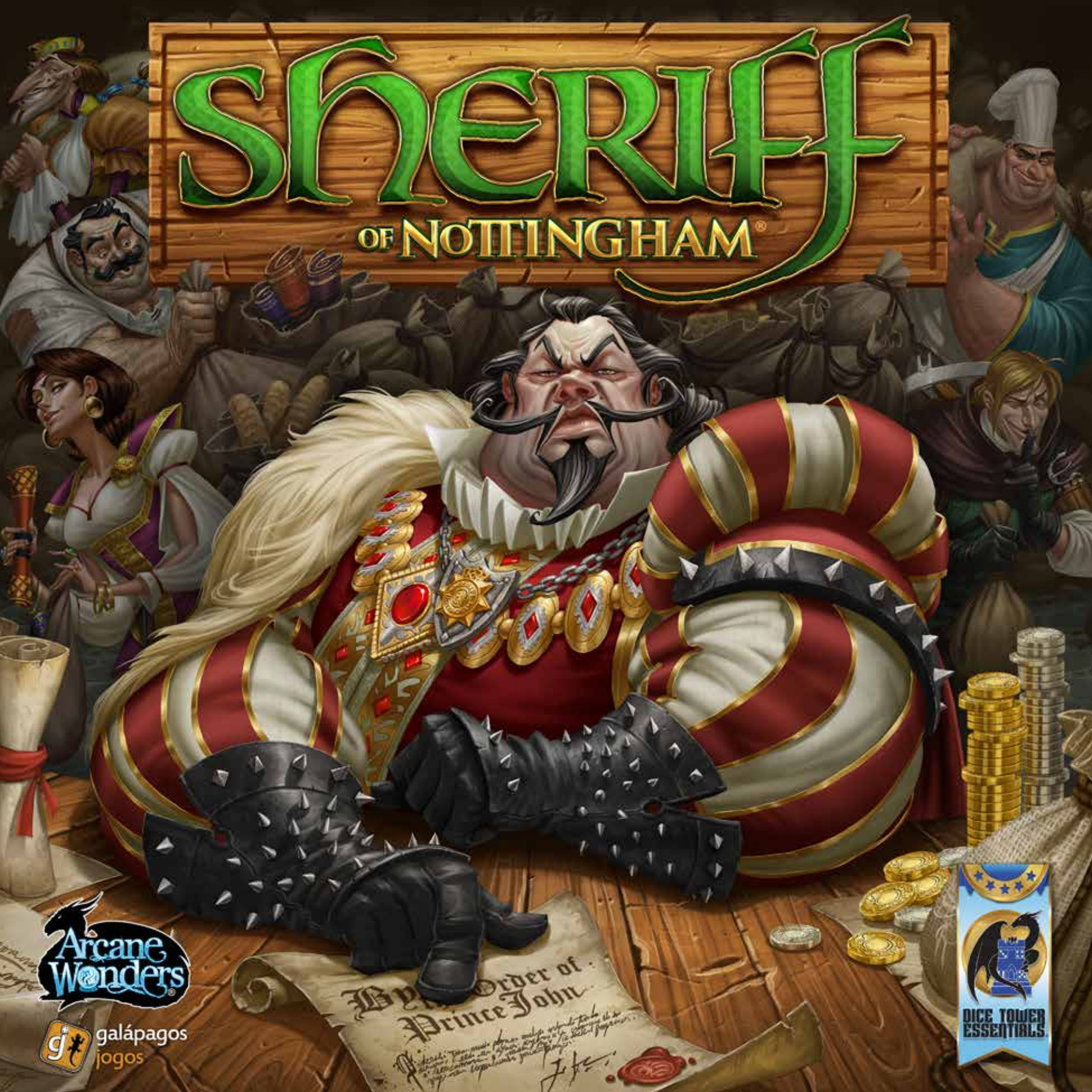


SHERIFF

OF NOTTINGHAM[®]



By the Order of
Prince John

Handwritten text on a parchment scroll, including a signature and a red wax seal.





The *Dice Tower Essentials* Line is composed of games that noted reviewer Tom Vasel (www.dicetower.com) believes are essential for any gamer's collection. These are games that we love, and are sure you will, also!

