

SHERIFF OF NOTTINGHAM®

Traduction de Barney521

Dans Sheriff of Nottingham, vous jouez le rôle d'un marchand qui essaye de livrer ses marchandises sur la place du marché. Les joueurs assument chacun à leur tour le rôle du Sheriff. C'est lui qui doit désigner les sacs des marchands qui seront inspectés et ceux qui passeront sans encombre. En tant que marchand, votre objectif est de convaincre le Sheriff de vous laisser passer sans histoire, quel qu'en soit les moyens ! A la fin de la partie, le marchand le plus fortuné sera désigné vainqueur.

MATÉRIEL

- 216 cartes Marchandises comprenant :
 - 144 Marchandises Légales (vert)
 - 60 Contrebande (rouge)
 - 12 Marchandises Royales (rouge avec une bannière dorée et un badge de Sheriff en bas)
- 110 pièces d'or de quatre valeurs différentes :
 - 39 pièces de 1
 - 42 pièces de 5
 - 17 pièces de 20
 - 12 pièces de 50
- 1 figurine Sheriff
- 5 Stands Marchands
- 5 Sacs Marchand
- Ce livret de règle

LES CARTES MARCHANDISES

Chaque carte désigne un produit que le marchand peut vendre au marché de Nottingham.

Dans le coin supérieur droit, la « Valeur » de la Marchandise est indiquée. C'est le nombre de points que la carte vous rapportera à la fin de la partie, si elle se trouve dans votre Stand Marchand.

Dans le coin inférieur droit est indiqué la valeur de « Pénalité » en Or de la Marchandise. C'est la somme en Or que vous devez payer si vous êtes contraint de payer une Pénalité lors de la Phase d'Inspection (voir page 8).

Il y a 144 Marchandises Légales dans le jeu :

- 48 Pommes à 6 Or pièce

- 36 Fromages à 3 Or pièce
- 36 Pains à 3 Or pièce
- 24 Poulet à 4 Or pièce

Il y a aussi 60 Contrebande dans le jeu :

- 22 Poivre à 6 Or pièce
- 21 Hydromel à 7 Or pièce
- 12 Soie à 8 Or pièce
- 5 Arbalètes à 9 Or pièce

De plus, il y a 12 Contrebandes appelés « Marchandises Royales », désignées par une bannière dorée et un badge du Sheriff au bas de la carte. Elle ne sont utilisées que si vous jouez avec les règles optionnelles « Marchandises Royales » (voir page 13).

MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur se muni d'un Stand Marchand et du Sac Marchand de la couleur correspondante, qu'il place devant lui.

Désignez un joueur pour être le « banquier » Le banquier donne à chaque joueur (à lui y compris) 50 Or. Le banquier garde le reste de l'Or à porté de main afin de gérer les transactions au cours de la partie. Le banquier ne doit pas mélanger son argent avec les fonds de la banque !

Pour vos premières parties, vous pouvez décider de jouer avec les règles de base. Le jeu de base se joue sans les cartes Marchandises Royales. Retirez les 12 cartes Marchandises Royales du paquet et remettez les dans la boîte. Puis mélangez le reste des Marchandises entre elles et distribuez six cartes, face cachée, à chaque joueur.

Disposez le reste des cartes en une pile, face cachée.

Retournez cinq cartes de la pile de pioche pour constituer la pile de défausse.

Retournez cinq autres cartes de la pile de pioche pour former une seconde pile de défausse.

Oui, il y a deux pile de défausse ! Tous les joueurs peuvent examiner les cartes dans deux piles de défausse à tout moment.

Enfin, le joueur qui a le plus de cash sur lui endosse le rôle du Sheriff en premier. Donnez à ce joueur la Figurine du Sheriff. En cas d'égalité (ou si personne n'a d'argent sur lui), désignez le Sheriff au hasard.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se compose d'une succession de tours. Lors de chaque tour, un joueur incarnera les Sheriff pendant que les autres endosseront le rôle de marchand.

Chaque tour se compose de cinq phases qui doivent être jouées dans l'ordre suivant :

1. MARCHÉ
2. REMPLISSAGE DES SACS MARCHANDS
3. DÉCLARATION
4. INSPECTION
5. FIN DU TOUR

Notez que le joueur qui à la rôle de Sheriff participe *uniquement* à la phase 4 (l'Inspection) et à la phase 5 (le Fin du tour). Il peut bien entendu observer les actions des autres joueurs lors des autres phases.

