



ROZSZERZENIE

Po ulicach Nottingham krążą nowe plotki. Przez ostatni rok Szeryf skonfiskował wiele nielegalnych towarów, ale teraz najwyraźniej potrzebuje pomocy! W zaułkach miasta rozwinął się bowiem czarny rynek, na którym mieszkańcy kupują nieosiągalne dotychczas rarytasy. To spowodowało wzrost liczby osób parających się przemytem, w tym doświadczonych złodziei. Szeryf musi więc zatrudnić zastępców.

Teraz pora na Ciebie! Musisz starannie przygotowywać kontrabandę, przestrzegać nowych praw i spełniać zachcianki miejscowej ludności. Ale nie martw się, dołączy do Ciebie słynna Wesola Kompania z Sherwood i Ci pomoże!

SPIS TREŚCI

SZÓSTY GRACZ.....	2
CZARNY RYNEK	8
PRAWA.....	10
SPECJALNE ZAMÓWIENIA	12
WESOŁA KOMPANIA.....	16

SZÓSTY GRACZ

komponenty

- ♦ Torba Kupiecka (dla szóstego gracza),
- ♦ Stragan Kupiecki (dla szóstego gracza),
- ♦ 6 kart Zastępców Szeryfa (reprezentujących 6 graczy),
- ♦ 2 znaczniki Zastępców Szeryfa (zamiast znacznika Szeryfa),
- ♦ płytką Łupu.

karty Zastępców Szeryfa



Kupiecki Stragan i Torba



znaczniki Zastępców Szeryfa



płytką Łupu

PRZYGOTOWANIE

Podobnie jak w grze 5-osobowej:

- Każdy gracz otrzymuje Torbę Kupiecką i Stragan Kupiecki w tym samym kolorze i kładzie je przed sobą.
- Potasujcie karty Towarów i rozdajcie każdemu z graczy 6 kart.
- Po rozdaniu kart połóżcie resztę kart Towarów w zakrytym stosie głównym pośrodku stołu.
- Odłóżcie znacznik Szeryfa do pudełka i użyjcie w zamian 2 znaczników Zastępców Szeryfa.
- Potasujcie 6 kart Zastępców Szeryfa i połóżcie w zakrytym stosie pośrodku stołu.
- Połóżcie płytkę Łupu obok kart Zastępców Szeryfa.

WAŻNE. W grze 6-osobowej nie przygotowuje się stosów kart odrzuconych.

PRZEBIEG GRY

Szeryf z Nottingham zatrudnia i szkoli swoich zastępców. W każdej rundzie 2 graczy odgrywa role Zastępców Szeryfa, a 4 graczy wciela się w Kupców.

Zastępcy zazwyczaj będą działać wspólnie, ale czasem będą podejmować decyzje indywidualnie.

Na początku każdej rundy wylosujcie 2 graczy, którzy wcielą się w Zastępców Szeryfa. Odkryjcie 2 wierzchnie karty ze stosu Zastępców Szeryfa i przydzielcie każdemu ze wskazanych graczy znacznik Zastępcy.

Następnie rozegrajcie rundę składającą się z 5 faz: Wymiana, Napełnianie Toreb Kupieckich, Deklaracje, Inspekcja, Koniec rundy.

1. WYMIANA

Zastępcy Szeryfa wybierają Kupca, który będzie wymieniał karty jako pierwszy. Kupiec może wymienić do 5 kart ze swojej ręki. Wpierw gracz wykłada przed sobą odkryte karty, które chce wymienić, a następnie dobiera taką samą liczbę kart ze stosu głównego.

Następnie, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy Kupiec może dokonać wymiany. Gdy już wszyscy Kupcy mieli szansę to zrobić, jeden z Zastępców bierze wszystkie odrzucone przez nich karty Towarów i tworzy z nich stos kart odrzuconych obok stosu głównego.

2. NAPEŁNIANIE TOREB KUPIECKICH

Wszyscy Kupcy równocześnie napełniają swoje Torby. Mogą w nich umieścić od 1 do 5 kart Towarów.



3. DEKLARACJE

Zastępcy Szeryfa wzywają wszystkich Kupców po kolei do składania deklaracji, postępując zgodnie z zasadami z gry podstawowej.