See more at [f](#) [t](#) /DTEssentials • www.DiceTowerEssentials.com



Перевод от 25.02.2016
tesera.ru/user/TON14/

Original Game Design by Sergio Halaban and Andre Zatz

"Special thanks to Bryan Pope for his edition work and great commitment to this game." - Sergio Halaban

Game Development by Bryan Pope

Lead Development Consultant: Benjamin Pope

Special Development Consultant: Dr. Jason Medina

Special Thanks to Dr. Jason Medina for great original ideas!

**Development Team: Dr. Thomas Allen, John Guytan,
Chris Henson, TJ Huzl, Colin Meller, and Tom Vasel**

Bryan and Sergio thank all of the playtesters for their help and support. They provided great feedback and ideas, and tirelessly spent many hours bribing, smuggling, and backstabbing each other!

Playtesters: 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 from 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, and Grant Wilson

Rules Written by: William Niebling

Creative Direction & Layout: Chris Henson

Art Direction and Rules Illustrations: John Guytan

Card Art and Game Components: Lorraine Schleiter

Box and Character Art: David Sladek

Production Manager: John Rogers

SHERIFF OF NOTTINGHAM®

Захватывающая игра про обман, взятки и контрабанду для 3 - 5 игроков.

Prince John's lust for gold has finally gone too far! It's impossible for a merchant to make a living anymore, being taxed as much as we are. Now he's got the greedy Sheriff of Nottingham checking everyone who comes through the front gate for "contraband" – meaning all the good stuff he's trying to keep for himself! Good thing you know the Sheriff better than Prince John does. That shifty, no-good, greedy fellow might be intimidating when he stands in front of the city gate, but let's be honest, he is not above taking a well-placed bribe to look the other way.

You have come to Nottingham with your Goods on market day, and the only thing standing between you and your hard-earned profits is the Sheriff. All you need to do is bluff or bribe your way past him... or maybe, tell the truth!

В *Sheriff of Nottingham*®, вы купцы пытающиеся провезти товары на рынок Ноттингема. Игроки по очереди берут на себя роль Шерифа, который должен решить какие мешки купцов проверить , а какие пропустить.

Задача купца убедить шерифа не проверять его мешок любой ценой!
В конце игры, купец с наибольшим количеством товаров и золотом побеждает!

Игровые компоненты

Sheriff of Nottingham содержит:

- 216 карт Товаров, из них:
 - 144 Легальных товаров (зеленые)
 - 60 Контрабанда (красные)
 - 12 Королевских Товаров (красные с золотой лентой внизу и эмблемой Шерифа в левом нижнем углу)
- 110 Золотых монет, номиналом:
 - 39 монет по 1 золотой монете
 - 42 монет по 5 золотых монет
 - 17 монет по 20 золотых монет
 - 12 монет по 50 золотых монет
- 1 Маркер Шерифа
- 5 Прилавков купцов
- 5 Мешков купцоы
- Эти правила

Прилавки купцов



Мешки купцов



Маркер Шерифа



Монеты

Карты товаров

Каждая карта это товар который купец может продать на рынке Ноттингема.

В правом верхнем углу указана "Ценность" товаров. Это кол-во победных очков которые получит купец в конце игры за карту товара на его прилавке.

В правом нижнем углу указан "Штраф" товаров. Это кол-во золота которое купец обязан заплатить если его штрафуют в Фазе Проверки (стр. 8)

В игре 144 карты Легальных товаров (зеленые) :

- 48 Яблок (Apples) ценностью 2 золотых каждая
- 36 Сыров (Cheese) ценностью 3 золотых каждая
- 36 Хлеба (Bread) ценностью 3 золотых каждая
- 24 Куриц (Chickens) ценностью 4 золотых каждая

Также 60 карт Контрабанды :

- 22 Перец (Pepper) ценностью 6 золотых каждая
- 21 Медовуха (Mead)ценностью 7 золотых каждая
- 12 Шелк (Silk) ценностью 8 золотых каждая
- 5 Арбалет (Crossbows) ценностью 9 золотых каждая

И 12 особых карт Контрабандных товаров названных "Королевские товары", (красные с золотой лентой внизу и эмблемой Шерифа в левом нижнем углу).