A la fin de chaque tour, le joueur qui incarne le Sheriff fait passer la Figurine Sheriff au joueur à sa gauche, qui devient le nouveau Sheriff. La partie continue jusqu'à ce que chaque joueur est été Sheriff deux fois (trois fois dans une partie à trois joueurs).

PARTIE A 3 JOUEURS

Si vous jouez une partie à 3 joueurs, vous devez faire quelques changements :

Avant de mélanger les cartes, retirez du paquet et remettez dans la boîte toutes les cartes qui possèdent le symbole « 4+ ». Cela comprend : Les 36 cartes Pain, 4 Poivre, 5 Hydromel et 3 Soie. Si vous jouez avec les Marchandises Royales, 1 Fromage Bleu, 1 Pommes Dorées, 1 Pumpernickel Bread (du pain de seigle), 1 Coq Royal et 2 Rye Bread (un autre type de pain de seigle) doivent aussi être retirés du paquet avant le mélange des cartes.

Continuez à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient endossé le rôle du Sheriff trois fois.

LE TOUR DE JEU

PHASE 1 : MARCHÉ

LORS DE CETTE PHASE, VOUS POUVEZ DÉFAUSSER DES CARTES DONT VOUS NE VOULEZ PAS ET EN PIOCHER DE NOUVELLES, EN ESPÉRANT OBTENIR UN LOT DE MARCHANDISES À PROPOSER AU MARCHÉ.

En commençant par le joueur à gauche du Sheriff puis en allant en sens horaire, chaque marchand effectue sa phase 1. Lors de votre tour, vous pouvez mettre de côté jusqu'à 5 cartes de votre main (face cachée), puis piocher jusqu'à 6 cartes.

Lorsque vous piochez des cartes, vous pouvez prendre celle du **dessus** d'une des piles de défausse ou de la pile de pioche. Autrement dit, si vous voulez la troisième carte d'une défausse, il va d'abord falloir prendre les deux placées au dessus d'elle.

Vous devez *toujours* piocher les cartes des piles de défausse *avant* de piocher des cartes de la pile de pioche. Vous ne pouvez pas prendre des cartes de la pile de pioche puis décider de prendre des cartes d'une des défausses.

Après avoir pioché les cartes, placez les cartes que vous avez mis de côté au début de la phase dans une des piles de défausse,

face apparente, dans l'ordre de votre choix.

PETITE TECHNIQUE DE JEU

Piocher des cartes de la défausse est une bonne manière pour obtenir les marchandises que vous voulez, mais cela permet aussi au Sheriff de voir ce que vous prenez ! Bien entendu cela vous permet aussi de tenter de la duper...

Exemple : John possède 2 Poulets dans sa main et il sais qu'il y a un autre Poulet sous la première carte de la défausse de gauche. Il défausse trois cartes de sa main, pioche deux cartes de la défausse de gauche puis une carte de la pile de pioche. Enfin, il place les trois cartes qu'il avait défaussé en haut de la pile de défausse de droite.

PHASE 2 : REMPLISSAGE DES SACS MARCHANDS

LORS DE CETTE PHASE, VOUS PLACEZ DANS VOTRE SAC MARCHAND LES CARTES MARCHANDISES QUE VOUS SOUHAITEZ EMMENER AU MARCHÉ.

Tous les joueurs marchands placent les Marchandises dans leurs sacs de manière simultanée. Vous pouvez y mettre **entre 1 et 5** Marchandises.

Prenez garde à ne pas laisser le Sheriff ou d'autres joueurs regarder ce que vous mettez dans votre sac.

Une fois satisfait de votre choix, fermez votre sac et placez le devant vous sur la table. Une fois votre sac fermé, vous ne pouvez plus changer d'avis !

PHASE 3 : DÉCLARATION

LORS DE CETTE PHASE, VOUS DEVEZ DÉCLARER AU SHERIFF QUELLES SONT LES MARCHANDISES QUE VOUS APPORTEZ AU MARCHÉ.

BIEN ENTENDU, VOUS ÊTES LIBRE DE LUI MENTIR. POUR TOUT DIRE, VOUS ALLEZ PROBABLEMENT DEVOIR MENTIR À UN MOMENT OU UN AUTRE DE LA PARTIE.

En commençant par le joueur à gauche du Sheriff puis en allant en sens horaire, chaque marchand regarde le Sheriff dans les yeux et lui annonce quelles Marchandises il apporte au marché. Lorsque vous faites votre déclaration, vous devez donner votre Sac Marchand au Sheriff.

