NOTTINGHAM
Bírája
By Order of
Prince John
reflexshop
CMON

IMPRESSZUM

CMON Kiadás

Illusztráció: Goulven Quentel

Gyártás: Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Carolina Negrão és Sergio Roma

Kiadó: David Preti

Arcane Wonders Kiadás

Sergio Halaban és André Zatz játéka

További fejlesztés: Bryan Pope

Vezető fejlesztők: Benjamin Pope & Dr. Jason Medina

Fejlesztő csapat: Dr. Thomas Allen, John Guytan, Chris Henson, TJ Huzl, Colin Meller és Tom Vasel

Játéktesztelés: Ryan Alexander, Kip Asbury, Steve Avery, Joseph Barber, Alexander Beresford, Lewis Bronson, 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 a Dice Towertől, Nathan Marchand, Chris Masterson, Ryan Metzler, Alexander Mont, Cristofer Pope, Mike Ritchie, Nichola Sobota, Brandon Smith, Dawn Studebaker, Eric Summerer, James Tolbert, Rachelle Tolbert, Matthew Whitacre, Janette Williams, Phil Williams, Connor Wilson és Grant Wilson.

Szabályok: William Niebling
Kreatív igazgató: Chris Henson
Művészeti vezető és szabályillusztrációk: John Guytan
Kártya és játékalkatrészek: Lorraine Schleter
Doboz és karakterek: David Sladek
Gyártásvezető: John Rogers
Kereskedelem és marketing: Tony Gulloti
Közösségi menedzsment: Aaron Brosman

© 2017 CMON Global Limited. A termék egyetlen része sem reprodukálható különleges engedély nélkül. A CMON és a CMON logó a CMON Global Limited védjegye. Minden jog fenntartva. A tényleges alkatrészek eltérhetnek a bemutatottaktól. Származási hely: Kína.

Nottingham Bírája

a blöff, a vesztegetés és a csempészés játéka 3-5 játékosnak

János herceg aranyéhsége már túl messzire ment! Nincs az a kereskedő, aki képes lenne az elmúlt idők adóterheit becsületes munkával megfizetni. Ráadásul azt a kapzsi nottinghami bírát is a nyakunkra szabadította! Azóta minden szekeret, sőt, minden kosarat átnézet "csempészettnek" titulált áruk után kutatva. És az elkobzott tárgyakkal tudja mindenki, mi lesz: megy a magánvagyonba! Az egyetlen szerencse, hogy a város kereskedői jobban ismerik a bírát, mint maga János herceg. Persze először ijesztőnek tűnhet, ahogy a város kapujában strázsál, de az igazat megvallva, a bíró úrnak sincs ellenére a földi hiúságokból álló béren kívüli juttatás, ha ezért csak kicsit kell félrenéznie...

Itt a vásárnap, és áruiddal rendesen megrakodva megérkeztél Nottinghambe - az egyetlen utadban álló akadály közted és a megérdemelt haszon között a kapzsi bíró. Vesztegesd meg, hazudj a képébe, vagy akár... mondd meg neki az igazat!

A *Nottingham Bírájában* kereskedő leszel, aki szeretné portékáját piacra dobni. A játékosok körről-körre adják tovább maguk közt a Bíró szerepét, akinek az lesz a dolga, hogy kiválassza, melyik kereskedő szállítmányát nézze át és melyiket engedje át szabadon. A kereskedőknek pedig az lesz a feladatuk, hogy meggyőzzék a bírát, hogy ne őket állítsa meg... bármi áron! A játékot a legjobban profitáló kereskedő nyeri meg.

A DOBOZ TARTALMA

- 216 Árukártya, részletesebben:
  144 Legális áru (zöld)
  60 Csempészáru (piros)
  12 Királyi áru (piros, arany szalaggal és bírói jelvénnyel)

- 110 Pénzérme a következő felosztásban:
  39 db 1 talléros
  42 db 5 talléros
  17 db 20 talléros
  12 db 50 talléros

- 1 Bíró jelölő
- 5 Kereskedő stand
- 5 Tarisznya
- szabályfüzet

Kereskedő standok

Tarisznyák

Tallérok

Bíró jelölő

ÁRUKÁRTYÁK

Minden kártyán van valamilyen árucikk, amit a Kereskedők szeretnének eladni a piacon.

A kártyák jobb felső sarkában találod a kártya értékét. Ennyi pontot kapsz, ha a játék végén ez az árucikk a standodon van. A jobb alsó sarkában az áru "bírságát" találod meg. Ennyi pénzt kell megtérítened abban az esetben, ha az Átvizsgálás fázisa alatt erre kényszerülsz (lásd a 7. oldalon).