Используются при игре с необязательными дополнительными правилами

"Королевские товары".(стр 13).



Легальные товары



Контрабанда



Королевские товары



Ценность
value

Штраф
penalty

USE THIS CARD
IF PLAYING WITH
4 OR MORE PLAYERS
(SEE PAGE 4)



Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает Прилавок купца и мешок купцатакого цвета и кладет их перед собой.

Выберете одного из игроков который будет “банкиром” (раздавать и разменять монеты во время игры). Банкир дает каждому игроку (включая себя) 50 золотых.

Возможно первые пару игр вы захотите сыграть по базовым правилам, для этого отложите в коробку 12 карт Королевских товаров (стр 13).

Если играет 3 игрока, прочтите блок в правом нижнем углу! Перемешайте карты Товаров раздайте рубашкой вверх по 6 карт каждому игроку. Оставшиеся карты положите рубашкой вверх в центральную стопку товаров.

Возьмите 5 карт из центральной стопки товаров и положите их рубашкой вниз слева это будет левая стопка сброса, также сделайте правую стопку сброса.

ДА В ИГРЕ 2 СТОПКИ СБРОСА ЛЕВАЯ И ПРАВАЯ. ВСЕ ИГРОКИ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ МОГУТ СМОТРЕТЬ КАРТЫ В ЛЮБОЙ СТОПКЕ СБРОСА НЕ НАРУШАЯ ИХ ПОРЯДОК.

Игрок с больши количеством наличных первым берет на себя роль Шерифа. Или определите первого Шерифа случайным образом. Отдайте этому игроку Маркер Шерифа.

Как играть

Игра продолжается несколько раундов. Каждый раунд, один из игроков берет на себе роль Шерифа, остальные роль купцов.

Каждый раунд разделен на 5 фаз :

1. Торговля
2. Наполнение мешков
3. Объявление содержимого
4. Проверка мешков
5. Конец раунда

Игрок в роли Шерифа действует только в Фазе 4 -Проверка мешков и Фазе 5 - Конец раунда. Шерифу желательно следить за действиями игроков во время их действий в фазах с 1 по 3.

В конце каждого раунда, игрок-Шериф передает Маркер Шерифа игроку слева делая его новым Шерифом. Предыдущий Шериф становится купцом.

Игра заканчивается когда каждый игрок был Шерифом 2 раза (3 раза в игре на 3 игрока).



Раздайте игрокам монеты



Примерно так выглядит игра после подготовки.

Подготовка на 3 Игрока

Если вы играете втроем сделайте два следующих действия:



Уберите в коробку игры все карты со знаком “4+”. А именно: 36 Хлеб (Bread), 4 Перец (Pepper), 5 Медовуха (Mead), и 3 Шелк (Silk). Среди Королевских товаров: 1 Голубой сыр (Bleu Cheese), 1 Золотые Яблоки (Golden Apples), 1 Грубый Ржаной Хлеб (Pumpernickel Bread), 1 Королевский Петух (Royal Rooster), 2 Ржаной Хлеб (Rye Bread)

Игра закончивается когда каждый игрок был Шерифом 3 раза, а не 2 как при 4+ игроках



Описание раунда игры

Фаза 1: Торговля

В этой фазе, купец один раз может скинуть до 5 карт и добрать до 6 карт.

Начиная с игрока сидящего слева от Шерифа и дальше по часовой стрелке, каждый купец делает один ход. В свой ход купец, может отложить до 5 карт (эту фазу все игроки начинают с 6 картами см.стр 11) в сторону из свой руки рубашкой вверх и добрать до 6 карт.

Купец берет карты сверху одной из стопок сброса или центральной стопки. Если купец хочет взять третью по счету карту в левой стопке сброса, то сначала ему придется взять верхние две карты.

Купец всегда сначала берет карты из стопок сброса и только потом из центральной стопки. Нельзя брать карты из стопок сброса после того как купец брал карты из центральной стопки.

После добора карт. Все карты отложенные вначале фазу кладутся в одну стопку сброса рубашкой вниз в порядке котором хочет купец.

Совет

Брать карты из сброса это хороший способ получить желаемы карты. Но Шериф может увидеть какие карты вы взяли! Хотя это один из способов обмануть Шерифа.