Important : Le Sheriff ne peut pas regarder à l'intérieur des Sacs Marchands lors de cette phase !

Vous pouvez déclarer ce que vous voulez, mais vous devez respecter ces **trois conditions** :

- Vous pouvez uniquement déclarer des Marchandises **Légaux**.
- Vous pouvez uniquement déclarer **un type** de Marchandise.
- Vous devez uniquement déclarer **le nombre exacte** de cartes dans votre Sac Marchand.

Exemple : « Mon sac contient 4 Poulets ! ». Il est obligé de dire 4 car il y a 4 cartes dans son sac, mais il n'y a peut être pas que du Poulet ! En fait Will a seulement deux Poulet dans son sac. Les deux autres cartes sont 1 Fromage et 1 Soie. La Soie est une contrebande, il aurait donc dû mentir à ce sujet dans tous les cas : Will peut uniquement déclarer les Marchandises Légaux.

Will ne peut pas déclarer 2 ou 3 Marchandises car il doit

toujours dire la vérité sur le nombre de cartes dans le sac. Il ne peut pas non plus déclarer qu'il a 2 Poulets et 2 Fromages car il doit déclarer un seul type de Marchandise.

PHASE 4 : INSPECTION

MAINTENANT LE SHERIFF PEUT CHOISIR D'INSPECTER LES SACS MARCHANDS !

Lorsque vous êtes le Sheriff, vous décidez l'ordre dans lequel vous allez inspecter les sacs. Lors de cette phase vous pouvez inspecter autant de sac que vous le souhaitez. Vous pouvez aussi décider de n'inspecter aucun sac !

Avant d'inspecter un sac, vous *pouvez* choisir de **menacer** le propriétaire du sac. Ce joueur peut vous offrir un pot-de-vin pour échapper à l'inspection. Un pot-de-vin peut être constitué d'une combinaison de plusieurs choses de votre choix. Voici quelques exemples de choses que vous pouvez offrir comme pot-de-vin :

- De l'Or
- Des Marchandises Légales de votre Stand Marchand
- Des Contrebandes de votre Stand Marchand
- Des Marchandises de votre sac (Légale ou Contrebande)
- Des promesses de service pour plus tard

Voir « l'Honneur des Voleurs » page 10. Vous ne pouvez pas offrir de cartes de votre main comme pot-de-vin !

Une fois que le Sheriff a pris une décision, il ne peut pas en changer. Une fois que vous avez laissé passer ou ouvert un Sac Marchand, il est trop tard pour changer d'avis !

Après que le Sheriff ait entendu votre offre (et après toutes négociations), le Sheriff doit soit vous laisser passer (accepter tout pot-de-vin qui a été offert) et vous rendre votre Sac Marchand, soit inspecter votre sac (refuser tout pot-de-vin qui a pu être offert).

SI LE SHERIFF VOUS LAISSE PASSER VOUS DEVEZ MAINTENANT MONTRER LES CARTES DE VOTRE SAC AUX AUTRES JOUEURS.

Toutes les Marchandises **Légales** sont placées *face apparente* sur l'emplacement correspondant de votre Stand Marchand. Les Marchandises Légales de votre Stand Marchand peuvent être inspectées par les autres joueurs à tout moment.

Toutes les **Contrebandes** sont gardées secrètes ! Vous devez révéler *combien* de Contrebandes vous avez fait passer dans Nottingham, mais pas leur *type*. Conservez vos Contrebandes *face cachée* en haut de votre Stand Marchand.

SI LE SHERIFF INSPECTE VOTRE SAC

IL Y A DEUX ISSUES POSSIBLE :

Si vous avez dit la vérité, et que votre sac contient *exactement* ce que vous avez déclaré, le **Sheriff** doit vous payer en Or la somme des pénalités figurant sur toutes les cartes de Marchandises Légales de votre sac. Vos Marchandises Légales sont ensuite ajoutées à votre Stand Marchand, comme dit ci-dessus.

Si vous avez menti, et que votre sac ne contient pas *exactement* ce que vous avez déclaré, trois choses se passent : Les Marchandises sur lesquelles **vous avez dit la vérité** sont admises sur le marché. Placez les face apparente sur votre Stand Marchand normalement.

Les Marchandises sur lesquelles **vous avez menti** sont confisquées ! Le Sheriff les prend toutes et les place sur *une* des piles de défausse, dans l'ordre de son choix.

