

Lizze Rosenberg

Nottingham

Da 3 a 7 giocatori, dai 10 anni in su

OBIETTIVO

Lo Sceriffo di Nottingham è in pericolo! La sua carica sta giungendo al termine e non è stato ancora in grado di racimolare denaro sufficiente per conservare l'ufficio per un altro anno. Lo Sceriffo ha deciso allora di inviare i suoi assistenti per riscuotere le tasse. L'assistente più efficiente sarà promosso Assistente Capo ed ecco perché i vari assistenti hanno pensato bene di cominciare a derubarsi a vicenda.

I giocatori vestono il ruolo degli assistenti dello Sceriffo. Possono raccogliere carte per scambiarle successivamente per punti vittoria o pagare carte per svolgere azioni che gli frutteranno altre carte. Alla fine della partita verrà dichiarato vincitore colui che avrà ottenuto il maggior numero di punti vittoria.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- 1 tabellone raffigurante la contea di Nottingham
- 1 pedina nera dello Sceriffo

- 7 pedine per i giocatori (rossa, gialla, verde, blu, viola, bianca e grigia)

84 carte oggetto

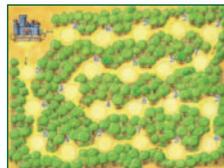
(12 per ciascuno dei 7 tipi)

13 carte imboscata

8 carte incarico

1 regolamento

5 carte bianche



PREPARAZIONE

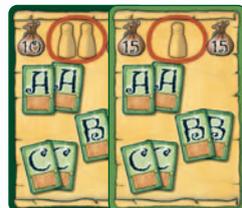
- ➡ Piazzare il tabellone di gioco raffigurante la contea di Nottingham al centro del tavolo. Piazzare la pedina nera dello Sceriffo sulla casella della città di Nottingham.
- ➡ Mescolare bene le carte oggetto e piazzarle a faccia in giù al centro del tavolo.
- ➡ Ciascun giocatore pesca dal mazzo 3 carte oggetto. I giocatori conservano le carte in mano senza mostrarle agli avversari.
- ➡ Ciascun giocatore sceglie un colore e prende la relativa pedina. Le pedine inutilizzate vengono riposte nella scatola del gioco.

Nota: I colori dei giocatori sono importanti soltanto quando viene attivata una carta "Imboscata" (vedi il paragrafo "Le Azioni" alla fine del regolamento).

➔ Mescolare bene le carte imboscata e piazzarle a faccia in giù al centro del tavolo. Se ci sono meno di 7 giocatori, rimuovere in anticipo le carte imboscata dei colori delle pedine di gioco inutilizzate e rimetterle nella scatola del gioco.



➔ Preparare le carte incarico: Suddividere le otto carte incarico in quattro coppie formate da due carte con le stesse illustrazioni. Piazzare queste coppie a faccia in su (bordo verde chiaro) e mettere in cima a ciascuna coppia la carta raffigurante la pedina singola. Disporre le 4 coppie di carte incarico in modo che siano ben visibili da tutti i giocatori.



➔ Decidere chi inizia la partita.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Pescare una carta dal mazzo

All'inizio del proprio turno, ciascun giocatore **deve** pescare e mostrare a tutti gli avversari la carta oggetto che si trova in cima al mazzo.

La parte superiore di ciascuna carta mostra un oggetto ed il numero di punti vittoria che si possono ottenere scambiando la carta. La parte inferiore invece mostra una tromba con uno stendardo rosso oppure arancione. Sullo stendardo è raffigurata un tipo di azione.



Nota: Il valore di un oggetto e l'azione associata sono collegate tra di loro e pertanto ci sono soltanto 7 tipi diversi di carte oggetto:

| Oggetto | Valore | Azione | Oggetto | Valore | Azione |
|----------------------|--------|-----------|----------|--------|-----------|
| Moneta di Rame | 7 | Acquisto | Gioielli | 11 | Rapinare |
| Candelabro d'Argento | 8 | Trafugare | Collana | 12 | Difesa |
| Oro | 9 | Imboscata | Forziere | 13 | Commercio |
| Perle | 10 | Rubare | | | |

A questo punto il giocatore di turno deve decidere cosa vuol fare:

➔ Prendere in mano la carta appena pescata per poterla scambiare successivamente insieme ad altre carte e guadagnare punti vittoria

oppure

➔ Eseguire l'azione indicata sullo stendardo.

