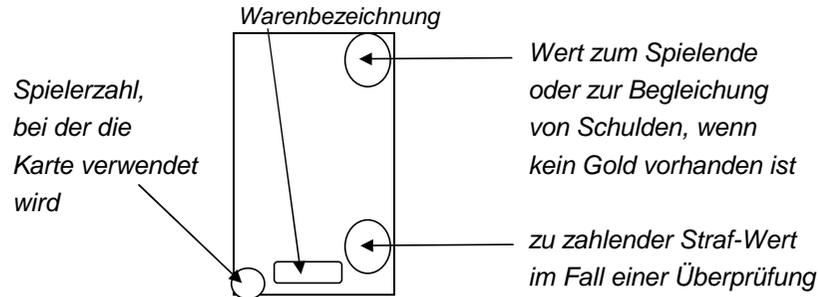


Sheriff of Nottingham - KSR (Seite 1 von 2)

Die Spieler sind mal Händler, mal Sheriff. Als Händler sollte man möglichst den Sheriff überzeugen, so dass er einen ungefilzt zum Markt ziehen lässt. Das Spiel geht über mehrere Runden zu je 5 Phasen. Nach jeder Runde wird ein anderer Spieler zum Sheriff gekürt. Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler 2-mal (zu dritt: 3-mal) Sheriff war. Diese KSR bezieht sich auf das Spiel zu viert. Zu dritt gibt es Änderungen.

Warenkarten:



- ◆ Jede Karte zeigt 1 Ware, die man am Markt anbieten kann. Es gibt 144 LEGALE Waren (grüner Kartenrand), Wert 2 - 4 und 60 SCHMUGGEL-Waren (roter Kartenrand), Wert 6 - 9.
- ◆ Zusätzlich gibt es 12 KÖNIGLICHE Waren (goldene Bezeichnung) für optionale Regel "Königliche Waren", die nicht in der KSR enthalten ist.

Ablauf einer Runde:

1 - Markt:

Der Sheriff macht jetzt nichts.

- ◆ Es beginnt der Spieler links vom Sheriff, dann geht es reihum. Man darf bis zu 5 Karten ablegen (vorerst separat) und dann bis zum Hand-Limit von 6 nachziehen. Nachgezogen wird zuerst von 1 - 2 Ablagestapeln, danach ggf. vom Zugstapel. Man kann nicht erneut die Ablagestapel wählen. Es können aber auch nur die Ablagestapel genutzt werden oder nur der Zugstapel.
- ◆ Danach legt man die separat abgelegten Karten offen und in Reihenfolge eigener Wahl auf einen der beiden Ablagestapel.
- ◆ Alle Spieler dürfen sich zu jeder Zeit beide Ablagestapel ansehen, also im Detail durchschauen.
- ◆ Ist von "reihum" die Rede, gilt immer der "Uhrzeigersinn".

2 - Händlerbeutel füllen:

Der Sheriff macht jetzt nichts.

- ◆ Alle Händler legen gleichzeitig 1 - 5 Waren in ihre Beutel. Man sollte diese Waren geheim halten.
- ◆ Wer fertig ist, schließt seinen Beutel und legt ihn vor sich ab. Damit darf dessen Inhalt nicht mehr verändert werden.

3 - Deklaration:

Der Sheriff macht jetzt nichts.

- ◆ Es beginnt der Spieler links vom Sheriff, dann geht es reihum. Jeder Händler muss den Sheriff anschauen und ihm sagen, welche Waren er zum Markt bringen will.
- ◆ Der jeweilige Spieler übergibt seinen Beutel an den Sheriff.
- ◆ Deklariert wird unter Beachtung folgender Regeln:

- ➡ Man kann nur legale Waren deklarieren.
- ➡ Man kann nur eine Sorte Waren deklarieren.
- ➡ Man muss die genaue Menge Karten im Beutel deklarieren.

*Beispiel: Ich habe 2 Hühner, 1 Seide, 1 Käse im Beutel.
Ich muss aber 4 Hühner deklarieren!*

4 - Überprüfung:

Der Sheriff macht seinen Job.

