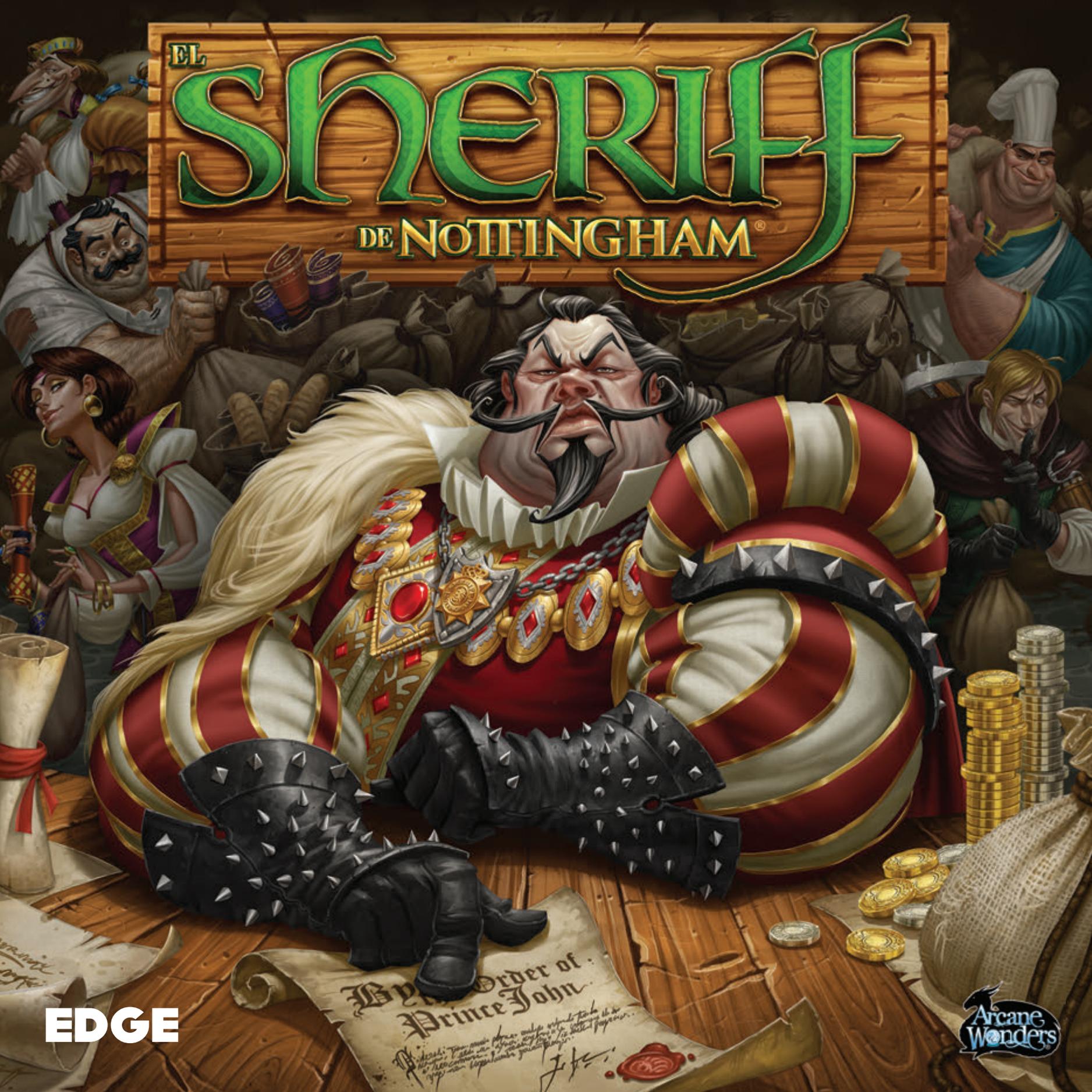


EL

SHERIFF

DE NOTTINGHAM



EDGE

Arcane
Wonders

Diseño original del juego de Sergio Halaban y Andre Zatz

“Mi agradecimiento especial a Bryan Pope por su trabajo de edición y su gran compromiso con este juego”.