Legális áruk

Csempészáruk

Királyi áruk

144 Legális árukártya van a játékban:
- 48 Alma, aminek 2 tallért ér darabja
- 36 Sajt, aminek 3 tallért ér darabja
- 36 Kenyér, aminek 3 tallért ér darabja
- 24 Csirke, aminek 4 tallért ér darabja

60 Csempészáru van a játékban:
- 22 Bors, aminek 6 tallért ér darabja
- 21 Mézsör, aminek 7 tallért ér darabja
- 12 Selyem, aminek 8 tallért ér darabja
- 5 Számszeríj, aminek 9 tallért ér darabja

Ezeken kívül még 12 Csempészáru van a játékban, az úgynevezett Királyi áruk, amiken arany szalag és bírói jelvény díszeleg - ezek csak a "Királyi áru" játékvariánsnál kerülnek elő (lásd a 12. oldalon).

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Mindannyian vegyetek magatokhoz egy-egy standot és a hozzá tartozó színű tarisznyát, majd rakjátok magatok elé ezeket! Válasszatok ki magatok közül egy "kincstárnokot", aki osszon mindenkinek 50-50 tallért! A káosz elkerülése érdekében célszerű, ha a pénzügyeket - például váltásokat - a választott kincstárnok végzi, akinek viszont ügyelnie kell arra, hogy a saját pénzét ne keverje véletlenül sem a Kincstár tallérjai közé.

Az első pár alkalommal az alapjátékkal érdemes játszani. Vagyis szedjétek ki az Árukártyák paklijából a "Királyi árukat", és tegyétek vissza azokat a dobozba (lásd a 12. oldalon)! Ezután keverjétek össze a többi Árukártyát, és osszatok mindenkinek hat-hat lapot képpel lefelé!

Fordítsátok le a megmaradt Árukártyákat, ez lesz a húzópakli!

Csapjatok fel öt lapot a tetejéről: ez lesz az 1. dobópakli!

Majd csapjatok fel még öt lapot: ez lesz a 2. dobópakli!

Igen, két paklija lesz az eldobott lapoknak és bármikor bárki átnézheti ezeket!

Az lesz a játék első bírája, akinek a zsebében jelenleg a legtöbb pénz van. Ez a játékos vegye magához a Bíró jelölőt! Döntetlen esetén, vagy ha nem így szeretnétek eldönteni, hogy ki kezdjen, bármilyen módszert választhattok az első bíró kijelölésére!

A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulón keresztül tart. Mindegyikben lesz egy játékos, aki a bíró szerepét ölti magára, míg a többiek kereskedőként próbálnak majd szerencsét. Minden forduló öt adott sorrendű fázisból áll.

1. **Piacolás**
2. **Tarisznyák feltöltése**
3. **Bejelentés**
4. **Átvizsgálás**
5. **A forduló vége**

A Bírót alakító játékos tulajdonképpen csak a 4. és az 5. fázisban vesz részt, de addig is jól teszi, ha szemmel tartja alakoskodó Kereskedő játékostársait.

A forduló végén adjátok tovább balra a Bíró jelölőt és ezzel a Bírói szerepet a következő játékosnak! A játék addig tart, míg mindenki volt már kétszer a Bírói szerepben (háromfős játék esetén háromszor)!

Kezdő tallérmennyiség

Miután befejeztétek az előkészületeket, a játéktérnek valahogy így kell majd kinéznie.

3 fős játék

4+

Háromfős játék esetén két változtatásra kell odafigyelnetek:

Mielőtt összekevernéd az Árukártyákat, vedd ki a pakliból a "4+" jelölésű kártyákat, és tedd vissza azokat a dobozba! E között lesz: 36 kenyér, 4 bors, 5 mézsör és 3 selyem. Ha a Királyi áru variánssal játszotok, akkor még 1 kék sajt, 1 arany alma, 1 fekete kenyér, 1 királyi kakas és 2 rozskenyér is kikerül keverés előtt.

A másik változtatás, hogy a játék akkor ér véget, amikor már mindannyian háromszor voltatok Notthingam Bírájának szerepében.

Egy forduló menete

1. fázis: piacolás

Ebben a fázisban különböző kéretlen áruktól szabadulhatsz meg annak reményében, hogy számodra megfelelőbb lapokhoz juthass.