Svolgere un'azione determina lo scambio di questa carta con altri giocatori.

Le azioni sono descritte più avanti alla fine di queste regole.

Successivamente il giocatore **può** scambiare carte per guadagnare punti vittoria.

Alla fine del turno la partita prosegue con il giocatore alla sinistra del giocatore attivo.

Scambiare carte per punti vittoria

Durante il proprio turno, un giocatore può scambiare carte per punti vittoria soltanto **una volta**.

È possibile guadagnare punti vittoria scambiando 3 o più carte oggetto identiche oppure completando un incarico.

Dopo che il giocatore ha scambiato carte oggetto per punti, la pedina dello Sceriffo viene fatta avanzare lungo il tabellone di una casella e i giocatori ottengono dei favori.

Scambiare 3 o più carte oggetto

Il giocatore attivo gioca 3 o più carte oggetto uguali e le piazza di fronte a sé. Il giocatore conserva 1 di queste carte e la mette da parte a faccia in giù. Le carte messe da parte da ciascun giocatore vengono tenute insieme e formano il mazzo delle vincite (ogni giocatore ha il suo mazzo personale). Al termine della partita, ciascuna carta vale un numero di punti vittoria pari al numero presente sulla sacca di denaro raffigurata sulla carta.



Le carte restanti vengono invece scartate a faccia in su accanto al mazzo di gioco e formano così il mazzo degli scarti.

Suggerimento: Può avere senso scambiare più di 3 carte per ottenere un favore dallo Sceriffo (maggiori dettagli alla fine di questa sezione di regole) oppure quando almeno un avversario ha in gioco una carta imboscata (vedere più avanti “Le Azioni” e “Imboscata”).

Completare un incarico

Il giocatore attivo completa un incarico quando gioca una combinazione di carte raffigurata su una delle carte incarico disponibili. Ci sono 4 diversi tipi di incarico:



Il giocatore deve giocare 7 carte, una per ciascuno dei 7 oggetti.



Il giocatore deve giocare 5 carte oggetto uguali.



Il giocatore deve giocare 4 coppie di oggetti diversi.



Il giocatore deve giocare 3 coppie di oggetti diversi.

Le carte vengono messe nel mazzo degli scarti.

Durante tutta la partita, ciascun incarico può essere completato da un massimo di 2 giocatori. Per questa ragione ci sono soltanto 2 carte per ciascun tipo di incarico. Se, alla fine della partita, soltanto un giocatore ha completato un particolare incarico riceve più punti vittoria di quanti ne riceverebbe se un altro giocatore avesse completato lo stesso incarico. Ecco perché le carte incarico hanno 1 o 2 pedine stampate sulla parte superiore della carta e il valore in punti vittoria indicato accanto alla pedina singola è maggiore di quello indicato sul lato con 2 pedine.

Il primo giocatore che completa un incarico prende la carta incarico che raffigura la pedina singola ed il valore in punti vittoria più alto e la piazza di fronte a sé. Se un altro giocatore completa lo stesso incarico, prende la carta incarico con 2 pedine e il primo giocatore che ha completato quello stesso incarico gira la propria carta incarico dal lato con 2 pedine.

Quando 2 giocatori completano un incarico, quest'ultimo non è più disponibile e non può più essere completato da nessun giocatore.

Nota: La seconda carta di ciascun set di carte incarico ha entrambi i lati uguali. Pertanto, il lato che il secondo giocatore piazza a faccia in su quando mette la carta davanti a sé, non ha importanza.

Importante: Durante la partita ciascun giocatore può decidere liberamente quale incarico completare tra quelli disponibili, ma ogni giocatore può completare ciascun incarico soltanto una volta! I giocatori non possono completare due volte lo stesso incarico per impedire agli avversari di ottenere punti da esso.

Muovere lo Sceriffo e ottenere favori

Ogni volta che il giocatore attivo scambia carte per punti vittoria, la pedina dello Sceriffo viene fatta avanzare in senso orario di una casella.



Tutti i giocatori che hanno in mano un numero di carte **pari o inferiore** al numero indicato sulla casella raggiunta dalla pedina dello Sceriffo, ricevono un favore. Ciascun di loro ha diritto a pescare **1 carta oggetto** dal mazzo senza doverla mostrare agli avversari.