— Sergio Halaban



CRÉDITOS

Desarrollo del juego a cargo de Bryan Pope

Asesor principal de desarrollo: Benjamin Pope

Asesor especial de desarrollo: Dr. Jason Medina

Nuestro agradecimiento especial al Dr. Jason Medina por sus fantásticas y originales ideas.

Equipo de desarrollo: Dr. Thomas Allen, John Guytan,
Chris Henson, TJ Huzl, Colin Meller, y Tom Vasel

Bryan y Sergio quieren agradecer su ayuda y apoyo a todos los que han probado el juego.

Aportaron excelentes comentarios e ideas y pasaron incontables horas entre sobornos, contrabandos y traiciones.

Pruebas de juego: 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 de 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 y Grant Wilson.

Reglas redactadas por: William Niebling

Traductor: Jesús Moreno Aijón

Dirección creativa y de maqueta: Chris Henson

Dirección artística e ilustraciones de las reglas: John Guytan

Ilustraciones de las cartas y componentes del juego: Lorraine Schleter

Ilustraciones de la caja y los personajes: David Sladek

Maquetación: Edge Studio

Director de producción: John Rogers

Editor: Jose M. Rey

Más información en
EDGEENT.COM

EDGE



EL SHERIFF DE NOTTINGHAM®

UN EMOCIONANTE JUEGO DE ENGAÑOS, SOBORNOS Y CONTRABANDO PARA 3-5 JUGADORES

La codicia del príncipe Juan ha ido demasiado lejos. A los mercaderes nos resulta imposible seguir ganándonos la vida con tantos impuestos. Ahora ha encargado al avaricioso sheriff de Nottingham que registre a todo el que atraviesa las puertas principales en busca de “contrabando”; o sea, toda la buena mercancía que quiere quedarse él. Por suerte, conoces al sheriff mejor que el propio príncipe Juan. Ese tipo astuto, taimado y avaricioso puede intimidar vigilando las puertas de la ciudad pero, reconozcámoslo, no tiene muchos problemas en aceptar un buen soborno para hacer la vista gorda.

Acabas de llegar a Nottingham con tus mercancías el día de mercado y lo único que se interpone entre tú y tus bien merecidas ganancias es el sheriff. Lo único que tienes que hacer es abrirte camino a base de engaños, sobornos o, quizá, diciendo la verdad...

En *El sheriff de Nottingham*, eres un mercader que intenta introducir sus mercancías en la ciudad. Por turnos, los jugadores asumen el papel de sheriff, que es quien debe decidir qué Sacos de los mercaderes deben ser registrados y cuáles pueden pasar. Como mercader, tu objetivo es convencer al sheriff de que te deje pasar, utilizando cualquier medio que sea necesario. Al final de la partida, gana el mercader más rico.

CONTENIDO

El *sheriff de Nottingham* contiene:

- 216 cartas de mercancías, que incluyen:
 - 144 mercancías Legales (verdes)
 - 60 mercancías de Contrabando (rojas)
 - 12 mercancías Reales (rojas con un estandarte dorado y el emblema del sheriff en la parte inferior)
- 110 monedas de oro, con cuatro valores:
 - 39 monedas de oro de 1
 - 42 monedas de oro de 5
 - 17 monedas de oro de 20
 - 12 monedas de oro de 50
- 1 marcador de sheriff
- 5 Puestos de mercader
- 5 Sacos de mercader
- Estas reglas

Puestos de mercader



Marcador de sheriff



Monedas

Sacos de mercader

LAS CARTAS DE MERCANCÍAS

Cada carta muestra un producto que los mercaderes pueden vender en el mercado de Nottingham.

La esquina superior derecha muestra el “valor” de la mercancía. Es el número de puntos que valdrá al final de la partida si la tienes en tu Puesto de mercader.

La esquina inferior derecha muestra la “sanción” de la mercancía. Es la cantidad de oro que deberás pagar si recibes una sanción en la fase de Registro (consulta la página 8).