4. INSPEKCJA

W tej fazie Zastępcy Szeryfa współpracują ze sobą. Tak jak w grze podstawowej mogą swobodnie rozmawiać i negocjować z Kupcami. Może dojść między nimi do następujących rodzajów porozumienia:

- ♦ Obaj Zastępcy zgadzają się przepuścić Kupca. Kupiec otwiera swoją Torbę i postępuje z kartami zgodnie z zasadami z gry podstawowej. Jeśli Zastępcy przyjęli łapówkę, aby przepuścić Kupca, to należy ją umieścić na płycie Łupu.
- ♦ Obaj Zastępcy chcą przeszukać Torbę Kupca. Jeśli Kupiec mówił prawdę, każdy z Zastępców płaci Kupcowi połowę wartości Grzywny. Jeśli Kupiec kłamał, Zastępcy kładą zyskane pieniądze na płytce Łupu.
- ♦ Jeden z Zastępców chce przeszukać Torbę Kupca, podczas gdy drugi chce go przepuścić. W takim przypadku Zastępcę, który chce przeszukać Torbę, działa sam. Jeśli się zgodzi na łapówkę, zachowuje ją dla siebie. Jeśli przeszuka Torbę, zapłaci albo zyska wartość Grzywny także w pojedynkę.

Na końcu fazy „Inspekcja” Zastępcy dzielą między sobą po równo pieniądze i karty, które znajdują się na płycie Łupu. Wszystkie pozostałe pieniądze lub karty należy odrzucić, chyba że Zastępcy dojdą do porozumienia w kwestii ich podziału.

UWAGA! Zastępcy mogą, jeśli chcą, przeszukiwać 2 Kupców naraz.

WAŻNE. Zalecamy wprowadzenie ograniczenia czasowego dla tej fazy. Proponujemy 4 minuty na Kupca, tak jak w grze 5-osobowej.

PRZYKŁAD. Rozpoczyna się nowa rozgrywka. Po przygotowaniu gry odkrywane są 2 wierzchnie karty Zastępców.



W tej rundzie Zastępcami Szeryfa będą Marek (zielony) i Eliza (niebieska). Po krótkiej wymianie zdań Zastępcy dochodzą do wniosku, że pierwszym graczem w fazie „Wymiana” będzie Dawid. Następnie wymiany będą mogli dokonać pozostali gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Po zakończeniu tej fazy wszyscy gracze napełniają swoje Torby Kupieckie i składają deklaracje.

Marek i Eliza mogą teraz przystąpić do inspekcji! Wpierw przyglądają się Kasi i oboje uznają, że mogą ją przepuścić bez łapówki. Robert wzbudza w nich jednak pewne podejrzenia. Ostatecznie Eliza uznaje, że Kupiec jest uczciwy, ale Marek upiera się, aby go przeszukać. Postanawiają chwilę odczekać. Dawid wygląda najbardziej podejrzanie i żaden z Zastępców mu nie ufa. Podczas konfrontacji Dawid zaczyna negocjować ze stróżami prawa i wszyscy dochodzą do porozumienia – łapówka w wysokości 12 pensów powinna załatwić sprawę. Monety łądują na płytce Łupu.



Małgosi także niezbyt dobrze z oczu patrzy, ale Marek decyduje się ją przepuścić. Tym razem jednak to Eliza nie odpuszcza i decyduje się przeszukać jej Torbę.



Eliza zajmuje się więc Małgosią, a Marek Robertem. Robert odmawia dania łapówki, więc Marek otwiera jego Torbę. Okazuje się, że wszystkie karty to Legalne Towary i Marek musi zapłacić Robertowi Grzywnę. Tymczasem Eliza i Małgosia negocjują wartość łapówki. Ostatecznie Małgosia płaci 8 pensów, które Eliza zatrzymuje w całości dla siebie. Runda dobiega końca, więc teraz Marek i Eliza dzielą się pieniędzmi z płytki Łupu. Każde z nich dostaje po 6 pensów.

5. KONIEC RUNDY I KONIEC GRY

Gracze, którzy odgrywali rolę Kupców, dobierają karty ze stosu głównego, tak aby mieć na ręce 6 kart.

Po rozpatrzeniu wszystkich 5 faz rozpoczyna się nowa runda. Gracze odkrywają kolejne 2 karty ze stosu Zastępców Szeryfa i rozgrywają 5 faz nowej rundy.