A Bírótól balra ülő játékossal kezdve és az óramutató járásának megfelelően haladva minden Kereskedő kap egy lehetőséget arra, hogy legfeljebb öt kártyát félrerakjon képpel lefelé, majd annyi új lapot húzzon, hogy újra hat Árukártya birtokosa legyen.

Megjegyzés: A Bíró játékos ebből a fázisból kimarad, tehát nem cserélhet kártyákat, viszont ilyenkor érdemes figyelnie, hogy a többiek miket dobtak el, mert ebből is információkhoz juthat arról, hogy vajon mivel is fogják hízlalni a Kereskedők a tarisznyáikat.

Mikor lapot húzol, elvehetsz bármelyik - vagy mindkét - dobópakli tetejéről, vagy a húzópakliból is. Ez természetesen azt jelenti, hogy ha neked valamelyik dobópakli harmadik lapjára van szükséged, ahhoz előbb fel kell húznod az első kettőt is.

Megjegyzés: Bárki bármikor átnézheti az eldobott lapokat, ezért amikor közülük húzol lapot, azt úgy kell felvenned, hogy mindenki láthassa.

Először mindig az eldobott lapok közül kell húznod, ha szeretnél onnan, annyi kártyát, amennyire szükséged van, és csak ezután húzhatsz a húzópakliból. Nem húzhatsz fordítva (pl.: először párat a húzópakliból, és utána még valamennyit az eldobottak közül).

Miután ismét hat lap van a kezedben, tedd rá képpel felfelé a félrerakott lapjaidat az egyik dobópakli tetejére - minden lapot ugyanabba a dobópakliba kell helyezned, a lapok sorrendjéről te dönthetsz!

Ne feledd: Ebben a fázisban mindig pontosan annyi kártyát kell húznod, hogy a végén hat kártya legyen a kezedben.

Jó tanács

Ha az eldobott lapok közül húzol, természetesen azt kapod, amit szerettél volna, de így a Bíró is tudni fogja, hogy mi került a kezedbe... Persze ez is egy tökéletes mód arra, hogy megvezesd őt!

Megjegyzés: Ha valamelyik dobópakli teljesen kiürülne, akkor úgy is marad mindaddig, míg valaki úgy nem dönt, hogy oda dobja a kártyáit.

Példa: Kicsi Johnnak két csirke van a kezében és tudja, hogy van még egy csirke két lap "mélyen" az 1. dobópakliban. Félrerak három kártyát a kezéből, felhúzza az 1. dobópakli felső két lapját és még egy lapot felhúz a pakliból. Ezek után a 2. dobópaklira teszi a félretett kártyáit.

2. fázis: tarisznyák feltöltése

Ebben a fázisban feltöltitek a tarisznyákat azokkal az árukkal, amiket piacra szeretnétek vinni.

Most minden kereskedő **egyszerre** választ ki legalább egy, de legfeljebb öt kártyát a kezéből, amit utána betesz a tarisznyájába (üresen nem hagyhatod, de ötnél több kártyát nem tehetsz bele). Vigyázzatok, hogy se a Bíró, se a többi Kereskedő ne lássa, hogy mit rejtettetek a tarisznyátok mélyére! Ha kész vagy, zárd le a tarisznyát, és tedd le magad elé az asztalra! Miután egyszer lezártad a tarisznyát, már nem gondolhatod meg magad!

Példa: Alan-a-Dale almákat gyűjt, be is zsákol 4 alma kártyát és mellé rejt egy számszeríjat is. Nagyon szeretné a finom selymet is a többi árukártya mellé rejteni, de egyszerre legfeljebb öt kártyát rakhat a tarisznyába. Döntése után lezárja a tarisznyáját, és maga elé teszi az asztalra.

3. FÁZIS: BEJELENTÉS

EBBEN A FÁZISBAN BE KELL JELENTENED A BÍRÓNAK, HOGY MILYEN ÁRUT SZERETNÉL PIACRA VINNI.

TERMÉSZETESEN HAZUDHATSZ IS... SŐT, AMI AZT ILLETI, ELŐBB-UTÓBB KÉNYTELEN LESZEL LÓDÍTANI EGYSZER-KÉTSZER!

A Bírótól balra ülő játékossal kezdve, az óramutató járása szerint haladva minden Kereskedőnek a Bíró szemébe kell néznie, és el kell mondania, hogy mi van a tarisznyájában. Amikor megteszi a bejelentést, át kell adnia a tarisznyáját a Bírónak.