ПРИМЕР У Джона 2 Курицы(Chickens) в руке. Он смотрит обе стопки сброса и находит еще одну Курицу в левой стопке сброса и второй по счету. Он откладывает в сторону 3 карты с руки. Берет 2 карты из левого сброса это Яблоки и Курицу. Затем берет 1 карту из центральной стопки. У Джона снова 6 карт на руке. Ранее отложенные 3 карты Джон кладет в правую стопку сброса. В том порядке в котором решил.



Описание раунда игры

Фаза 2: Наполнение мешков

В этой фазе купцы кладут от 1 до 5 карт товаров в свои мешки.

Все купцы начинают класть товары в мешки в одно и тоже время. Купец может положить от 1 до 5 карт любых товаров в свой мешок. Купец не может положить 0 или 6 и больше карт товаров в свой мешок.

Будьте осторожны и не дайте другим игрокам увидеть какие товары вы кладете в мешок.

Пока вы не закрыли мешок вы можете менять в нем товары как угодно. Когда закончите закройте мешок и положите его перед собой. Теперь вы НЕ можете менять содержимое мешка.

ПРИМЕР

Алан положил 4 карты Яблок в свой мешок. Затем он добавил 1 Арбалет. Он хотел добавить еще 1 Шелк, но 5 карт в мешке это максимум. Алан закрывает свой мешок и кладет его перед собой.



Описание раунда игры

Фаза 3: Объявление содержимого

В этой фазе, купцы должны сказать Шерифу сколько карт и какого товара они везут на продажу.

И конечно же Шерифу можно полностью солгать. И скорее всего вы будете лгать Шерифу не один раз за игру.

Начиная с купца сидящего слева от Шерифа и далее по часовой стрелке, каждый купец смотрит в глаза Шерифу и объявляет что он везет в мешке. Затем купец передает мешок Шерифу.

Важно: Шериф еще НЕ может открывать мешки!!

Вы можете объявить что угодно но должны соблюдать 3 условия:

- Можно объявить только **Легальный** товар.
- Можно объявить только **один** тип товара.
- Можно объявить только то кол-во товаров **сколько действительно карт** лежит в мешке.

Пример Вилл смотрит на Шерифа и говорит: “В моем мешке 4 курицы”. Он сказал 4, потому что именно столько карт в мешке. но не все из них Курицы! Вилл положил в мешок только 2 курицы. Другие 2 карты это Сыр и Шелк. Шелк это контрабанда, так что это точно ложь, но объявлять можно только о Легальных товарах.

Вилл НЕ может объявить о трех или четырех товарах, потому что он должен объявить о точном кол-ве карт в мешке. Он не может объявить о двух Курицах и одном Сыре, потому что можно объявить о одном типе товаров.

Только 4 курицы, честно!!!

“JUST 4 chickens, honest!”



BAG CONTENTS



Фаза 4: Проверка мешков

Теперь Шериф может проверить мешки и честность купцов.

Шериф решает в каком порядке проверять мешки. Шериф может проверить любое кол-во мешков. Может вообще не проверять мешки.

Перед проверкой, Шериф может угрожать проверкой владельцу мешка. В ответ игрок может предложить взятку. Взяткой может быть что угодно, в любом сочетании.

Пример того что может быть взяткой:

- Золото
- Легальные товары с Прилавка
- Контробанда с Прилавка
- Товары из вашего мешка (Легальные и/или Контробанда)
- Обещание.

Смотрите “Честь воров” на стр 10.

Нельзя предлагать как взятку карты с руки!!!!

Шериф не может изменить свое решение. Как только он открыл мешок для проверки, он уже НЕ может принять взятку от владельца мешка!

После предложения взятки и небольшого обсуждения ее размера. Шериф пропускает мешок соглашаясь на все взятки владельца мешка и передает мешок владельцу или проверяет мешок отказываясь от всех взяток владельца мешка.

от переводчика: Шериф не берет товары-взятки в руку. Все товары (легальные и контрабанда) что дали в качестве взятки, сразу кладутся возле прилавка Шерифа.