Hay 144 cartas de mercancías Legales en el juego:

- 48 de Manzanas, con un valor de 2 monedas de oro cada una
- 36 de Queso, con un valor de 3 monedas de oro cada una
- 36 de Pan, con un valor de 3 monedas de oro cada una
- 24 de Gallinas, con un valor de 4 monedas de oro cada una

Hay también 60 cartas de mercancías de Contrabando en el juego:

- 22 de Pimienta, con un valor de 6 monedas de oro cada una
- 21 de Aguamiel, con un valor de 7 monedas de oro cada una
- 12 de Seda, con un valor de 8 monedas de oro cada una
- 5 de Ballestas, con un valor de 9 monedas de oro cada una

Además, hay 12 mercancías de Contrabando denominadas “Reales”, indicadas con un estandarte dorado y el emblema del sheriff en la parte inferior de la carta. Estas cartas solo se usan para jugar con las reglas opcionales “Mercancías Reales” (consulta la página 13).



Mercancías Legales



Mercancías de Contrabando



Mercancías Reales



VALOR

sanción

USA ESTA CARTA SI JUGAIS 4 O MAS JUGADORES (CONSULTA LA PÁGINA 4)



PREPARATIVOS DEL JUEGO

Cada jugador coge un Puesto de mercader con su Saco de mercader correspondiente y los coloca frente a él.

Se elige a un jugador para que haga de “banquero”. El banquero entrega a cada jugador (incluido él mismo) 50 monedas de oro. El banquero deja el resto del oro a mano para poder cambiar monedas durante la partida. ¡Aseguraos de que el banquero no mezcla su dinero de jugador con los fondos del banco!

Es preferible que en las primeras partidas se juegue solo con las reglas básicas. En el modo de juego básico no se utilizan las cartas de mercancías Reales. Quita las 12 cartas de mercancías Reales del mazo y devuélvelas a la caja (para utilizar estas cartas, consulta la sección “Mercancías Reales” de la página 13). Baraja el resto de cartas de mercancías y reparte 6 cartas boca abajo a cada jugador.

Deja el resto de las cartas en un mazo de robo, boca abajo.

Descubre 5 cartas del mazo y crea con ellas una pila de descartes.

Descubre otras 5 cartas del mazo y forma con ellas una *segunda* pila de descartes.

Sí, hay 2 pilas de descartes. Todos los jugadores pueden examinar las cartas de ambas pilas de descartes en cualquier momento.

Por último, el jugador que tenga más dinero real en efectivo será el primer sheriff, y cogerá el marcador de sheriff. Si hay un empate (¡o si nadie tiene dinero!), el primer sheriff se escoge al azar.



MONEDAS DE INICIO



x1



x5



x5



Una vez que hayas terminado con los preparativos, el área de juego tendrá un aspecto parecido a este.

¡Estáis listos para empezar!

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada partida consta de varias rondas. En cada ronda actuará como sheriff un jugador distinto, mientras que el resto de jugadores actúan como mercaderes.

Cada ronda se divide en **cinco fases**, que deben jugarse por orden:

1. MERCADO
2. CARGA DEL SACO DE MERCADER
3. DECLARACIÓN
4. REGISTRO
5. FIN DE LA RONDA

Ten en cuenta que el jugador que actúa como sheriff participa únicamente en la fase de Registro y en la fase de Fin de la ronda. No obstante, debería estar atento a las acciones de los otros jugadores durante el resto de fases.

Al final de cada ronda, el marcador de sheriff pasa al jugador sentado a la izquierda, que se convierte en el nuevo sheriff. La partida prosigue hasta que todos los jugadores han sido sheriff dos veces (o tres veces en las partidas con tres jugadores).

PARTIDAS DE 3 JUGADORES

Si vas a jugar una partida de tres jugadores, tendrás que hacer dos cambios:



Antes de barajar las cartas, busca todas las cartas con el icono “4+” y devuélvelas a la caja. En total son 36 cartas de Pan, 4 de Pimienta, 5 de Aguamiel y 3 de Seda. Si vas a jugar con las mercancías Reales, antes de barajar tendrás que quitar además 1 carta de Queso azul, Manzanas doradas, Pan negro y Gallo real, y 2 cartas de Pan de centeno.

Continúa la partida hasta que todos los jugadores hayan sido sheriff **tres veces**.