Vous devez payer une amende au Sheriff pour toutes les Marchandises confisquées. L'amende est égale à la Pénalité indiquée au bas de chaque carte.

PETITE TECHNIQUE DE JEU

Lorsque vous offrez un pot-de-vin au Sheriff, gardez en tête que vous allez quand même devoir lui payer une Pénalité pour toutes Marchandises confisquées. Il est parfois plus judicieux de lui offrir un petit peu plus pour empêcher la confiscation de vos Marchandises.

Exemple : La réputation de Marion a permis à son sac de passer sans pot-de-vin devant le Sheriff ! Elle sort les trois cartes de son sac : deux d'entre elles ont des Fromages, comme elle l'avait déclaré lors de la Phase de Déclaration. Elle les place sur son Stand Marchand face apparente. Mais la troisième carte est une Contrebande ! Elle la place en haut de son Stand, face cachée.

Exemple : C'est au tour du sac de Miller de passer à l'inspection. Le Sheriff, suspicieux, décide de l'ouvrir. Miller avait dit vrai car le Sheriff y trouve exactement les 4 Poulets qui avaient été déclarés. Le Sheriff doit lui payer 8 Or (2 pour chaque Poulet). Puis Miller ajoute ses 2 cartes Poulet à son Stand Marchand.

Exemple : Gilbert a 4 cartes dans son Sac Marchand. Il déclare qu'il y a 4 Pommes. Le Sheriff ne le croit pas et décide d'ouvrir son sac. Il y trouve seulement 1 Pomme, 1 Fromage et 2 Hydromel.

Comme Gilbert a dit la vérité pour 1 Pomme, il est autorisé à la garder (l'ajouter à son Stand). Mais il a menti à propos des trois autres Marchandises, elles sont donc confisquées et placées dans une pile de défausse.

Gilbert doit maintenant payer l'amende de 10 or au Sheriff. 2 pour le Fromage et 4 pour chaque Hydromel.

L'HONNEUR DES VOLEURS

NORMALEMENT, TOUS LES MARCHÉS QUE VOUS PASSEZ DOIVENT ÊTRE HONORÉS ! CEPENDANT, IL Y A QUELQUES EXCEPTIONS.

- Les promesses de services futures, rendu après la phase d'inspection actuelle, n'engagent que ceux qui y croient !
- Un marchand peut offrir un pot-de-vin au Sheriff, qui inclus des Marchandises de son Sac Marchand. Bien sûr, il peut mentir sur le contenu de son sac. S'il est autorisé à passer, lorsqu'il révèle les Marchandises de son sac, il a seulement besoin de payer le Sheriff avec les Marchandises promises qui se trouve vraiment dans le sac ! S'il a promis au Sheriff des Marchandises qui ne se trouvent pas dans le sac, il n'a pas à les payer.

Exemple : Le Sheriff menace d'inspecter le sac de Richard. Richard décide d'utiliser cette opportunité pour revenir au score de Guy. Il fait l'offre suivante : « Sheriff, je vais vous payer 20 Or si vous me permettez de passer sans encombre et que vous inspectez le sac de Guy, quelque soit le pot-de-vin qu'il vous versera ! »

Le Sheriff accepte et prend l'argent de Richard. Le Sheriff est maintenant obligé d'inspecter le sac de Guy, car le service à rendre peut être effectué lors du même tour.

Lors d'un tour suivant, Guy conclut un marché avec le Sheriff : « Si vous n'inspectez pas mon sac ce tour, je n'inspecterai pas le votre la prochaine fois que je serai Sheriff ». Le Sheriff accepte et laisse passer Guy vers le marché. Quelques tours plus tard, une fois Guy dans le rôle de Sheriff, il peut décider de renoncer à sa promesse et d'inspecter le sac de l'ancien Sheriff !

PHASE 5 : FIN DU TOUR

SI TOUS LES JOUEURS ON ÉTÉ SHERIFF DEUX FOIS (TROIS FOIS DANS UNE PARTIE À TROIS JOUEURS), LA PARTIE PREND FIN IMMÉDIATEMENT.

Si ce n'est pas le cas, le joueur qui a été Sheriff passe la Figurine Sheriff au joueur à sa gauche. Ce joueur est le nouveau Sheriff pour le tour suivant.

Tous les joueurs piochent des cartes jusqu'à ce qu'ils en aient 6 en main. Notez que l'ancien Sheriff possède déjà six cartes en main depuis le début du tour précédent.

Le prochain tour commence par la phase 1, la Phase Marché.

