

Ulric Rosenberg

Nottingham



3 à 7 joueurs, à partir de 10 ans

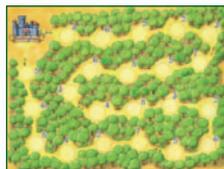
PRINCIPE DU JEU

Les temps sont durs pour le sheriff de Nottingham. Il va bientôt devoir quitter son poste, n'ayant pas mis suffisamment d'argent de côté pour acheter une année de plus au poste de Sheriff, qui est un office vénal. Dans un effort désespéré, il envoie ses lieutenants tenter de récupérer les derniers impôts impayés, en promettant de nommer sheriff adjoint celui qui obtiendra les meilleurs résultats. Quand on sait comment ont été recrutés ses hommes, on ne s'étonne guère qu'ils tentent alors de se voler l'un l'autre.

Les joueurs jouent les lieutenants du sheriff. Ils cherchent à se procurer des cartes qu'ils pourront convertir en points de victoire, ou utiliser pour effectuer des actions leur permettant d'acquérir d'autres cartes. Le joueur ayant le plus de points de victoire à l'issue de la partie est vainqueur.

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu représentant le comté de Nottingham
- 1 pion Sheriff, noir
- 7 pions lieutenant (rouge, jaune, vert, bleu, mauve, blanc et gris)
- 84 cartes objets (12 chacune de 7 objets différents)
- 13 cartes embuscades
- 8 cartes missions
- 1 livret de règles
- 5 cartes vierges



MISE EN PLACE

- ➡ Placez le plateau de jeu au centre de la table, et placez-y le Sheriff dans la cité de Nottingham.
- ➡ Mélangez les cartes objets et placez-les au milieu de la table en une pioche, faces cachées.
- ➡ Distribuez à chaque joueur trois cartes objets de la pioche. Chacun doit conserver ses cartes à l'abri du regard de ses adversaires.
- ➡ Chaque joueur choisit le pion de la couleur de son choix. Les pions non utilisés sont retirés du jeu.

Note: Les couleurs des pions n'ont réellement d'importance que lorsqu'une carte «embuscade» est jouée. Voir «les actions».

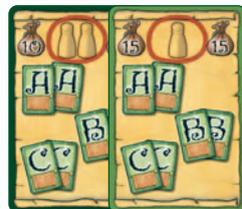
➔ Mélangez les cartes embuscade et placez-les au milieu de la table en une pioche, faces cachées.

À moins de 7 joueurs, toutes les cartes embuscades correspondant à des couleurs non utilisées doivent auparavant être retirées du jeu.

➔ Préparez les cartes mission:

Triez les cartes missions, en séparant les quatre paires de cartes portant la même illustration. Constituez ainsi quatre piles de deux cartes, face avec un cadre vert pâle visible, avec à chaque fois la carte avec un seul pion sur le dessus et celle avec deux pions en dessous. Placez ces quatre piles de deux cartes, faces visibles, à côté de la surface de jeu.

➔ Le premier joueur est désigné d'un commun accord.



DÉROULEMENT DU JEU

Piocher une carte

Au début de son tour, un joueur **doit** tout d'abord piocher et montrer à tous la première carte de la pioche d'objets.

La partie supérieure de la carte montre un objet, et le nombre de points de victoire qu'il peut procurer. La partie inférieure de la carte montre une trompette avec une bannière rouge ou orange, sur laquelle est représentée une action.



Note: À chaque type d'objet correspond toujours la même action.

Il n'y a donc que 7 cartes différentes:

Objet	Valeur	Action	Objet	Valeur	Action
Pièce de cuivre	7	Achat	Joyaux	11	Brigandage
Chandelier	8	Vol	Collier	12	Défense
Or	9	Embuscade	Coffre	13	Échange
Perles	10	Cambriolage			

Le joueur dont c'est le tour **doit** alors choisir entre

➔ Prendre la carte en main, afin de pouvoir plus tard livrer l'objet, avec d'autres, pour marquer des points de victoire.

ou

➔ Effectuer l'action représentée sur la bannière.

Effectuer une action conduit à échanger des cartes avec un autre joueur. L'effet précis de chaque action est décrit à la fin de ces règles.