LA RONDA DE JUEGO

FASE DE MERCADO

EN ESTA FASE, PUEDES DESCARTARTE DE CARTAS QUE NO QUIERAS Y ROBAR OTRAS PARA HACERTE CON LAS MERCANCÍAS QUE QUIERES LLEVAR AL MERCADO.

Empezando por el jugador sentado a la izquierda del sheriff, y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador va realizando su turno. En tu turno, puedes apartar **hasta 5 cartas** de tu mano (colocándolas boca abajo) y robar **hasta tener 6 cartas** de nuevo.

Al robar cartas, puedes coger la **primera** carta de una de las pilas de descartes o del mazo de robo. Sí, eso significa que si quieres la tercera carta por arriba de la pila de descartes, tendrás que robar antes las dos primeras.

Tienes que robar *siempre* las cartas que quieras de las pilas de descartes *antes* de robar cartas del mazo. No puedes robar cartas del mazo y luego robar cartas de las pilas de descartes.

Después de robar cartas, coloca las cartas que has apartado al comienzo de la fase en una de las pilas de descartes, una a una y boca arriba, en el orden que desees.



CONSEJO

Robar cartas de una pila de descartes es una buena manera de conseguir las cartas que quieres, pero el sheriff podrá ver las cartas que coges. Obviamente, puede ser también una oportunidad para engañarlo...



EJEMPLO El Pequeño John tiene 2 Gallinas en su mano y sabe que hay otra carta de Gallinas en la pila de descartes de la izquierda, bajo la primera carta. Retira 3 cartas de su mano, roba esas 2 cartas de la pila de descartes y roba otra carta del mazo de robo. A continuación, coloca las 3 cartas que ha retirado en la pila de descartes de la derecha.



FASE DE CARGA DEL SACO DE MERCADER

EN ESTA FASE, COLOCAS LAS CARTAS DE MERCANCÍAS QUE QUIERES LLEVAR AL MERCADO EN EL SACO DE MERCADER.

Todos los mercaderes colocan las mercancías en sus Sacos al mismo tiempo. Puedes guardar **de 1 a 5 mercancías** en tu Saco de mercader. *No puedes* dejar el Saco vacío o guardar más de 5 mercancías en él.

Ten cuidado de que el sheriff y los otros mercaderes no vean qué cartas guardas en tu Saco.

Cuando hayas puesto las mercancías en tu Saco, ciérralo y colócalo en la mesa frente a ti. Una vez que lo hayas cerrado, ¡no podrás rectificar su contenido!

EJEMPLO Guy de Gisbourne ha estado cosechando Manzanas. Coloca 4 cartas de Manzanas de su mano en su Saco de mercader. Además, añade 1 Ballesta. Le encantaría poder encajar la Seda que tiene en la mano, pero solo puede colocar un máximo de 5 cartas en el Saco, así que cierra el Saco y lo coloca frente a él.



LA RONDA DE JUEGO

FASE DE DECLARACIÓN

EN ESTA FASE, TENDRÁS QUE DECLARAR ANTE EL SHERIFF LAS MERCANCÍAS QUE LLEVAS AL MERCADO.

POR SUPUESTO, PUEDES MENTIRLE. DE HECHO, ES PROBABLE QUE TENGAS QUE HACERLO EN ALGÚN MOMENTO DE LA PARTIDA.

Comenzando por el jugador sentado a la izquierda del sheriff y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador mira al sheriff a los ojos y le anuncia las mercancías que lleva al mercado. Al hacer la declaración, debes entregar al sheriff tu Saco de mercader.

Importante: El sheriff *no puede* abrir los Sacos de mercader en este momento.

Puedes declarar lo que quieras, pero debes respetar estas **tres reglas**:

- Solo puedes declarar mercancías **Legales**.
- Solo puedes declarar **un tipo** de mercancía.
- Debes declarar únicamente el número exacto de cartas que contiene tu Saco de mercader.

EJEMPLO Will Scarlet mira fijamente al sheriff y anuncia: “En mi saco hay 4 gallinas”. Tiene que decir 4 porque lleva 4 cartas en su Saco de mercader, ¡pero puede que no todas sean Gallinas! De hecho, Will solo lleva 2 Gallinas en su Saco. Las otras 2 cartas son Queso y Seda. La Seda es Contrabando, por lo que con esa no queda más remedio que mentir (ya que solo se pueden declarar mercancías Legales).