FONTOS: **A bíró ilyenkor még *nem* nézhet bele a tarisznyákba!**

Be kell jelentened, hogy pontosan hány darab áru van a tarisznyádban, illetve meg kell nevezned pontosan egy bármilyen Legális árut, aminek valójában nem feltétlenül kell benne lennie. Emellett úgy füllenthetsz, ahogy csak szeretnél.

NE FELEDD:

- Mindig csak Legális árut nevezhetsz meg, Csempészárut soha.
- Mindig csak egyféle árut nevezhetsz meg, még akkor is, ha a tarisznyádban több fajta is van.
- A tarisznyában lévő kártyák számáról nem hazudhatsz.

PÉLDA: **Skarlát Will a Bíró szemébe néz, és a következőt jelenti be: *"Nagyméltóságú Bíró uram, tarisznyámban csupán négy csirkét talál, ha jó a füle, még a kapirgálásukat is hallhatja!"* Ehhez képest, valójában Willnek csak két csirke van a tarisznyájában, a másik két áru egy sajt és egy selyem. Ebből a selyem Csempészáru, ezért erről Willnek amúgy is hallgatnia kellene, hiszen csak Legális árukat jelenthet be.**

Will nem mondhatja, hogy három, vagy öt Árukártya van nála, mert az áruk mennyiségéről nem hazudhat. Nem mondhatja továbbá azt sem, hogy két csirkét és két sajtot visz, hiszen csak egy árut nevezhet meg.

"CSAK NÉGY CSIRKE, DE TÉNYLEG!"

A tarisznya tartalma

4. fázis: átvizsgálás

Most jött el a Bíró ideje! Döntenie kell, kiknek néz bele a tarisznyájába!

Bíróként az a feldatod, hogy kiválaszd, melyik tarisznya tartalmát szeretnéd megvizsgálni. Akármennyi tarisznyát átnézhetsz, sőt úgy is dönthetsz, hogy nem nézel át egyet sem. Arról is te döntesz, hogy milyen sorrendben nézd át azokat. De vigyázz, a fölöslegesen megállított Kereskedőknek (akik tényleg azt viszik, amit állítottak), neked kell bírságot fizetned! Ha a megvizsgált tarisznyáról kiderül, hogy tulajdonosa hazudott annak tartalmáról, bírságot szabhatsz ki.

Bíróként kicsit ráhozhatod a frászt a Kereskedőkre, hogy még több információt megtudhass a tarisznyáik tartalmáról, vagy akár egy kis "számszerűsített jóindulatot" is kicsikarhatsz belőlük. A Kereskedők ilyenkor megpróbálhatnak megvesztegetni, esetleg meggyőzni arról, hogy a másik tarisznyáját vizsgáld át! Mindenki kedvére részt vehet ebben a tárgyalásban, de a Bíróé az utolsó szó.

A megvesztegetés tárgya gyakorlatilag bármi lehet, amit csak szeretnél. Itt van néhány példa, hogy miket lehet felajánlani:

- Tallérokat
- Legális árukat a standodról
- Csempészárukat a standodról
- Árukat a tarisznyádból
- Ígéretet tehetsz későbbi szívességekre

Ne szégyenlősködj, amikor vesztegetésről vagy tárgyalásról van szó! Akár azért is felajánlhatsz egy kis pénzt, hogy a Bíró Úr ne fogadja el egy másik Kereskedő pénzét vagy, hogy egy előzőleg gyanú felett álló kofának is nézzen bele a tarisznyájába, természetesen a város védelme érdekében...

Fontos: A kezedben lévő kártyák közül nem ajánlhatsz fel árut!

A Bíró ezután kétféle döntést hozhat:

- Elfogadja a felajánlott "jóindulatot" és visszaadja a Kereskedőnek a tarisznyáját.
- Elutasítja a Kereskedő felajánlását és felnyitja a tarisznyáját, meglesve a benne lévő kártyákat.

Megjegyzés: Egyedül a Bíró nyúlhat hozzá a tarisznyákhoz, amíg végső döntését meg nem hozza.

Miután a Bíró visszaadta a tarisznyát, vagy felnyitotta azt, már nem változtathatja meg a döntését. Ha a Bíró visszaadja a tarisznyát, akkor az utoljára tett felajánlást köteles a Kereskedő teljesíteni, amennyiben ez lehetséges. Ha a Bíró elfogadott valamit a félrenézéséért, akkor utána már nem nyithatja fel az illetékes tarisznyáját (lásd a 9. oldalon, *Betyárbecsület*).

Ha Bíróként elfogadtál valamilyen árut, akkor azt nem a kezedbe veszed, hanem azonnal a standodra kell tenned függetlenül attól, hogy az egy tarisznyából vagy egy standról lett felajánlva. Minden elfogadott tallér a készletedet fogja gazdagítani.