ПРИМЕР: Шериф собирается проверить мешок монаха Тука. Но Тук этого не хочет: “Постойте, Шериф! Вам не надо проверять мой мешок! Думаю 5 золотых и 2 яблока решат нашу проблему? Шериф отвечает, “ Восемь золотых и мы договорились.”

Тук платит Шерифу 8 золотых и 2 яблока со своего прилавка. Шериф отдает мешок Туку не открыв его.



Если шериф пропускает мешок КУПЕЦ ПОКАЗЫВАЕТ ВСЕМ ИГРОКАМ ТОВАРЫ КОТОРЫЕ ПРОВЕЗ, КРОМЕ КОНТРАБАНДЫ.

Все **Легальные товары** кладутся рядом с совпадающими обозначениями на прилавке купца рубашкой вниз. Легальные товары могут быть осмотрены и посчитаны любым игроком в любое время.

Вся **Контрабанда** скрывается! Скрывается тип контрабанды **но не ее количество**. Контрабанда кладется рубашкой вверх и перед прилавком.

Если шериф проверяет мешок

Есть два варианта:

Если купец говорил правду, и в вашем мешке именно то, что вы объявляли, шериф должен заплатить купцу золото равное сумме штрафов на каждом легальном товаре в мешке. Затем легальные Товары кладутся возле прилавка купца.

Если купец солгал, и в мешке не именно то что было объявлено, происходит следующее:

1. Все товары о которых **объявляли** отдаются купцу и кладутся возле прилавка.
2. Все товары о которых **НЕ объявляли** конфискуют. Шериф забирает такие товары и кладет их в одну стопку сброса, в любом порядке.
3. Купец должен заплатить штраф за все конфискованные товары. Сумма штрафа равна сумме значения штрафа на каждой карте которую конфисковали

Совет

Прежде чем предагаеть взятку Шерифу, учтите что должны будете заплатить штраф за каждый конфискованный товар. Иногда стоит предложить больше но избежать конфискации товаров.

ПРИМЕР Мариана была мила и честна что позволило ее провозити 3 Сыра (объявленных в Фазе 3) без взяток и проверок! Теперь она показывает какие товары провезла: 2 сыра, которые она кладет возле своего прилавка рубашкой вниз. А третья карта контрабанда! Она не показывает эту карта и кладет ее перед прилавком рубашкой вверх.



ПРИМЕР Митч известен своей честностью. Но Шериф проверяет его мешок. В мешке действительно были 4 курицы как Митч и говорил. Шериф должен заплатить 8 золотых. (2 золото за Курицу). Шериф отдает Митчу 4 курицы и 8 золотых.



ПРИМЕР У Гилберта 4 карты в его мешке. Он объявляет что это 4 яблока. Даже после щедрой взятки Шериф не верит ему. Отказывается от взятки и проверяет мешок. В мешке 1 Яблоко, 1 Сыр и 2 Медовухи.

Гилберт сказал правду про 1 яблоко, он кладет 1 яблоко рядом со своим прилавком. Но солгал о остальных 3 товарах, их конфискуют и все кладут в одну из стопок сброса. Гилберт платит штраф Шерифу, 2 золотых за Сыр и 4 за каждую медовуху, итого 10 золотых.



Честь воров

Все договоры должны быть честными и всегда выполняться.

Но есть несколько исключений:

- Выполнение обещаний, которые будут происходить после текущей фазы проверки мешков, не являются обязательными!
- Купец может предложить взятку, которая включает в себя товары из его мешка. И о содержимом мешка можно солгать, пообещав в качестве взятки то чего в нем нет. После того как шериф пропустил мешок. Купец как обычно показывает что он провез. Если товаров которые он обещал нет в мешке, то Шериф нечего не получает. От переводчика. Если обещали контрабанду и она была в мешке то отдайте любую только что провезенную самую дешевую. Шериф может посмотреть тип контрабанды.

ПРИМЕР Шериф угрожает проверить Ричарда. Но Ричард решает воспользоваться возможностью обставить Сэра Гая. И он предлагает: “Шериф, я заплачу 20 золотых если вы пропустите мой мешок, а мешок Сэра Гая проверите”. Шериф соглашается берет 20 золотых, пропускает Ричарда. И теперь **ОБЯЗАН** проверить мешок Сэра Гая. Потому что обещание касается ЭТОЙ фазы проверки мешков.