Ensuite, le joueur **peut** livrer des objets de sa main contre des points de victoire. C'est ensuite le tour du joueur à sa gauche.

Livrer des objets au sheriff pour marquer des points de victoire

Un joueur peut, une seule fois par tour, livrer des objets pour marquer des points de victoire. Il faut pour cela soit donner trois cartes ou plus du même objet, soit donner les cartes permettant d'accomplir une mission. Après qu'un joueur a livré des objets, le sheriff est avancé d'une case sur le plateau de jeu, et offre des petits cadeaux aux joueurs.

Livrer trois objets identiques, ou plus

Le joueur dont c'est le tour joue trois devant lui cartes, ou plus, représentant le même objet. Il conserve l'une de ces cartes, qui est mise de côté, face cachée, dans sa pile de butin. Chaque joueur se constitue ainsi une pile de cartes où il accumule ses points de victoire. À la fin de la partie, chacune de ces cartes vaut autant de points de victoire qu'indiqué sur le sac d'or qui y figure.

Il défausse les autres cartes, faces cachées, dans une pile de défausse à côté de la pioche.

Astuce: Il peut être utile de livrer plus de 3 objets identiques pour obtenir un petit cadeau du sheriff (voir à la fin de cette partie des règles), ou pour les protéger d'une carte embuscade posée par un autre joueur (voir « actions » et « embuscades », à la fin des règles).



Accomplir une mission

Le joueur accomplit une mission lorsqu'il livre une combinaison de cartes correspondant à une carte mission disponible. Il y a quatre missions différentes :



Le joueur doit livrer un exemplaire de chaque objet.



Le joueur doit livrer cinq objets identiques.



Le joueur doit livrer quatre paires d'objets identiques différentes.



Le joueur doit livrer trois paires d'objets identiques différentes.

Les cartes objets sont ensuite défaussées.

Chaque mission ne peut être accomplie que par un ou deux joueurs durant une partie. Il n'y a donc que deux cartes de chaque mission. Si, à la fin de la partie, un joueur est seul à avoir accompli une mission, elle lui rapporte plus de points que si un autre joueur a également accompli la même mission. C'est pour cela que sur chaque carte mission est représenté 1 ou 2 pions, et que le nombre de points indiqué est supérieur pour la face avec un seul pion.

Le premier joueur à accomplir une mission prend la carte avec un seul pion et le nombre de points le plus élevé, qu'il pose devant lui. Si, dans la suite de la partie, un second joueur vient à accomplir lui aussi la même mission, il prend l'autre carte, celle avec les deux pions visibles, et le joueur qui avait accompli la mission en premier retourne sa carte, qui montre désormais la face avec deux pions.

Si deux joueurs ont accompli une mission, cette mission n'est plus disponible pour les autres joueurs.

Note: La seconde carte de chaque mission a deux faces identiques, et la face visible n'a donc aucune importance.

Important: Un joueur peut effectuer autant de missions différentes qu'il le souhaite, mais il ne peut pas effectuer deux fois durant la partie la même mission.

Déplacement du sheriff et petits cadeaux

Chaque fois qu'un joueur livre des cartes pour marquer des points de victoire, le sheriff est avancé d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.



Tous les joueurs qui ont en main un nombre de cartes **inférieur ou égal** au nombre indiqué sur la case où se trouve le sheriff reçoivent alors un petit cadeau de celui-ci. Chacun de ces joueurs pioche **une carte objet** de la pioche, qu'il n'a pas à révéler aux autres joueurs.

Pioche épuisée

Si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée et placée face cachée pour constituer une nouvelle pioche.

Exception: Dans le cas, très rare, où il n'y a aucune carte dans la défausse, tous les joueurs qui ont en main plus de cartes que le nombre indiqué sur la case du sheriff doivent défausser immédiatement des cartes de leur choix, pour n'en conserver que le nombre indiqué par le sheriff. Le sheriff est ensuite avancé d'une case, mais personne ne reçoit de cadeau.

FIN DU JEU

➡ La partie se termine dès que le sheriff est de retour à Nottingham.

➡ Le jeu se termine également si la huitième et dernière carte mission est prise par un joueur.

