a une botte secrète : une carte Gouda, qui amène son total de fromage à 12, un montant supérieur à celui de Marianne. Ce qui lui octroie le titre de Roi du fromage !



Les marchandises royales sont traitées comme n'importe quelle marchandise de Contrebande. Si le Shérif en trouve dans votre sac lors d'une Inspection, vous devrez payer leur Pénalité. Si vous arrivez à en introduire au Marché de Nottingham, placez-les face cachée au sommet de votre Stand de marchand. Ces cartes valent 2 ou 3 marchandises légales (éléments indiqués sur la carte), mais comptent pour une seule carte lorsque vous faites votre déclaration.

À la fin de la partie, les Marchandises royales que vous possédez sur votre Stand sont ajoutées à vos Marchandises légales (de chaque type correspondant) avant le calcul des bonus de Roi et de Reine.

TEMPS D'INSPECTION LIMITÉ

Sheriff of Nottingham est encore plus amusant lorsque vous imposez une limite de temps pour la phase d'Inspection. Le Shérif n'a qu'**une minute**, multipliée par le nombre de marchands présents dans la partie. Ainsi, dans une partie à 4 joueurs, le Shérif n'aura que 3 minutes pour décider d'inspecter les sacs des marchands. S'il arrive à court de temps, tout marchand qui n'a pas subi d'inspection est libre de passer sans avoir à lui graisser la patte.

CARTES EN MOINS

Votre partie est infestée de compteurs de cartes ? Au début de la partie, après avoir mélangé les cartes, retirez aléatoirement 10 cartes de la pioche et rangez-les dans la boîte sans les révéler. Ainsi, personne ne saura quelles cartes ont été retirées.

SEPT CARTES EN MAIN

Augmentez le nombre de cartes que piochent les joueurs. Leur main doit maintenant contenir 7 cartes (au lieu de 6), ce qui donne aux marchands plus de contrôle sur le cours de la partie et rend les choses un peu plus difficiles pour le Shérif.

PARTIE À 6 JOUEURS

MISE EN PLACE

- Rangez le pion Shérif dans la boîte et utilisez les 2 pions Adjoint à la place.
- Mélangez les 6 cartes Adjoint et placez-les face cachée au centre de la zone de jeu.
- Placez la tuile Butin près des cartes Adjoint.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le Shérif de Nottingham recrute et entraîne de nouveaux Adjoints. À chaque manche, 2 joueurs deviennent Adjoints tandis que les 4 autres joueurs sont les Marchands.

Mélangez les cartes Adjoint et piochez les 2 premières cartes du paquet. Donnez 1 pion Adjoint aux deux joueurs désignés par les cartes. Ils seront Adjoints pour cette manche.

Les manches comprennent les 5 mêmes phases : Marché, Chargement du sac, Déclaration, Inspection, Fin de la manche. À la phase d'Inspection, les Adjoints agiront en équipe (ou séparément) pour inspecter les sacs des marchands.

INSPECTION

Pendant la phase d'Inspection, les deux Adjoints peuvent discuter librement avec les marchands. Cela peut déboucher sur 3 issues.

Les deux Adjoints sont d'accord pour laisser passer le marchand. Le marchand ouvre alors son sac et place ses marchandises comme d'habitude. Si les Adjoints ont accepté un pot-de-vin pour laisser passer le marchand, le pot-de-vin est placé sur la tuile Butin.

Les deux Adjoints sont d'accord pour inspecter le sac. Si la déclaration du marchand est vraie, alors chaque Adjoint paie la moitié de la Pénalité avec l'Or de sa propre bourse (pas l'Or du Butin). Si la déclaration est fausse, l'argent perçu est placé sur la tuile Butin.

Un des Adjoints veut inspecter le sac tandis que l'autre veut laisser passer le marchand. Dans ce cas, l'Adjoint qui veut inspecter le sac agit de son propre chef. S'il accepte un pot-de-vin de la part du marchand, il le perçoit directement. S'il ouvre le sac du marchand, il est le seul à payer ou à percevoir la Pénalité en conséquence.

À la fin de la phase d'Inspection, les 2 Adjoints partagent équitablement l'Or et les cartes Marchandise placés sur la tuile Butin. Les cartes et l'Or restants de cette division sont défaussés, sauf si les 2 Adjoints se mettent d'accord sur la façon de distribuer ce reste.