В следующем раунде Сэр Гай предлагает Шерифу: “Если Шериф пропустит мой мешок, я пропущу его мешок когда я буду Шерифом.” Шериф соглашается и пропускает его.

Но когда Сэр Гай становится Шерифом, он **НЕ ОБЯЗАН** выполнять свою часть договора с прошлым Шерифом. Потому что обещание было дано в ПРОШЛОМ раунде. И Сэр Гай проверяет мешок.



Описание раунда игры

Фаза 5: Конец раунда

Если все игроки были шерифом дважды (трижды для игры втроем), игра немедленно заканчивается!

Если это еще не случилось, игрок который был Шерифом передает Маркер Шерифа игроку слева. Этот игрок будет Шерифом в следующем раунде..

Все игроки берут карты из центральной стопки пока у них на руке не окажется 6 карт. У текущего Шерифа уже должно быть 6 карт на руке оставшиеся с начала игры или с прошлого раунда

Следующий раунд начинается с Фазы 1: Торговля.



У Игрока нет золота

Возможно что во время игры у игрока не останется золота. Нельзя предложить золото в качестве взятки если у вас не хватает монет. (от переводчика: Т.е. Нельзя предложить 5 золота как взятку ,если у вас 0 золота или меньше 5 золота)

Если игрок без золота должен заплатить штраф, то он расплачивается с Шерифом только Легальными товарами со своего прилавка, используя Ценность товаров в качестве золота.

Если у игрока не хватает Легальных товаров для оплаты штрафа, то игрок вскрывает по одной карте контрабанды пока не наберет сумму штрафа. При оплате штрафа картами товаров сдача не дается.

Если у игрока **НИЧЕГО НЕТ** ,нет золота, легальных товаров,контрабанды то остаток долга прощается. Игрок продолжает играть дальше.



Нет карт в центральной стопке

Если в центральной стопке не осталось карт, то перемешайте все карты из всех стопок сброса ,кроме 5 верхних карт в каждой стопке сброса, и положите их в центр.Это теперь новая центральная стопка.

Победа в игре

Игра заканчивается после того как каждый игрок был шерифом 2 раза (3 раза в игре на 3 игрока).

В конце последнего раунда, все игроки скидывают все карты с руки. Эти карты не приносят очков. Затем откройте все свои карты Контрабанды.

от переводчика. Скачайте на смартфон приложение Sheriff of Nottingham для подсчета Победных Очков и не мучайтесь!! Или используйте оставшиеся монеты из коробки.

Игроки получают Победные очки за:

- За Ценность ВСЕХ товаров возле прилавка ;плюс
- Имеющееся золото; плюс
- Все бонусы “Король” или “Королева” за все типы товаров..

Игрок с наибольшим количеством очков побеждает!

Если у игроков одинаковое кол-во очков, то среди них побеждает игрок с наибольшим количеством Легальных товаров. Если кол-во Легальных товаров одинаково, то победит игрок с наибольшим кол-вом контрабанды.

Вы хотите стать “Куриным Королем” ?

Игрок с наибольшим кол-вом и следующий после него, в одном из типе товаров становятся “Королем” и “Королевой” этого типа товаров. Они получают бонусные очки:



ТИП ТОВАРА	КОРОЛЬ	КОРОЛЕВА
APPLES	20	10
CHEESE	15	10
BREAD	15	10
CHICKENS	10	5

Если несколько игроков претендуют на “Короля” в одном типе товаров, сложите бонусные очки “короля” и “королевы” за этот тип товаров и разделите сумму на количество претендентов, результат округлите вниз именно столько очков получает каждый претендент. Не выплачивайте бонусы за второе место.

Если несколько игроков претендуют на “Королеву”, разделите бонус на кол-во претендентов результат (с округлением вниз) получает каждый претендент.



ПРИМЕР Дэвид заканчивает игру со следующими товарами возле прилавка : 4 Apples, 6 Cheese (Сыр), 1 Bread, 4 Chickens(Курицы), 2 Pepper, и 1 Crossbow. У него 42 золота.