Po 3 rundach każdy z graczy odgrywał raz rolę Zastępcy Szeryfa. Teraz należy potasować wszystkie karty Zastępców i utworzyć z nich nowy stos. Rozpoczyna się runda czwarta.

Gra dobiega końca, gdy stos kart Zastępców wyczerpie się po raz trzeci. Do tego czasu każdy z graczy będzie 3 razy pełnił rolę Zastępcy Szeryfa i 6 razy rolę Kupca.

Przydzielcie bonusy Króla i Królowej, tak jak w grze podstawowej. Następnie każdy gracz sumuje wartość całego swojego majątku. Najbogatszy z graczy zostaje zwycięzcą!

CZARNY RYNEK

komponenty

Czarny Rynek zawiera:

- ♦ 6 kart Czarnego Rynku (Kontrabanda).

PRZYGOTOWANIE

Rozdzielcie karty według ich rodzaju (na 3 pary).

Połóżcie 3 pary kart w taki sposób, aby wszyscy gracze je widzieli. Karta o wyższej wartości w danej parze powinna leżeć na wierzchu karty o niższej wartości.



karty Czarnego Rynku

PRZEBIEG GRY

Podczas fazy „Inspekcja” gracze mogą otrzymać kartę Czarnego Rynku. Karty Czarnego Rynku pozwalają graczom na handlowanie przemyconą Kontrabandą w celu zarobienia dodatkowych pensów.

Aby zdobyć kartę Czarnego Rynku, Kupiec musi posiadać 3 karty tego samego rodzaju w swoim stosie Kontrabandy (np. aby zdobyć czarnorynkową kartę *Pieprzu*, musi posiadać 3 karty *Pieprzu* w swoim stosie Kontrabandy). Gracz musi pokazać te 3 karty, aby móc wziąć kartę Czarnego Rynku.

Gracze mogą przemycać dany zestaw kart Kontrabandy przez kilka rund, aż zbiorą w swoim stosie wymagane 3 karty.

Gracz umieszcza zdobytą kartę Czarnego Rynku na swoim stosie kart Kontrabandy, a karty Kontrabandy, którymi zapłacił za tę kartę, usuwa z gry.

Pierwszy gracz, który zbierze 3 karty danego rodzaju, otrzymuje odpowiadającą im kartę Czarnego Rynku o wyższej wartości, a drugi gracz, który to uczyni, kartę o niższej wartości.

Jeden gracz może zdobyć obie karty Czarnego Rynku za dany rodzaj Kontrabandy tylko wtedy, gdy przemyci do Nottingham 6 kart w odpowiadającym jej rodzaju.

Nie ma limitu kart Czarnego Rynku, jakie może zdobyć jeden gracz. Na końcu rozgrywki gracze dodają wartość zdobytych kart Czarnego Rynku do swojego wyniku.

PRZYKŁAD. Rozpoczyna się faza „Inspekcja”.



Dawid pokazuje współgraczom 3 karty przemyczonego we wcześniejszych rundach *Pieprzu* i zdobywa wierzchnią kartę Czarnego Rynku przysługującą za karty *Pieprzu*, a 3 ujawnione karty *Pieprzu* usuwa z gry.



Z POWROTEM
DO PUDEŁKA

PRAWA

Komponenty

Prawa zawierają:

- ♦ 24 karty Praw.

**karty
Praw**

PRZYGOTOWANIE

Potasujcie karty Praw i uformujcie z nich zakryty stos.

(W rozgrywce 3-osobowej usuńcie z gry karty oznaczone , a w rozgrywce 5-osobowej usuńcie kartę Prywatne zapasy Szeryfa oznaczoną symbolem ).



PRZEBIEG GRY

Gracz, który jako pierwszy będzie wcielał się w rolę Szeryfa, dobiera 3 karty Praw, po czym odrzuca jedną z nich. Szeryf może pokazać innym graczom dobrane karty, aby wszyscy gracze mogli wspólnie zdecydować, którą z nich chcieliby odrzucić.

Teraz Szeryf kładzie 2 wybrane karty, tworząc z nich rząd obok stosu kart Praw, a odrzuconą kartę odkłada zakrytą na spód stosu. W rzędzie stworzonym z nowo dobranych kart Praw karta leżąca bliżej stosu Praw zajmuje pozycję 1, a karta oddalona – pozycję 2. Odkryte karty Praw zawierają dodatkowe zasady gry, których gracze muszą przestrzegać!