Példa: A Bíró éppen Tuck barát tarisznyája fölött tanakodik, ezért Tuck így szól: *"Várjon, drága Bíró Úr, eszembe sem jutna a drága idejét pazarolni, sőt mivel tudom, hogy Ön a törvényesség barátja, szeretném, ha elfogadna tőlem öt tallért és két almát köszönetképpen!"*. A Bíró gyanakodva pillant a barátra és így felel: *"Bizonyára nyolc tallért mondtál, csak nem jól hallottam ebben a nagy ricsajban!"*.

Enyhe fájdalmat színlelve, Tuck kifizeti a nyolc tallért és a két almát a standjáról, amiért a Bíró visszaadja a tarisznyáját.

Egy forduló menete

Ha a Bíró elenged

Meg kell mutatnod a tarisznyádban lévő kártyáidat a többi játékosnak!

Rakj minden **Legális árut** *képpel felfelé* a standod mellett a megfelelő helyekre! A standodon szereplő Legális árukat bármelyik játékos bármikor átnézheti.

A **Csempészárukat** a játék végéig titokban kell tartani, ezért rakd le azokat a standod fölé, *lefordítva!* Azt viszont meg kell mondanod, hogy *hány darab* Csempészárut juttattál már el a nottinghami piacra!

Ha a Bíró átnézi a tarisznyád

Ennek két lehetséges kimenetele van:

Ha az igazat mondtad és pontosan az volt a tarisznyádban, amit vallottál, akkor a Bírónak kell átadnia neked a kártyákon feltüntetett bírságok összegét. Majd ezeket az árukártyákat elhelyezheted a standodon a megfelelő helyre.

Ha hazudtál és a tarisznyádban nem pontosan az van, amit mondtál, három dolog történik:

1. Minden árut lerakhatsz a standodra, amiről igazat mondtál.
2. A többi árut, legyenek azok Legálisak vagy Csempészáruk, a Bíró rárakja valamelyik dobópaklira. Az eldobott lapok sorrendjét ő dönti el.
3. A Bírónak kell adnod az így elkobzott Árukártyákon szereplő bírságok összegét.

Jó tanács

Amikor meg szeretnéd vesztegetni a Bírót, érdemes számolni azzal, hogy mennyi bírságot kell fizetned, ha lebuksz. Néha célszerű ennél többet ajánlani, hisz a bírság összege mellett a lebukással a kártyákat is elveszíted.

Példa: Lady Marian kedves, ártatlan hölgy hírében áll, ez átsegítette őt a Bíró vizsgálatain, méghozzá vesztegetés nélkül. Kihúz három kártyát a tarisznyájából: két sajtot, ahogy azt előre mondta is, illetve egy lefordított kártyát, melyet letesz a Csempészáruk közé. A Bíró most már kénytelen ezt morogva elfogadni...

Példa: Much-ról, a molnár fiáról kiderül, hogy valójában egy igaz szavú ember. A Bíró belenéz a tarisznyájába, és kénytelen-kelletlen elismeri, hogy ahogy mondta, valóban négy csirke lapul benne. Emiatt 8 tallért (csirkénként kettőt) kénytelen fizetni neki. Ezek után, egy fokkal vagyonosabban Much vigyorogva rakja ki a csirkéket a standjára.

Példa: Fehérkezű Gilbertnek négy kártya van a tarisznyájában, amiről kijelentette, hogy az bizony négy alma. És bár Gilbert igen csábító summával kívánta igazolni a tarisznya tartalmának almamivoltát, a Bíró mégsem hitt neki, és átvizsgálta a tarisznyát, amiben mindössze egyetlen almát talált, valamint egy sajtot és két mézsört.

Mivel Gilbert egy almáról igazat mondott, ezért azt leteheti a standjára, de hazudott a többi három áruról, amik így elkobzásra kerültek, és ezekért bírságot kell fizetnie. 10 tallért kell adnia a Bírónak (kettőt a sajtért, és négyet-négyet a két mézsörért), aki ezt törvénytisztelő polgárként könyörtelenül be is hajtja!