SCORE

Chaque joueur fait la somme des points de victoire indiqués sur les objets de sa pile de butin, ainsi que sur les cartes des missions qu'il a accomplies. Le joueur ayant le total le plus élevé est vainqueur.



En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquos ayant le plus de cartes dans son butin. S'ils en ont le même nombre, ils partagent la victoire.

Auteur: Uwe Rosenberg, **Illustrations:** Christof Tisch

Traduction: Bruno Faidutti

© 2006 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

All rights reserved, Made in Germany.

www.abacusspiele.de

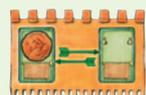


LES ACTIONS

Si le joueur dont c'est le tour choisit d'effectuer l'action indiquée sur la carte qu'il a piochée et révélée, il pose la carte devant lui, face visible, et son effet est immédiatement appliqué.

Il y a sept actions différentes:

Achat



Chacun des autres joueurs **doit** choisir une des cartes de sa main et la poser face visible devant lui, proposant ainsi de la vendre pour la pièce de cuivre de la carte action.

Important: un joueur ne peut pas proposer une autre carte pièce de cuivre. Un joueur qui n'a dans sa main que des pièces de cuivre doit révéler sa main à tous pour le prouver.

Tous les autres joueurs révèlent simultanément la carte qu'ils ont choisie. Le joueur qui a pioché et joué la pièce de cuivre choisit parmi elles celle qu'il achète avec la pièce de cuivre, et la met dans sa main. Le joueur dont la carte a été achetée prend la carte pièce de cuivre et l'ajoute à sa main. Un joueur peut aussi choisir de refuser toutes les offres et prendre la pièce de cuivre dans sa main.

Tous les autres joueurs reprennent ensuite leur carte en main.

Vol



Le joueur prend une carte au hasard dans la main d'un autre joueur.

Il **doit** lui donner le chandelier en échange. Les deux joueurs gardent leurs cartes en main.

Embuscade



Tendre une embuscade

Le joueur pioche les deux premières cartes de la pioche de cartes embuscades et les regarde, sans les révéler aux autres joueurs.

Il défausse l'une de ces deux cartes en la remplaçant, face cachée, sous la pioche de cartes embuscades. Il conserve l'autre carte et la place, face cachée, devant lui. **Note:** un joueur **ne peut pas choisir** une carte embuscade désignant sa propre couleur.

Enfin, il place la carte Or en travers, en dessous de la carte embuscade.

Note: La carte embuscade et la carte Or ne compte pas comme faisant partie de la main du joueur, et sont sans valeur à la fin de la partie.

Activer une embuscade

Un joueur peut activer une carte embuscade placée devant lui lorsqu'un autre joueur tente de **livrer trois objets ou plus** pour marquer des points de victoire.

Note: Une carte embuscade ne peut pas être activée lorsqu'un autre joueur accomplit une mission.

→ Une carte embuscade qui indique deux objets différents peut être activée lorsqu'un joueur veut livrer trois objets ou plus de l'un de ces deux types d'objet.



→ Une carte embuscade qui indique un autre joueur peut être activée lorsque ce joueur veut livrer trois objets ou plus. Le type d'objets livrés est alors sans importance.



Un joueur qui active une carte embuscade la révèle et prend l'un des objets que le joueur attaqué voulait livrer. Il ajoute cette carte à sa main et doit, en échange, donner au joueur attaqué la carte or qui se trouvait sous l'embuscade. La carte embuscade est ensuite défaussée, face cachée, sous la pioche de cartes embuscades.

Important: Si le joueur attaqué se retrouve après l'embuscade avec moins de 3 objets identiques à livrer, tant pis pour lui. Il ne peut pas ajouter après l'embuscade d'autre carte de sa main, et doit donc renoncer à livrer ses objets. Il reprend alors en main les cartes restantes qu'il n'a pas pu livrer.

Notes: Un même joueur peut être victime, pour la même livraison, de plusieurs embuscades. Il y a en effet deux cartes embuscades pour chaque objet, et une par couleur. Il n'y a aucune carte embuscade pour l'or, et un joueur livrant de l'or ne peut donc être attaqué que par une carte embuscade à sa couleur.