Will no puede declarar 3 o 5 mercancías porque debe declarar siempre el número exacto de cartas que tiene en el Saco. Tampoco podría declarar que tiene 2 Gallinas y 2 Quesos, porque solo se puede declarar un tipo de mercancía.

“¡4 GALLINAS DE VERDAD!”



CONTENIDO DEL SACO



FASE DE REGISTRO

AHORA EL SHERIFF PUEDE REGISTRAR LOS SACOS DE MERCADER

Cuando seas el sheriff, decidirás el orden en el que deseas registrar los Sacos. Puedes registrar tantos Sacos de mercader como quieras en esta fase. También puedes optar por no registrar ninguno.

Antes de registrar un Saco, *puedes amenazar* a su propietario. El jugador puede ofrecerte un soborno para evitar el registro. El soborno puede ser cualquier cosa o combinación de cosas que se te ocurra. Aquí tienes algunas cosas que puedes ofrecer como parte de un soborno:

- Oro
- Mercancías Legales de tu Puesto de mercader
- Mercancías de Contrabando de tu Puesto de mercader
- Mercancías de tu Saco (Legales o de Contrabando)
- Promesas de futuros favores

Consulta “La palabra de un ladrón” en la página 10. No puedes ofrecer las cartas que tienes en la mano como parte de un soborno.

Una vez que el sheriff toma su decisión, no puede rectificar. En cuanto abras un Saco de mercader o lo devuelvas, será demasiado tarde para cambiar de opinión.

Después de escuchar tu oferta, y tras cualquier negociación necesaria para dirimir el asunto, el sheriff deberá, **o bien** permitir que pases (si acepta el soborno que le has ofrecido) y devolverte tu Saco de mercader, **o bien** registrar tu Saco (rechazando cualquier soborno que se le haya ofrecido).

EJEMPLO El sheriff está a punto de registrar el Saco del Padre Tuck, pero Tuck exclama: “¡Espere, sheriff! No hace falta que abra el saco. ¿Y si le doy 5 monedas de oro y 2 cestas de manzanas por las molestias?”. El sheriff mira al buen fraile con suspicacia y responde: “Di mejor 8 monedas de oro y trato hecho”.

Dolido al ver que no creen en su inocencia, Tuck paga al sheriff 8 monedas y 2 cartas de Manzanas de su Puesto de mercader. El sheriff le devuelve su Saco de mercader.



LA RONDA DE JUEGO

SI EL SHERIFF TE DEJA PASAR AHORA TIENES QUE ENSEÑAR LAS CARTAS DE TU SACO AL RESTO DE JUGADORES.

Todas las mercancías **Legales** se colocan *boca arriba* en los espacios correspondientes de tu Puesto de mercader. Todos los jugadores pueden examinar las mercancías Legales de tu Puesto de mercader en cualquier momento.

Todas las mercancías de **Contrabando** se guardan en secreto. Tienes que revelar el *número* de cartas de Contrabando que has conseguido introducir en Nottingham, pero no su *tipo*. Guarda tus cartas de Contrabando en la parte superior de tu Puesto de mercader, *boca abajo*.

SI EL SHERIFF REGISTRA TU SACO HAY DOS RESULTADOS POSIBLES:

Si habías dicho la verdad y tu Saco contiene *exactamente* lo que habías declarado, el **sheriff** deberá pagarte una cantidad de oro equivalente a la sanción de todas las mercancías Legales de tu Saco.

Si habías mentido y tu Saco no contiene *exactamente* lo que habías declarado, suceden tres cosas:

1. Puedes llevar al mercado todas las mercancías que **sí declaraste**. Colócalas en tu Puesto de mercader boca arriba, como de costumbre.
2. Todas las mercancías que **no declaraste** son confiscadas. El sheriff coge todas esas mercancías y las coloca en *una* de las pilas de descartes, en el orden que desee.
3. Tendrás que pagar una multa al sheriff por todas las mercancías confiscadas. La **multa** equivale a la sanción que se indica en la parte inferior de cada carta.