Betyárbecsület

Alapvetően minden egyezséget tiszteletben kell tartani, de persze akadnak kivételek:

- A későbbi fordulókra tett ígéretek nem köteleznek semmire!
- A Kereskedő például ígérhet valamilyen konkrét árut a Bírónak, ami a tarisznyájában van, aminek a tartalmáról hazudhat is! Ha a Bíró egy ilyen ígérettel átengedi, a Kereskedő csak akkor köteles odaadni, amit ígért, ha a tarisznyájában tényleg van is olyan Árukártya. Ha nincs, nem kell megfizetnie az árut, de a kártyák bemutatásával kell ezt bizonyítania.
- Egy üzlet megkötöttnek minősül azután, hogy a Bíró, vagy a Kereskedő tesz valamilyen ajánlatot, amibe a másik belemegy - addig viszont minden vita tárgyát képezheti. Alapvetően elég egyértelmű szokott lenni, hogy mikortól tekinthető egy üzlet lezártnak, de ha emiatt mégis bármi probléma lenne, akkor opcionális szabályként egy "megbeszéltükkel" mindig pecsételjétek meg az alkut!

Példa: Richard, a Lee családiából épp a Bíró előtt áll, és kevéssé szeretné, ha az átvizsgálná a tarisznyáját. Úgy dönt, eljött az ideje, hogy a lehetőséget kihasználva a gisbourni Sir Guy-al is kitoljon, ezért ezt az ígéretet teszi: *"Bíró Uram, 20 tallért fizetek, ha most elenged engem, és inkább minden ígérgetése ellenére Sir Guy tarisznyáját vizsgálja át!"*. A Bíró ezt elfogadja, és tovább engedi Richardot, majd köteles azonnal átnézni Sir Guy tarisznyáját, hiszen az üzletet már ebben a fordulóban teljesíteni lehet.

Egy későbbi fordulóban, Sir Guy megegyezik a Bíróval: *"Bíró Uram, kéz kezet mos, engedjen át, és ha úgy alakul Önnek is szabad útja lesz a szolgálatom alatt!"*. A Bíró belemegy, és átengedi Guyt a városkapun. Viszont, mikor később Guy lesz a Bíró, a betyárbecsületén kívül semmilyen szabály nem kötelezi rá, hogy át kelljen engednie az előző Bírót a vizsgálatokon.

5. FÁZIS: A FORDULÓ VÉGE

HA MINDEN JÁTÉKOS VOLT MÁR KÉTSZER BÍRÓ - VAGY 3 FŐS JÁTÉK ESETÉN HÁROMSZOR - AKKOR A JÁTÉK VÉGET ÉR.

Ha még nem, akkor a Bíró balra adja tovább a Bíró jelölőt a következő játékosnak - ez a játékos lesz a következő körben a Bíró. Ezek után minden játékos annyi lapot húz kötelezően a húzópakliból, hogy újra hat lap legyen a kezében. Az előző Bírónak nem kell húznia, hiszen ő nem játszott ki lapot ebben a fordulóban.

Kezdődhet is a következő forduló a Piacolás fázissal.

LEGATYÁSODVA

Megeshet, hogy kifogysz a csengő-bongó tallérokból. Ekkor ne is próbálj pénzzel megvesztegetni valakit. Ha nem tudsz Bírságot fizetni, akkor a Legális áruid közül kell legalább megfelelő értékben átadnod a kellő mennyiséget a másik játékosnak. Ha "túlfizeted" a büntetés összegét, akkor sem kapsz visszajárót. Ha nincs elég Legális árud, a Csempészáruidból kell megtérítened a tartozásodat. A fizetség gyanánt kapott áruk nem kézbe, hanem az azt megkapó játékos standjára kerülnek. Ha nincs semmilyen Árukártyád, és mégis maradna tartozásod, akkor azt kifizetettnek kell tekinteni.

EZZEL TÁMOGATJUK A TELJESEN LEGATYÁSODOTT JÁTÉKOSOKAT!

ÚJRAKEVERÉS

Ha a húzópakli kiürülne, újat kell keverni a két dobópakliból. Ilyenkor vegyétek le mindkét kupacról az öt legfelső kártyát, és a többit megkeverve alkossatok új húzópaklit!

Megjegyzés: Ha kiürülne valamelyik dobópakli, az úgy is marad, amíg egy játékos úgy nem dönt, hogy oda dob el kártyákat.

Enyém a győzelem

Miután minden játékos volt kétszer - vagy háromszemélyes játéknál háromszor - Bíró, a játék véget ér. Ilyenkor dobd el az összes kezedben maradt lapot (ezek már nem érnek semmit)!

Majd fordítsd fel a Csempészáruidat és számold össze a pontjaidat! A következő módon kapsz pontokat:

- Megkapod *minden* Árukártyád feltüntetett értékét, legyen az Legális vagy Csempészáru.
- Minden megmaradt tallérod egy *pontot* ér.
- Bónuszpontot kapsz azért, ha valamelyik árunak te leszel a "Királynője" vagy "Királya"!