- ◆ Der Sheriff kann die Reihenfolge der Beutel wählen, die er prüfen will. Er kann jederzeit mit der Überprüfung aufhören, also ggf. prüft er nicht alle Beutel.
- ◆ Vor der Überprüfung kann man den Sheriff bestechen: mit Münzen - legalen Waren vom Marktstand des Spielers, Schmuggelwaren ebenso - Waren aus dem Händlerbeutel - mit einem Gefallen in der Zukunft. Man kann alles mischen. Es kann auch verhandelt werden.
- ◆ Ist die Entscheidung gefallen, gibt es kein Zurück.
- ◆ Akzeptiert der Sheriff eine Bestechung, lässt er den Händler ungeprüft zum Markt passieren. Andernfalls - ohne Bestechung zu erhalten - durchsucht er den Beutel des Händlers. Die Konsequenzen beider Fälle siehe im Folgenden:

5 - Ende der Runde:

Was erfolgt nach dem ungefilzten Passieren?

- ◆ Der Spieler muss den anderen Spielern die Karten in seinem Beutel zeigen.
- ◆ Alle LEGALEN Waren kommen offen auf die entsprechenden Felder des Marktstandes dieses Spielers, sichtbar für jeden Spieler.
- ◆ SCHMUGGEL-Waren sind geheim und man muss aber deren Anzahl nennen. Sie liegen verdeckt oben im Marktstand.

Was erfolgt nach der Beutel-Kontrolle?

- a) Es wurde die Wahrheit gesagt:
Der Sheriff zahlt dem Spieler die Summe aller Straf-Werte im Beutel in Gold aus.
- b) Es wurde gelogen:
... Die wahrheitsgemäß deklarierten Waren kann man auf seinem Marktstand ausbreiten.
... Nicht korrekt deklarierte Waren werden konfisziert. Dazu legt der Sheriff diese in beliebiger Reihenfolge auf einen der Ablagestapel.
... Man muss eine Strafe in Höhe des gesamten Straf-Werts der konfiszierten Waren an den Sheriff-Spieler zahlen.

Wann muss eine Vereinbarung nicht gehalten werden?

- ◆ Versprechen wegen zukünftiger Gefallen sind nicht bindend.
- ◆ Man darf bei der Deklaration seines Beutelinhalts lügen und nach der Bestechung dem Sheriff nur existente Waren geben. Demnach muss man nicht existente Waren nicht abgeben und der gelinkte Sheriff muss das so hinnehmen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.03.16
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

- ◆ Waren alle Spieler 2-mal Sheriff (zu dritt: 3-mal) = Spielende. Ansonsten wird neuer Sheriff, wer links vom bisherigen sitzt und es geht mit Phase 1 weiter.

Was passiert, wenn Gold ausgeht?

- ◆ Man zahlt mit legalen Waren (regulärer Wert) mind. im Wert der Schuld. Es gibt kein Wechselgeld zurück.
- ◆ Ggf. muss man auch Schmuggel-Waren aufdecken und dann abgeben. Bleibt danach eine Restschuld, ist diese erlassen.

Zugstapel Die Ablagestapel bis auf jeweils oberste 5 Karten
ist leer: zusammenmischen = neuer Zugstapel.

SPIELENDENDE:

- ➡ Alle Handkarten abwerfen.
- ➡ Schmuggel-Waren aufdecken und deren Werte sowie die Werte von legalen Waren im Marktstand zählen.
- ➡ Gold-Wert dazuaddieren (alle Münzen gelten als Gold)
- ➡ Boni kassieren:

Wer die meisten / zweitmeisten Waren einer Sorte zu seinem Marktstand geschafft hat, wird König / Königin.

Ware:	Bonus König	Bonus Königin	Patt-Situation bei ...
Äpfel	20	10	<u>König:</u> Bonus König + Königin
Käse	15	10	addieren und abgerundet unter
Brot	15	10	Beteiligten verteilen. Platz 2:
Hühner	10	5	Es gibt keinen Königin-Bonus.
			<u>Königin:</u> Bonus unter Beteiligten abgerundet verteilen.

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt. Patt: Beteiligter mit den meisten legalen Waren bzw. danach Schmuggelwaren siegt.