Brigandage



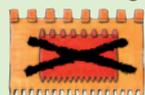
Le joueur peut regarder les cartes de la main d'un autre joueur, en prenant soin de ce qu'aucun joueur tiers ne les voie. Il **doit** alors choisir l'une de ces cartes, l'ajouter à sa main, et donner en échange la carte Perles.

Attaque



Le joueur désigne un autre joueur de son choix, qui pose toutes les cartes de sa main faces visibles sur la table. Le joueur qui a joué l'attaque **doit** alors choisir alors l'une de ces cartes, l'ajouter à sa main et donner en échange au joueur attaqué la carte Joyaux.

Défense



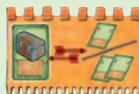
Cette carte est la seule qui ne puisse pas être jouée immédiatement par le joueur qui la pioche et la révèle. Le joueur doit obligatoirement l'ajouter à sa main.

Note: Cette action est la seule qui puisse être effectuée en jouant une carte de sa main. Pour le rappeler, un parchemin est représenté dans ses coins supérieurs.

Lorsqu'un joueur est attaqué par une action figurant sur une bannière rouge (vol, brigandage ou attaque), il peut immédiatement jouer une carte défense de sa main. Le joueur qui jouait l'action ainsi contrée ne peut

pas l'effectuer. Le joueur attaqué prend la carte avec laquelle il était attaqué et l'ajoute à sa main, et donne à l'attaquant, en échange, le collier.

Échange



Tous les joueurs **doivent** faire une offre pour le coffre. Le joueur à gauche de celui qui a pioché le coffre fait la première offre en plaçant une ou deux de ses cartes, faces visibles, devant lui. Les autres joueurs font ensuite de même, dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun devant aussi proposer une ou deux cartes.

Important: un joueur ne peut pas proposer une autre carte coffre. Un joueur qui n'a dans sa main que des coffres doit révéler sa main à tous pour le prouver.

Après que tous les joueurs ont fait leur offre, le joueur qui a pioché le coffre choisit l'une d'entre elles et prend les cartes dans sa main, le joueur choisi prenant le coffre. Le joueur **doit** accepter une offre et ne peut pas toutes les refuser.

Tous les autres joueurs reprennent ensuite leur(s) carte(s) en main.

CONSEILS TACTIQUES

Les seules cartes distribuées secrètement aux joueurs étant celles qu'ils reçoivent au début de la partie, et les cadeaux du sheriff, il est important de faire attention et de mémoriser autant que possible les cartes prises par vos adversaires.

Gardez aussi un œil sur le plateau de jeu, car les joueurs qui livrent peu d'objets, tentant d'accomplir une mission difficile, ont plus de cartes en main et ne reçoivent pas de petits cadeaux du sheriff.

Les cartes embuscades sur la table sont des menaces dont il convient de tenir compte. Comme vous ne pouvez livrer des objets au sheriff qu'une seule fois par tour, il peut s'avérer très handicapant d'être victime d'embuscades et de ne plus avoir assez d'objets à livrer. C'est pourquoi il faut parfois être prudent et aller livrer le sheriff avec un ou deux objets de plus que nécessaire. D'ailleurs, cela peut aussi vous valoir un cadeau du sheriff.

Si certaines missions, comme le «5 objets identiques» peuvent être très lucratives, elles sont aussi plus longues à accomplir. Il vous faut en effet renoncer à livrer simplement trois objets. Vous retrouvant avec plus de cartes en main, vous devenez aussi une cible toute désignée pour les actions des autres joueurs, en étant assuré de ne pas bénéficier des petits cadeaux du sheriff. Vous prenez aussi, en particulier avec la carte «5 objets identiques», le risque de marquer moins de points si un autre joueur venait à accomplir la même mission.

La mission «3 paires différentes» est de peu d'intérêt en début et en milieu de partie. En fin de partie, si vous avez en main des paires d'objets et ne parvenez pas à en trouver un troisième, elle devient intéressante, d'autant plus que, si vous la jouez au dernier moment, vous pouvez vous assurer d'être le seul à l'avoir accomplie et marquer ainsi le maximum de points.