Сравнив свое кол-во товаров с другими игроками, он видит что у него больше всего Cheese (Сыра), что делает его “Королем Сыра”, и замечает что разделяет второе место по количеству Chicken (Куриц) с еще одним игроком, два игрока делят бонус “Куриная Королева”. Итого очков:

LEGAL GOODS

- APPLES: 4 X 2 = 8
- CHEESE: 6 X 3 = 18
- BREAD: 1 X 3 = 3
- CHICKENS: 4 X 4 = 16

CONTRABAND

- PEPPER: 2 X 6 = 12
- CROSSBOW: 1 X 9 = 9

GOLD COINS ON HAND: 42

CHEESE KING: 15

CHICKEN QUEEN: 5 ÷ 2 = 2.5
ROUNDED DOWN TO 2.

TOTAL: 8 + 18 + 3 + 16 + 12 + 9
+ 42 + 15 + 2 = 125 POINTS!



Дополнительные правила

Королевские товары

Королевские товары это товары лучшего качества в королевстве. Прин Джон издал указ что такие товары могут быть использованы только им лично и его приближенными. Так что все товары с золотой лентой и эмблемой шерифа считаются **контрабандой**.

В конце игры, Королевские товары добавляются к Легальным товарам перед тем как определить претендетов на бонусы “Король” и “Королева”.

Каждый Королевский Товар считается как 2 или 3 товара соответствующего типа. Заметьте что 6 карт Королевских Товаров с меткой “4+” и должны быть убраны при игре втроем.

ПРИМЕР Вилл и Бишоп претендуют на звание “Короля Сыра”. У Вилла 10 карт сыров, а Бишоп 11. Обычно это значило бы что Бишоп получит 15 очков, а Вилл 10. Но, у Вилла есть Королевский Товар “Gouda Cheese”. Который считается как 2 сыра. Что в итоге дает 12 Сыров (Cheese) у Вилла. Теперь у Вилла больше сыров чем у Бишопа, Вилл становится “Королем Сыров”.



Ограничение времени проверки

Sheriff of Nottingham становится веселее если ограничить время на осмотр мешков. Шериф получает только 1 минуту за каждого купца. Так, в игре с 4 игроками, у Шерифа есть 3 минуты на каждого купца, что-бы решить решить мешки каких купцов проверить. Если время вышло, мешки которые не успел проверить Шериф возвращаются купцам и Шериф не может брать за них взятки даже если их предлагали. Вы можете использовать свой таймер, а можете скачать приложение на смартфон, так же в приложении есть звуково сопровождение.

Убрать 10 товаров

В вашей группе есть “супер мозг” и он просчитывает все карты? С эти правилом он нечего не просчитает.

В начале игры,случайным образом уберите 10 карт из центральной колоды и положите их в коробку. Только не дайте их некому увидеть!

Семь карт на руке

Увеличьте максимум карт на руке до 7 карт. Это увеличит выбор товаров для торговцев.

Промо карты

Промо карты для Sheriff of Nottingham обозначены синей лентой внизу карты. Такие картымогут быть добавлены в игру без необходимости убирать другие карты.

От переводчика:

На верху колод сброса слишком много контрабанды? И вы не рады? Сделайте 3 или 4 стопки сброса! Не помогло? В фазе - 1. После добора карт и перед их обменом. Если купец хочет, отправьте 1-2 карты из центральной стопки в одну из стопок сброса.



Blue
promo
Banner



CARD QUANTITIES

 GOODS	 3 PLAYER	 4+ 4-5 PLAYER	 GOLD VALUE	 PENALTY
LEGAL GOODS				
APPLES	48	48	2	2
CHEESE	36	36	3	2
BREAD	0	36	3	2
CHICKEN	24	24	4	2
CONTRABAND				
PEPPER	18	22	6	4
MEAD	16	21	7	4
SILK	9	12	8	4
CROSSBOW	5	5	9	4
ROYAL GOODS 				
GREEN APPLES	2	2	4	3
GOLDEN APPLES	1	2	6	4
GOUDA CHEESE	2	2	6	4
BLEU CHEESE	0	1	9	5
RYE BREAD	0	2	6	4
PUMPERNICKEL BREAD	0	1	9	5
ROYAL ROOSTER	1	2	8	4



galápagos
jogos