ÊTRE À COURS D'OR

Il est possible d'être à cours de pièce d'Or lors de la partie. Vous ne pouvez pas proposer d'Or comme pot-de-vin si vous n'avez plus de pièces dans votre réserve.

Si vous ne pouvez pas payer une Pénalité à un joueur, vous devez lui donner des Marchandises Légales de votre Stand Marchand dont la somme des valeurs est au moins égale au montant que vous lui devez. Si vous êtes contraint de lui donner plus, vous ne recevrez pas la monnaie. Si vous n'avez pas assez de Marchandises Légales, vous devez révéler et donner les Contrebandes nécessaires pour payer la différence. Le joueur qui reçoit ces Marchandises peut ensuite les ajouter à son Stand.

Si vous avez dépensé l'intégralité des Marchandises et des Contrebandes de votre Stand pour régler une dette, toute dette restant à solder est considérée comme payée.

FORMER UNE NOUVELLE PILE DE PIOCHE

Lorsque la pile de pioche est épuisée en cours de partie, mélanger toutes les cartes des piles de défausse, sauf les cinq cartes du dessus de chacune d'elle, pour recréer une nouvelle pile de pioche.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin du dernier tour, tous les joueurs défaussent leurs mains de cartes. Ces cartes ne rapportent aucun point.

Puis, révéléz vos Contrebandes et comptez vos points. La somme de vos points est égale à :

- La valeur de toutes les Marchandises présentes sur votre Stand Marchand (Légales et Contrebandes)
- La valeur en Or que vous possédez
- Les bonus que vous avez obtenu en devenant le « Roi » ou la « Reine » de certains types de Marchandises.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

OBTENTION DU BONUS DU « ROI » ET DE LA « REINE »

Pour chaque type de Marchandise Légale, le joueur qui en possède le plus et le second joueur à en posséder le plus, sont déclarés respectivement « Roi » et « Reine » de la Marchandise correspondante. Ils reçoivent les points bonus indiqués sur les emplacements respectifs du Stand Marchand.

En cas d'égalité pour le Bonus du Roi, additionnez les bonus du Roi et de la Reine et divisez le total par le nombre de joueurs à égalité (arrondi à l'inférieur). Il n'y a alors pas de bonus pour la seconde place.

En cas d'égalité pour le Bonus de la Reine, divisez les points entre les joueurs à égalité (arrondi à l'inférieur).

Exemple : David termine la partie avec les Marchandises suivantes sur son Stand : 4 Pommes, 6 Fromages, 4 Poulets, 2 Poivres et 1 Arbalète. Il a aussi 42 Or.

C'est lui qui possède le plus de Fromages parmi tous les joueurs, ce qui fait de lui le « Roi » du Fromage. Pour le Poulet, il est à égalité avec un autre joueur pour la place de Reine. Le bonus sera donc divisé par 2.

Marchandises Légales

Pommes : $4 \times 2 = 8$

Fromages : $6 \times 3 = 18$

Poulets : $1 \times 3 = 3$

Contrebandes

Poivre : $2 \times 6 = 12$

Arbalète : $1 \times 9 = 9$

Pièce d'Or en main : 42

Roi du Fromage : 15

Reine du Poulet : $5 / 2 = 2,5 = 2$

Total : 125 points

RÈGLES OPTIONNELLES

MARCHANDISES ROYALES

Les Marchandises Royales sont des Marchandise de très bonne qualité. Le Prince a déclaré que ces Marchandises ne pouvaient être utilisées que par sa seule personne ainsi que par ses sujets les plus loyaux. Ainsi, toutes les Marchandises marquées d'une bannière dorée et d'un badge de Sheriff sont considérées comme de la contrebande.

Les Marchandises Royales sont normalement faites pour être intégrées directement au jeu, mais elles sont retirées lors des parties d'initiation. Ajoutez les 12 Marchandises Royales au paquet avant de le mélanger. Elles sont traitées comme les autres Contrebandes lors de la partie.

A la fin de la partie, les Marchandises Royales sont ajoutées à vos autres Marchandises Légales avant de déterminer qui gagne le bonus du Roi et de la Reine pour chaque type d'article.

Chaque Marchandise Royale compte comme 2 ou 3 Marchandises du même type, comme il est indiqué au haut des cartes Marchandises Royales. Notez bien que 6 des Marchandises Royales sont marquées « 4+ » et doivent être retirées lors des parties à trois joueurs.