EJEMPLO La reputación de doncella dulce e inocente de Lady Marian bastó para pasar junto al sheriff, ¡sin necesidad de sobornarle! Saca 3 cartas de su Saco: 2 son Queso, tal y como dijo en su declaración, y las coloca en su Puesto de mercader boca arriba. ¡Pero la tercera carta era mercancía de Contrabando! El sheriff gruñe mientras ella la coloca boca abajo en la parte superior de su Puesto.



EJEMPLO Much, el Hijo del Molinero, ha resultado ser un tipo sincero. Después de registrar su Saco, el sheriff descubre que, ciertamente, lleva 4 Gallinas, justo lo que declaró. El sheriff debe pagarle 8 monedas de oro (2 por cada Gallina). Much, el Hijo del Molinero, añade además las Gallinas a su Puesto de mercader.



EJEMPLO Gilbert Whitehand tiene 4 cartas en su Saco de mercader. Ha declarado que lleva 4 Manzanas. A pesar de que Gilbert le ha ofrecido un suculento soborno, el sheriff se niega a creerle y registra su Saco. Dentro encuentra 1 carta de Manzanas, 1 de Queso y 2 de Aguamiel.

Como Gilbert no ha mentido sobre la Manzana, puede quedársela (y añadirla a su Puesto). No obstante, como ha mentido sobre las otras 3 mercancías, estas son confiscadas (y colocadas en la pila de descartes). Además, Gilbert debe pagarle al sheriff 10 monedas de oro (2 del Queso más 4 por cada una de las cartas de Aguamiel).



CONSEJO

Cuando ofrezcas un soborno al sheriff, ten en cuenta lo que tendrías que pagarle en sanciones por las mercancías confiscadas. A veces, merece la pena ofrecerle un poco más para evitar que confisque tus mercancías.



LA PALABRA DE UN LADRÓN

NORMALMENTE, DEBES CUMPLIR CON TODOS LOS TRATOS QUE HAGAS. NO OBSTANTE, HAY UN PAR DE EXCEPCIONES:

- Las promesas de **futuros favores** que deberán realizarse después de la fase de Registro actual **no** son vinculantes.
- Un mercader puede ofrecer un soborno al sheriff que incluya mercancías de su Saco. Por supuesto, puede que mienta acerca del contenido del Saco. Si se le permite pasar, cuando revele las mercancías que lleva en el Saco, solo tendrá que pagar al sheriff las mercancías que prometió que realmente existan. Si prometió al sheriff mercancías que no lleva en el Saco, no tiene que entregárselas.

EJEMPLO El sheriff amenaza a Richard, el Panadero, con registrar su Saco de mercader. Richard decide aprovechar la oportunidad para vengarse de Guy de Gisbourne y le hace la siguiente oferta: “Sheriff, te pagaré 20 monedas de oro si me dejas pasar sin registrarme e inspeccionas el Saco de Guy, sea cual sea el soborno que te proponga”. El sheriff acepta, coge el dinero de Richard y le deja pasar con una palmadita en la espalda. En este caso, el sheriff *deberá* registrar el Saco de Guy, ya que el trato puede cumplirse en la misma ronda.

En una ronda posterior, Guy hace un trato con el sheriff: “Si no registras mi saco en esta ronda, yo no registraré tu saco la próxima vez que me toque ser sheriff”. El sheriff acepta y deja que Guy entre en el mercado. Pero, cuando a Guy le toque ser sheriff en una ronda posterior, podría faltar a su palabra y registrar el Saco del antiguo sheriff.



LA RONDA DE JUEGO

FASE DE FIN DE LA RONDA

SI TODOS LOS JUGADORES HAN SIDO SHERIFF DOS VECES (TRES VECES EN LAS PARTIDAS CON TRES JUGADORES), LA PARTIDA TERMINA INMEDIATAMENTE.

De lo contrario, el jugador que era sheriff pasa el marcador de sheriff al jugador de su izquierda, que será el sheriff durante la siguiente ronda.

Todos los jugadores roban cartas hasta tener de nuevo 6 cartas en su mano. Ten en cuenta que el sheriff debe tener 6 cartas en su mano de la última ronda.