Począwszy od rundy 2, nowy Szeryf dobiera 2 wierzchnie karty Praw ze stosu, wybiera jedną z nich, a drugą odkłada na spód stosu. Następnie odrzuca aktualnie obowiązującą kartę Prawa leżącą na pozycji 2 i przesuwą kartę z pozycji 1 na pozycję 2. Na koniec kładzie nową kartę na pozycji 1.

WAŻNE. Jeśli rozgrywka uwzględnia dodatek „SZÓSTY GRACZ”, Zastępcy Szeryfa decydują wspólnie, którą kartę Prawa wybrać, a którą odrzucić.

PRZYKŁAD. W pierwszej rundzie Szeryfem jest Robert. Dobiera 3 karty Praw ze stosu, po czym dwie z nich kładzie obok stosu.



Następnie Szeryfem zostaje Małgosia. Dobiera 2 karty Praw ze stosu i wybiera jedną z nich.



Odrzuca kartę z pozycji 2 i przesuwą kartę z pozycji 1 na to miejsce. Na zwolnionej pozycji 1 umieszczą nową kartę.



Rozpoczyna się runda z Małgosią w roli Szeryfa!

SPECJALNE ZAMÓWIENIA

Komponenty

Specjalne Zamówienia zawierają:

- ♦ 15 kart Specjalnych Zamówień (na każdej karcie widnieje 1 karta Legalnego Towaru i 1 karta Kontrabandy).

karty
Specjalnych
Zamówień

PRZYGOTOWANIE

Dotasujcie karty Specjalnych Zamówień.

Dobierzcie cztery z nich i połączcie odkryte w taki sposób, aby wszyscy gracze je widzieli. Na koniec każdej rundy (jeśli to konieczne) dobierzcie nowe karty, aby na stole znajdowały się 4 odkryte karty Specjalnych Zamówień.



PRZEBIEG GRY

Dodczas fazy „Inspekcja” gracze mogą zdobyć kartę Specjalnego Zamówienia z 4 odkrytych kart.

Aby wypełnić zamówienie, Kupiec musi posiadać wymagane karty w swojej **Torbie Kupieckiej** i przeschmuglować je do Nottingham.

Kupiec musi ogłosić, że wypełnił Specjalne Zamówienie, i pokazać wszystkim graczom, iż posiada wymagane karty w swojej Torbie.

Gracz natychmiast bierze odpowiednią kartę spośród wystawionych kart Specjalnych Zamówień i kładzie wraz z wymaganymi kartami Towaru i Kontrabandy pod swoim Straganem.

uwaga! Legalne Towary wykorzystane do wypełnienia Specjalnego Zamówienia nie są brane pod uwagę przy przydzielaniu bonusu Króla i Królowej. Podczas wypełniania Specjalnego Zamówienia gracz może posiadać również inne karty w swojej Torbie Kupieckiej. Te karty należy rozłożyć wokół Straganu zgodnie z normalnymi zasadami.

Nie ma limitu Specjalnych Zamówień, jakie może wypełnić jeden gracz.

Gdy na końcu gry gracz podlicza swój wynik, sumuje także wartości kart Legalnych Towarów, Kontrabandy oraz Specjalnych Zamówień, jakie zgromadził pod Straganem.

PRZYKŁAD. Przed rozpoczęciem gry gracze odkrywają 4 karty Specjalnych Zamówień. Po negocjacjach z Małgosią, która jest Sze-ryfem, Dawid i Marek przechodzą fazę „Inspekcja” bez konieczności ujawniania zawartości swoich Toreb. Gdy przychodzi do ich opróżnienia, Dawid oznajmia, że wypełnił Specjalne Zamówienie. Wyciąga z Torby i pokazuje wymagane karty, a następnie bierze odpowiadające im Specjalne Zamówienie.



Dawid umieszcza 2 wymagane karty wraz z kartą Specjalnego Zamówienia pod swoim Straganem. Następnie odkrywa nową kartę Specjalnego Zamówienia, tak aby na stole pozostały 4 odkryte Zamówienia. W przypadku, gdy więcej niż jeden gracz spełnia warunki zdobycia danej karty Specjalnego Zamówienia, otrzymuje ją ten, który przeszedł przez kontrolę toreb jako pierwszy.