FIN DE LA MANCHE

À la fin des 5 phases, une nouvelle manche commence. Piochez les 2 premières cartes de la pioche Adjoints et effectuez les 5 phases.

Après 3 manches, chaque joueur aura joué le rôle d'Adjoint une fois. Mélangez les cartes adjoint pour créer une nouvelle pioche et lancez la nouvelle manche.



Exemple : Petit Jean et Belle Marianne sont les Adjoints pour cette manche. Ils relèguent Gilbert à la main blanche et décident d'un commun accord de le laisser passer sans conteste.

Alan-a-Dale, lui, n'inspire confiance à aucun des deux Adjoints. Lorsqu'ils le confrontent, Alan-a-dale tente de négocier. Les trois lurons arrivent à un terrain d'entente : un pot-de-vin de 12 Or. Toutes les pièces sont posées sur la tuile Butin.

Will Écarlate semble suspect lui aussi, mais Petit Jean veut le laisser passer. Belle Marianne n'est pas d'accord et elle veut inspecter son sac. Belle Marianne décide donc de gérer la situation seule. Elle et Will négocient jusqu'à arriver à un accord : un pot-de-vin de 8 Or pour qu'elle ferme les yeux. Belle Marianne reçoit directement le montant total.

Mais pour David de Doncaster, leurs avis divergent : Petit Jean veut le fouiller, mais Belle Marianne le pense innocent. David n'accepte pas de leur graisser la patte, donc les Adjoints décident d'ouvrir son sac. Contre toute attente, toutes ses marchandises sont légales, et chacun des Adjoints doit payer une Pénalité à David.

La manche est terminée. Petit Jean et Belle Marianne partagent l'Or du Butin et reçoivent 6 Or chacun.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque la pioche Adjoints est épuisée pour la 3^e fois. Les points et les bonus sont attribués comme d'habitude.

MARCHÉ NOIR



Le bruit court que les ruelles de Nottingham grouillent de trafiquants. Un Marché noir a pris forme dans les recoins les plus sombres de la ville. Il déborde de demandes spéciales que seul un marchand téméraire, qui saura faire passer toujours plus de Contrebande sous le nez du Shérif et de ses Adjoints, pourra satisfaire.

■ MISE EN PLACE ■

Séparez les cartes Marché noir par type, puis formez 3 pioches face visible de 2 cartes chacune au centre de la table. Placez la carte avec la valeur la plus haute au sommet de chaque pile.

■ DÉROULEMENT ■

Le déroulement est le même que dans le jeu de base, jusqu'à la phase d'Inspection. Après avoir récupéré votre sac des mains du Shérif, vous pouvez obtenir une carte Marché noir qui vous permettra d'échanger des cartes de Contrebande en votre possession contre de l'Or !

Vous devez avoir, au sommet de votre Stand marchand, 3 cartes Contrebande de même type que celui de la carte Marché noir que vous souhaitez obtenir. Révélez les 3 cartes Contrebande correspondantes aux autres joueurs et défassez-les pour obtenir la carte Marché noir. Placez-la face cachée au sommet de votre Stand, parmi vos autres cartes Contrebande.

Si vous êtes le premier à obtenir la carte Marché noir de ce type, prenez la carte au sommet de la pile (avec la valeur la plus élevée).

Les joueurs ne peuvent prendre qu'une carte Marché noir par manche, mais il n'y a pas de limite au nombre de cartes Marché noir qu'un joueur peut posséder. Tant qu'un joueur a en sa possession la Contrebande nécessaire pour l'échange, il peut obtenir les deux cartes Marché noir d'un même type (en deux tours séparés).

À la fin de la partie, les joueurs gagnent des points en fonction du nombre de cartes Marché noir dans leur pile de Contrebande.



Exemple : après avoir placé les cartes de son sac sur son Stand, David de Doncaster montre qu'il possède 3 cartes Poivre dans son stock de Contrebande. Il revendique ainsi une carte Marché noir.



David récupère la carte au sommet de la pile Poivre du Marché noir, et retire ses 3 cartes Contrebande de la partie.



LISTE DES MARCHANDISES



TYPE DE MARCHANDISE	3 JOUEURS	4-6 JOUEURS	VALEUR EN OR	PÉNALITÉ
------------------------	-----------	-------------	--------------	----------

MARCHANDISES LÉGALES	Pommes		48	48	2	2
	Fromage		36	36	3	2
	Pain		0	36	3	2
	Poulets		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 vertes		2	2	4	3
	Pommes dorées		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