La siguiente ronda comienza por la fase de Mercado.



ORO AGOTADO

Es posible que te quedes sin oro durante la partida. Si no tienes monedas para pagar, no podrás ofrecer oro como soborno.

Si no puedes pagar una sanción, tendrás que darle al jugador mercancías Legales de tu Puesto de mercader por un valor igual (como mínimo) a la cantidad que debes. Es posible que tengas que dar cartas con un valor superior a tu deuda, pero no recibirás el cambio por lo que pagues de más. Si no tienes suficientes mercancías Legales, tendrás que revelar y entregar mercancías de Contrabando para compensar la diferencia. El jugador que reciba las mercancías podrá añadirlas a su Puesto de mercader.

Si has agotado todas las mercancías Legales y de Contrabando de tu Puesto para pagar una deuda, las deudas pendientes se considerarán saldadas.

**¡ES UNA AYUDA PARA
LOS JUGADORES ARRUINADOS!**



BARAJAR DE NUEVO LAS CARTAS

En caso de que te quedes sin cartas durante la partida, tendrás que barajar de nuevo todas las cartas de las pilas de descartes (salvo las 5 primeras de ambas pilas) y crear con ellas un nuevo mazo.

GANAR LA PARTIDA

La partida termina cuando todos los jugadores han tenido la oportunidad de ser sheriff dos veces (tres veces en las partidas de tres jugadores). Al final de la última ronda, los jugadores descartan todas las cartas que tengan en la mano. Esas cartas no suman puntos.

A continuación, se muestran las cartas de Contrabando y se suman los puntos. Tu puntuación es la suma de:

- El valor de *todas* las mercancías que tengas en tu Puesto de mercader (Legales y de Contrabando).
- Todas las monedas de oro que tengas.
- Todas las bonificaciones que hayas ganado por ser el “Rey” o la “Reina” de un tipo de mercancía.

Gana el jugador con más puntos.

Si dos jugadores empatan, gana el que posea más mercancías Legales. Si sigue habiendo empate, gana el jugador con más mercancías de Contrabando.

¿QUIERES SER EL REY DEL QUESO?

Los dos jugadores que más mercancías de un tipo hayan conseguido acumular serán declarados el “Rey” (el que más haya conseguido) y la “Reina” (el segundo que más haya conseguido) de ese tipo de mercancía. Recibirán los puntos de bonificación que se indican a continuación:



TIPO DE MERCANCÍA	BONIFICACIÓN DEL REY	BONIFICACIÓN DE LA REINA
MANZANAS	20	10
QUESO	15	10
PAN	15	10
GALLINAS	10	5

Si hay un empate al determinar quién recibe la bonificación del Rey, suma la bonificación del Rey y de la Reina y divide equitativamente el total entre todos los jugadores empatados (redondeando hacia abajo). En este caso, no se conceden bonificaciones para el segundo puesto.

Si hay un empate al determinar quién recibe la bonificación de la Reina, divide equitativamente esos puntos entre todos los jugadores empatados (redondeando hacia abajo).



BONIFICACIÓN DEL REY
BONIFICACIÓN DE LA REINA

EJEMPLO David de Doncaster termina la partida con estas mercancías en su Puesto de mercader: 4 cartas de Manzanas, 6 de Queso, 1 de Pan, 4 de Gallinas, 2 de Pimienta y 1 de Ballestas. Tiene 42 monedas de oro. Al comparar sus totales con el resto de jugadores, comprueba que es el que tiene más Queso, lo que lo convierte en el “Rey del queso”. Además, ha empatado con otro jugador en el segundo puesto en número de Gallinas, por lo que se reparten la bonificación de “Reina de las gallinas”. Su puntuación total es la siguiente.

MERCANCÍAS LEGALES

MANZANAS: $4 \times 2 = 8$

QUESO: $6 \times 3 = 18$

PAN: $1 \times 3 = 3$

GALLINAS: $4 \times 4 = 16$

MERCANCÍAS DE CONTRABANDO

PIMIENTA: $2 \times 6 = 12$

BALLESTAS: $1 \times 9 = 9$

MONEDAS DE ORO EN LA MANO: 42

REY DEL QUESO: 15

REINA DE LAS GALLINAS: $5 \div 2 = 2,5$
REDONDEANDO HACIA ABAJO = 2

TOTAL: $8 + 18 + 3 + 16 + 12 + 9 + 42 + 15 + 2 = 125$ PUNTOS.