WESOŁA KOMPANIA

Komponenty

Wesoła Kompania zawiera:

- ♦ 18 kart Wesołej Kompanii (na każdej karcie widnieje jej wartość, wysokość Grzywny i efekt natychmiastowy),
- ♦ płytkę Lasu Sherwood (tu należy umieścić stos kart Wesołej Kompanii).



Wesoła Kompania

PRZYGOTOWANIE

Potasujcie karty **Wesołej Kompanii** i rozdajcie każdemu z graczy po 2 karty.

Pozostałe karty połóżcie w zakrytym stosie na płytce **Lasu Sherwood**.

Każdy gracz ogląda swoje karty **Wesołej Kompanii** i decyduje, którą kartę zachowa, a którą odrzuci.

Odrzucone karty należy umieścić na spodzie stosu **Wesołej Kompanii**.



Las Sherwood

PRZEBIEG GRY

Gracze muszą przemieścić **Wesołą Kompanię** do Nottingham podczas fazy „Inspekcja”.

Za każdym razem, gdy Kupcowi uda się przemyścić kartę Wesołej Kompanii do Nottingham, ujawnia ją i otrzymuje z banku monety o wartości widniejącej na karcie. Gracz wprowadza także w życie efekt natychmiastowy karty, a następnie odrzuca ją i umieszcza na spodzie stosu Wesołej Kompanii. Na koniec gracz dobiera 2 nowe karty Wesołej Kompanii, z których jedną zachowuje, a drugą odkłada na spód stosu.

Jeśli Szeryf otworzy Torbę Kupca i znajdzie w niej kartę Wesołej Kompanii, Kupiec płaci Szeryfowi Grzywnę w wysokości wskazanej na karcie. Kartę Wesołej Kompanii z Torby należy odłożyć na spód stosu.

Aby móc dobrać nową kartę Wesołej Kompanii, przyłapany Kupiec musi w jednej z przyszłych rund przemyścić do Nottingham Kontrabandę. Jeśli mu się uda, odzyska zaufanie Wesołej Kompanii i będzie mógł natychmiast dobrać nową kartę tego typu.

Gracz może posiadać tylko 1 kartę Wesołej Kompanii naraz. Jeśli posiada taką kartę i przemyci do Nottingham kartę Kontrabandy, nie otrzymuje drugiej karty Wesołej Kompanii.



PRZYKŁAD. Szeryf Dawid prowadzi właśnie ożywioną dyskusję z Markiem. Po wymianie kilku zdań i łapówce w wysokości 8 pensów Marek pomyślnie przechodzi inspekcję. Po zakończeniu tej fazy Marek otwiera Torbę i triumfalnie pokazuje kartę Wesołej Kompanii.



Oprócz zapłaty w wysokości 10 pensów za wprowadzenie Robin Hooda do miasta Marek kradnie Dawidowi 6 pensów – zatrzymuje 3 pensy dla siebie i rozdziela drugą połowę według własnego uznania. Decyduje się podarować 2 pensy Elizie i 1 pensa Robertowi.

OPRACOWANIE

Projekt: Sergio Halaban

Pozostali autorzy: Bryan Pope, Benjamin Pope i dr Jason Medina

Prowadzenie projektu: Felipe Barros i Bryan Pope

Oprawa graficzna: Júlia Ferrari i Sergio Roma

Ilustracje na kartach, pudełku oraz ilustracje postaci:

Giovanna Guimarães i Saeed Jalabi

Produkcja: Thiago Aranha, Guilherme Goulart i Renato Sasdelli

Wydawca: David Preti

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Redakcja i korekta: zespół Rebel

Testerzy: Mauricio Gibrin, Ernane Guimarães Neto, Silvio Bogsan, dr Thomas Allen, Steve Avery, Aaron Brosman, Matthew Burch, Robert Trent Bush, Erich Claussen, Andy Dominguez, Eric Egler, Zee Garcia, Tony Gullotti, John Guytan, Sam Healey, Chris Henson, Jonathan Ho, TJ Huzl, Mandy Johnson, Christine Kaiser, Mike Kaiser, Trae Lenox, Kyle Lugger, Jeremy Martin, Colin Meller, Gene Perry, Alfiya Pope, Cristófer Pope, Danielle Pope, Erik Pope, Tiffany Pope, John Rogers, Christy Seelye, Dawn Studebaker, Zachary Studebaker, Tom Vasel.