A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyer!

Ha két játékosnak pont ugyanannyi pontja lenne, akkor a több Legális áruval rendelkező nyer, ha továbbra is döntetlen, a több Csempészáru birtokosa kerül ki győztesen.

Jó tanács

Segíthet a számolásban, ha az Árukártyákért vagy a Királyi/Királynői titulusért járó pontokat kiveszed a kincstárban maradt extra pénzekből. Így csak a tallérokat kell a végén összeadni.

Szóval te akarsz lenni a csirkék királya?

Egy adott Legális áruból legtöbbet és második legtöbbet összegyűjtő játékos lesz az áru "Királya" és "Királynője", valamint az alábbi bónusz pontot kapja:

Árufajta	Királyi bónusz	Királynői bónusz
Alma	20	10
Sajt	15	10
Kenyér	15	10
Csirke	10	5

Ha egyenlőség lenne a játékosok között a Királyi Bónuszra, adjátok össze a Királyi és Királynői Bónusz értékét, majd osszátok el egyenlően (lefelé kerekítve) egymás között! A második helyezett ebben az esetben nem kap jutalmat. Ha a Királynői Bónusznál van egyenlőség, egyszerűen osszátok szét egymás közt egyenlően a Királynői Bónuszpontokat (lefelé kerekítve)!

10 Királyi bónusz

5 Királynői bónusz

Példa: Doncasteri David a következő árukkal a standján fejezi be a játékot: 4 alma, 6 sajt, 1 kenyér, 4 csirke, 2 bors és 1 számszeríj. Van még ezen kívül 42 aranya.

Összevetve a többiek áruival megállapítja, hogy neki van a legtöbb sajtja, így ő a "Sajtkirály", valamint egy másik játékossal osztozik a "Csirkekirálynői" Bónuszon.

A következő módon tudja kiszámolni az összpontszámát:

Legális áruk
Alma: 4 x 2 = 8
Sajt: 6 x 3 = 18
Kenyér: 1 x 3 = 3
Csirke: 4 x 4 = 16

Csempészáruk
Bors: 2 x 6 = 12
Számszeríj: 1 x 9 = 9

Megmaradt tallérok: 42

Sajtkirályi bónusz: 15

Csirkekirálynői osztott helyű bónuszpont: 5 ÷ 2 = 2,5
lefelé kerekítve = 2

Összesen: 8 + 18 + 3 + 16 + 12 + 9 + 42 + 15 + 2 = 125 pont!

JÁTÉKVARIÁNSOK

KIRÁLYI ÁRUK

A Királyi áruk a birodalom legjobb minőségű termékei, ezért János herceg kijelentette, hogy csakis ő és udvaroncai élvezhetik ezeket a különlegességeket. Így minden arany szalaggal és Bírói jelvénnyel jelölt kártya Csempészárunak minősül.

Mikor először próbáljátok ki a játékot, érdemes ezeket a kártyákat kiszedni a pakliból. Ha már elég magabiztosak vagytok, egyszerűen keverjétek ezt a 12 lapot a húzópakliba (ne felejtsétek háromfős játék esetén kivenni a 4+-al jelölt lapokat ezek közül is)!

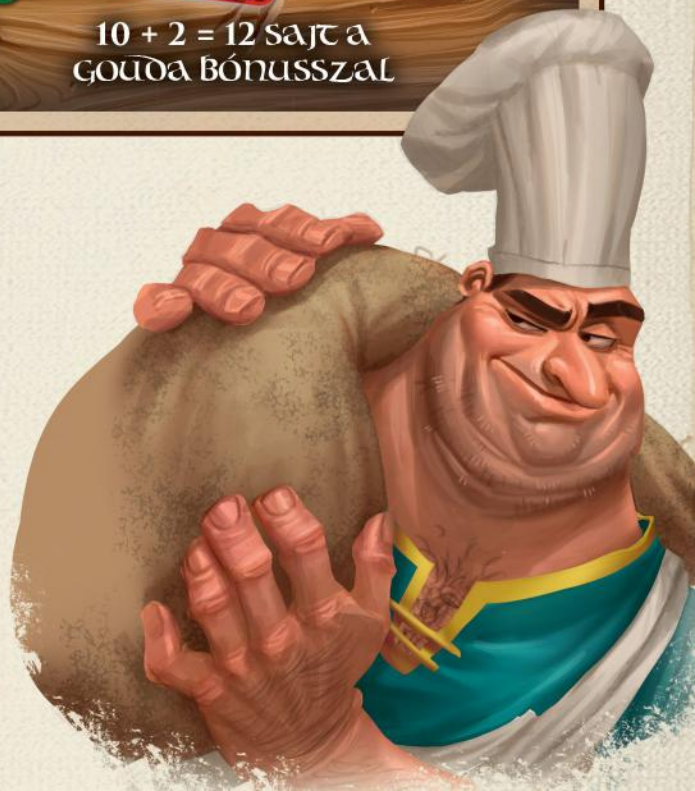
A játék folyamán a Királyi árukat Csempészáruként kell kezelni. Ez azt jelenti, hogy olyan Árukártyának minősülnek, amit hivatalosan nem lehet bevallani. Ha átvizsgálják a tarisznyádat, ezeket is el fogják kobozni, és ki kell fizetned az értük járó bírságot. Ha sikerül azokat bejuttatnod a standodra, akkor rakd ezeket is lefordítva a Csempészáruk közé!