REGLAS OPCIONALES

MERCANCIAS REALES

Las mercancías Reales son las mercancías de mayor calidad del Reino. El príncipe Juan ha estipulado que únicamente él y sus más leales secuaces pueden disfrutar de ellas. Por lo tanto, todas las mercancías señaladas con un estandarte dorado y el emblema del sheriff se consideran mercancías de Contrabando.

Las mercancías Reales están pensadas para incluirse en el juego, pero se quitan durante las partidas de aprendizaje. Añade las 12 cartas de mercancías Reales al mazo antes de barajar. Durante la partida, se tratan como el resto de cartas de Contrabando.

Al final de la partida, las mercancías Reales se añaden al resto de mercancías Legales, antes de establecer quién se lleva las bonificaciones del Rey y de la Reina de cada tipo de mercancía. Cada mercancía Real cuenta como 2 ó 3 mercancías del tipo correspondiente, tal como indique la carta. Ten en cuenta que 6 de las cartas de mercancías Reales están marcadas con el icono "4+", por lo que deben eliminarse en las partidas de tres jugadores.



ESTANDARTE DE
MERCANCÍA REAL

EMBLEMA
DEL SHERIFF

CARTA ELIMINADA
EN PARTIDAS DE
3 JUGADORES

13

EJEMPLO Will Stutely y el Obispo de Hereford compiten por el título de "Rey del queso". Will tiene 10 cartas de Queso y el Obispo tiene 11. En condiciones normales, el Obispo conseguiría la bonificación de 15 monedas de oro, mientras que Will solo obtendría 10 monedas de oro.

Sin embargo, Will tiene una sorpresa reservada. Tiene una carta de Queso Gouda. Con ella, tiene un total de 12 en Queso, más que el Obispo. ¡Will se convierte en el Rey del queso!



LÍMITE DE TIEMPO DEL REGISTRO

El *sheriff de Nottingham* es incluso más divertido si se establece un límite temporal para la fase de Registro. El sheriff solo dispone de **1 minuto por cada mercader** en la partida. Es decir, en una partida de cuatro jugadores el sheriff solo dispone de 3 minutos para decidir si registra o no *cualesquiera* de los Sacos de mercader. Si se agota el tiempo, los mercaderes que no hayan sido registrados *podrán pasar* sin necesidad de soborno.

ELIMINACIÓN DE CARTAS ANTES DE COMENZAR LA PARTIDA

¿Hay en la partida alguno de esos molestos jugadores que se dedican a contar cartas? Frustra sus intentos con esta regla opcional.

Al comienzo de la partida, después de barajar las cartas, quita 10 cartas del mazo al azar y déjalas en la caja sin revelarlas. Así no habrá forma de que se sepa qué cartas se han retirado.

MANO DE 7 CARTAS

Aumenta la cantidad máxima de cartas en la mano de 6 a 7. De esta forma, los mercaderes tendrán más control sobre el juego y se lo pondrán un poco más difícil al sheriff.



número de cartas

 MERCANCÍAS	3 JUGADORES	 4+ JUGADORES	 VALOR EN ORO	 SANCIÓN
MERCANCÍAS LEGALES				
MANZANAS	48	48	2	2
QUESO	36	36	3	2
PAN	0	36	3	2
GALLINAS	24	24	4	2
MERCANCÍAS DE CONTRABANDO				
PIMIENTA	18	22	6	4
AGUAMIEL	16	21	7	4
SEDA	9	12	8	4
BALLESTAS	5	5	9	4
MERCANCÍAS REALES 				
MANZANAS VERDES	2	2	4	3
MANZANAS DORADAS	1	2	6	4
QUESO GOUDA	2	2	6	4
QUESO AZUL	0	1	9	5
PAN DE CENTENO	0	2	6	4
PAN NEGRO	0	1	9	5
GALLO REAL	1	2	8	4



EDGE