Mazzo esaurito

Quando non ci sono carte sufficienti nel mazzo, voltare le carte scartate, mescolarle bene e formare un nuovo mazzo da piazzare al centro del tavolo.

Eccezione: Se si verifica il caso particolare in cui il mazzo degli scarti non è presente, tutti i giocatori che hanno un numero di carte superiore al numero indicato sulla casella attualmente occupata dallo Sceriffo, devono scartare carte fino a raggiungere il numero indicato sulla casella. Ciascun giocatore decide quali carte scartare. Successivamente la pedina dello Sceriffo viene fatta avanzare di una casella ma nessun giocatore ottiene il favore.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

➡ La partita termina non appena la pedina dello Sceriffo ritorna sulla casella della città di Nottingham.

➡ La partita termina anche non appena un giocatore completa l'ottavo ed ultimo incarico presente sul tavolo.

PUNTEGGIO

Ciascun giocatore somma i punti vittoria indicati sulle carte presenti nel mazzo delle vincite e sulle carte degli incarichi completati. Vince la partita il giocatore con il totale più alto.

In caso di pareggio, vince il giocatore che ha il numero maggiore di carte nel proprio mazzo delle vincite. In caso di ulteriore pareggio, i giocatori si dividono gli onori della vittoria.



Autore: Uwe Rosenberg, **Illustrazioni:** Christof Tisch

Traduzione italiana: Michele Mura (michelemura@libero.it)

Revisione: Riccardo Semino Favro (scracca@fastwebnet.it)

La Tana dei Goblin (www.goblins.net)

© 2006 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich, www.abacusspiele.de

All rights reserved, Made in Germany.

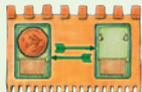


LE AZIONI

Se il giocatore decide di svolgere l'azione indicata sulla carta appena pescata e rivelata, piazza la carta di fronte a sé ed esegue l'azione corrispondente.

Ci sono sette azioni diverse:

Acquisto



Ogni giocatore, eccetto il giocatore attivo, **deve** scegliere una carta dalla propria mano e piazzarla a faccia in giù davanti a sé come offerta per la Moneta di Rame che è stata appena giocata. **Importante:** I giocatori non possono decidere di offrire una Moneta di Rame. Se un giocatore non ha altre carte in mano, deve annunciarlo e mostrare tutta la propria mano agli avversari.

Una volta che tutti i giocatori hanno deciso cosa offrire si scoprono tutte le carte offerte. Adesso il giocatore attivo può scegliere quale carta acquistare tra quelle offerte. Il giocatore proprietario della carta scelta riceve come pagamento la Moneta di Rame e l'aggiunge alla propria mano. Il giocatore attivo può anche decidere di rifiutare ogni offerta e tenersi la Moneta di Rame per sé.

Infine gli altri giocatori riprendono in mano la carta che avevano offerto.

Trafugare



Il giocatore attivo pesca a caso una carta dalla mano di un avversario. In cambio egli **deve** dare a quel giocatore il Candelabro d'argento. Entrambi i giocatori aggiungono la carta alla propria mano.

Imboscata



Preparare un'imboscata.

Il giocatore attivo pesca le prime due carte in cima al mazzo delle carte imboscata e le guarda senza mostrarle agli avversari. Successivamente sceglie una delle due carte e la piazza a faccia in giù in fondo al mazzo delle carte imboscata.

Egli conserva l'altra carta e la piazza a faccia in giù davanti a sé. **Nota:** Un giocatore non può conservare una carta imboscata con la pedina del proprio colore.

Infine prende l'Oro e lo piazza sotto la carta imboscata.

Nota: La carta imboscata e la carta Oro che si trova sotto di essa, non fanno parte della mano del giocatore e non valgono niente alla fine della partita.

Attivare una carta imboscata.

Un giocatore può attivare una delle proprie carte imboscata quando un altro giocatore tenta di scambiare **3 o più carte** oggetto per punti vittoria.

Nota: Le carte imboscata non possono essere attivate quando un avversario completa un incarico.

 Se la carta imboscata raffigura due diversi oggetti, il giocatore può attivare l'imboscata quando un avversario tenta di scambiare per punti vittoria uno degli **oggetti mostrati sulla carta**.