A játék végén rakd ezeket a kártyákat a megfelelő Legális áruk közé, mert ezekkel is számolnod kell a Királyi és Királynői Bónuszpontok versenyénél! Minden Királyi áru két vagy három Legális árunak feleltethető meg.

PÉLDA:

Will Stutely és a herefordi püspök a Sajtkirályi titulusért verseng. Willnél 10 sajt van, a püspöknél pedig 11. Normális esetben ez azt jelentené, hogy a püspök 15, és Will 10 tallérral gazdagodik.

De Willnek van egy kis meglepetése! Van még egy Gouda sajt kártyája, így összesen 12 sajttal rendelkezik, ami elég ahhoz, hogy ő legyen a Sajtkirály.



Időkorlátos átvizsgálás

A *Nottingham Bírája* még izgalmasabb, ha a Bírónak minden Kereskedőre csak egy perce van. Így egy négyfős játéknál a Bírónak összesen három perce van arra, hogy eldöntse, kinek szeretné átnézni a csomagját és kinek nem. A Kereskedők, akiknek a tarisznyája nem nyílt ki az idő lejárta előtt, egyszerűen átjutottak és kitehetik új portékáikat a standjukra. Használhatod a saját stoppered is, vagy letöltheted a játékhoz tartozó ingyenes alkalmazást a www.dicetoweressentials.com oldalról. A különleges hanghatásokkal kiválóan meg tudod teremteni a játék atmoszféráját!

Vegyünk ki kártyákat játék előtt

Van pár idegesítő lapszámláló a csapatodban? Zavard össze őket ezzel az opcionális szabállyal!

A játék elején, miután megkeverted a húzópaklit, tegyél vissza 10 lapot a dobozba anélkül, hogy megnéznéd azokat! Így soha senki nem lehet tökéletesen biztos abban, hogy kinek, milyen kártya lehet a tarisznyájában.

Hét kártya a kézben

Növeld meg hatról hétre a játékosok kézben tartható kártyáinak számát! Így a Kereskedők egy kicsit nagyobb kontrollal rendelkeznek majd, és Bíróként is nagyobb a kihívás!

Promóciós kártyák

A *Nottingham Bírája* promóciós kártyáit a kék szalagjukról ismerheted fel. Ezeket a lapokat nyugodtan hozzákeverheted a húzópaklihoz anélkül, hogy bármit is ki kellene venned helyettük.

A *Zsivány lutri* kivételével minden promóciós kártya Csempészárunak minősül.

A promóciós kártya kék szalagja

Kártyamennyiségek

Áruk	3 játékos	4+ 4-5 játékos	Érték	Bírság
Legális áruk				
Alma	48	48	2	2
Sajt	36	36	3	2
Kenyér	0	36	3	2
Csirke	24	24	4	2
Csempészáruk				
Bors	18	22	6	4
Mézsör	16	21	7	4
Selyem	9	12	8	4
Számszeríj	5	5	9	4
Királyi áruk				
Zöld alma	2	2	4	3
Arany alma	1	2	6	4
Gouda sajt	2	2	6	4
Kék sajt	0	1	9	5
Rozskenyér	0	2	6	4
Fekete kenyér	0	1	9	5
Királyi kakas	1	2	8	4

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

© 2017 CMON Global Limited. A termék egyetlen része sem reprodukálható különleges engedély nélkül. A CMON és a CMON logó a CMON Global Limited védjegye. Minden jog fenntartva. A tényleges alkatrészek eltérhetnek a bemutatottaktól. Származási hely: Kína.