Exemple : Will et Bishop sont en compétition pour le titre de Roi du Fromage. Will possède 10 Fromages et Bishop en a 11. Normalement Bishop devrait être désigné Roi du

Fromage et gagner un bonus de 15 Or, laissant celui de 10 Or à Will.

Mais Will possède un Fromage Gouda. Comme c'est une Marchandise Royale, cela fait monter son total à 12 Fromage et le fait passer Roi du Fromage devant Bishop.

LIMITE DU TEMPS D'INSPECTION

Sheriff of Nottingham est un peu plus amusant lorsqu'un temps limite est donné à la Phase d'Inspection. Le Sheriff a seulement 1 minute pour chaque marchand présent. Dans une partie à 4 joueurs, le Sheriff a donc une durée de 3 minutes pour décider quels seront les Sac Marchand qu'il va inspecter. Une fois le temps écoulé, tous les marchands qui n'ont pas été inspectés doivent être autorisés à passer sans verser de pot-de-vin.

Vous pouvez utiliser votre propre chronomètre mais vous avez aussi la possibilité de télécharger l'application gratuite sur www.dicetoweressentials.com. Elle contient de nombreux effets sonores qui ajouteront un petit plus à l'ambiance de votre partie ainsi qu'un logiciel de décompte du score final.

RETIRER DES CARTES AVANT LA PARTIE

Il y a un compteur de cartes dans votre groupe de joueur ? Frustré le avec cette règle optionnelle !

Au début de la partie, après avoir mélangé les cartes, retirez au hasard 10 cartes du paquet et remettez les dans la boîte sans les révéler.

MAIN DE CARTE A 7

Augmentez la main de carte de chaque joueur à 7. Cela donne aux marchands plus de contrôle sur leur partie et rend le rôle du Sheriff un peu plus compliqué.

CARTES PROMO

Les cartes promotionnelles du jeu sont identifiables à leur bannière bleue au bas de la carte. Ces cartes peuvent être ajoutées au paquet sans avoir besoin de retirer d'autres cartes.

FAQ

Q : Lors de la Phase d'Inspection, est ce que le joueur qui est menacé par le Sheriff est le seul à pouvoir négocier avec le Sheriff ?

R : Non. N'importe quel joueur peut s'immiscer dans les négociations. Le Sheriff est au centre de cette phase mais elle est cependant très ouverte. Les règles du jeu n'ont pas pour but de brider les interactions entre joueurs.

Q : Lors du comptage des points en fin de partie, Que se passe-t'il si j'ai fait passer la Contrebande *Arcane Scrolls* (carte promo) sur mon Stand ?

R : Dans ce cas, le joueur est éligible pour les bonus du Roi et de la Reine. Toutefois, s'il a assez de marchandise d'un ou plusieurs types pour être désigné Roi ou Reine, alors personne ne peut prendre le titre.

Exemple : Robin à 9 Pommes et John à 7 Pommes. Ils devraient respectivement recevoir les bonus du Roi et de la Reine, sauf que John a fait passer un Arcane Scrolls sur son Stand et qu'il n'est donc pas éligible au bonus de la Reine. Will qui a 6 Pommes, mais comme il n'a pas la seconde place, il ne peut pas avoir le bonus de la Reine.

Q : Comment fonctionne la marchandise *Feast Plate* (carte promo) ?

R : Cette carte est une Contrebande et si elle est inspectée, vous êtes pénalisé. A la fin de la partie, chaque Feast Plate que vous avez fait passer devient une Marchandise Légale de votre choix. Chacun à son tour, les joueurs déclarent quelle Marchandise sera représentée par la carte, en commençant par le joueur qui a été Sheriff en premier puis en sens horaire. De ce fait, le Feast Plate compte pour l'obtention du bonus du Roi et de la Reine et à la valeur de la Marchandise choisie.

Q : Que se passe-t'il si une des piles de défausse est vide ?

R : Rien. La pile reste vide jusqu'à ce qu'un joueur décide d'y défausser des cartes.

Q : Comment fonctionne la marchandise *Royal Summons* (carte promo) ?

R : Comme n'importe quelle autre Contrebande si elle n'est pas inspectée. Toutefois, si vous êtes inspecté, alors seul l'effet spécial de la carte est appliqué, si toutes les autres Marchandises de votre sac correspondent à ce que vous avez déclaré. Dans le cas contraire, vous devez la défausser comme une Contrebande. Le Sheriff devra uniquement payer la Pénalité des autres cartes du sac et les 8 Or de la carte Royal Summons.

15/12/2014