➔ Se la carta imboscata raffigura il colore della pedina di un avversario, il giocatore può attivare l'imboscata quando quel giocatore tenta di scambiare per punti vittoria 3 o più oggetti. Il tipo di oggetto che l'**avversario** scambia, non ha alcuna importanza per questo tipo di carta imboscata.



Quando un giocatore attiva una carta imboscata, la mostra, prende una delle carte che l'altro giocatore stava cercando di scambiare per punti vittoria e l'aggiunge alla propria mano. In cambio egli deve dare all'avversario l'Oro che si trova sotto la carta imboscata. La carta imboscata viene quindi rimessa a faccia in giù sotto il mazzo delle carte imboscata.

Importante: Se a questo punto il giocatore vittima dell'imboscata si trova con meno di 3 carte da scambiare, è davvero sfortunato. Non gli è permesso di aggiungere altre carte dalla propria mano e perciò non può scambiare nessuna delle sue carte per punti vittoria. Il giocatore riprende comunque in mano le eventuali carte restanti.

Note: Quando un giocatore scambia carte per punti vittoria, può subire più di un'imboscata perché ogni oggetto è presente su 2 carte imboscata e c'è 1 carta imboscata supplementare per ciascuno dei colori dei giocatori.

Non ci sono carte imboscata con l'Oro raffigurato sopra e pertanto l'unico modo in cui un giocatore può subire un'imboscata mentre scambia oro è con la carta imboscata del suo colore.

Rubare



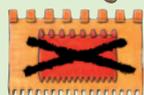
Il giocatore attivo può guardare la mano di un avversario. Il giocatore deve assicurarsi che durante questa operazione gli altri giocatori non vedano le carte dell'avversario. Il giocatore attivo **deve** quindi scegliere una carta dell'avversario e prenderla. In cambio egli deve dare all'avversario le Perle.

Rapinare



Il giocatore attivo sceglie un avversario. Egli deve posare sul tavolo tutte le proprie carte in modo che tutti i giocatori possano vedere quali oggetti stia collezionando. Il giocatore attivo **deve** quindi scegliere una carta dell'avversario e prenderla. In cambio egli deve dare all'avversario i Gioielli.

Difesa

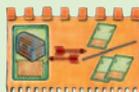


Questa è l'unica azione che non viene eseguita quando il giocatore attivo pesca e rivela la carta. Questa carta deve essere invece presa e aggiunta alla propria mano.

Nota: Questa è l'unica azione che viene svolta tramite una carta tenuta in mano. Per far sì che questa carta sia immediatamente riconoscibile, sugli angoli della carta sono raffigurate delle pergamene arancioni.

Quando un giocatore viene attaccato da una carta con l'azione stampata su uno stendardo rosso (Trafugare, Rubare o Rapinare), egli può immediatamente giocare una carta Difesa e il giocatore che ha giocato la carta non può più eseguire l'azione. Il giocatore difensore prende in mano la carta dell'attaccante e in cambio gli dà la Collana. Entrambi i giocatori aggiungono la carta alla propria mano.

Commercio



Tutti i giocatori **devono** fare un'offerta per il Forziere. Inizia il giocatore che si trova a sinistra del giocatore attivo. Egli sceglie 1 o 2 delle sue carte e le piazza scoperte davanti a sé come offerta. In ordine di turno gli altri giocatori fanno altrettanto. Anche gli altri giocatori hanno la possibilità di scegliere tra 1 o 2 carte.

Importante: i giocatori non possono decidere di offrire Forzieri. Se un giocatore non ha altre carte in mano, deve annunciarlo e mostrare tutta la propria mano agli avversari.

Quando tutti i giocatori hanno fatto la loro offerta, il giocatore attivo sceglie quale offerta accettare. Egli non può rifiutarsi di commerciare.

Infine, gli altri giocatori, riprendono in mano la carta (o le carte) che avevano offerto.

ALCUNI SUGGERIMENTI GENERALI

Dato che in tutta la partita le uniche carte coperte sono quelle che un giocatore riceve all'inizio oppure dallo Sceriffo, dovresti prestare sempre attenzione a quali oggetti gli altri giocatori stanno collezionando.

Dovresti inoltre controllare sempre il tabellone, perché i giocatori che decidono di non scambiare con frequenza oggetti - per cercare ad esempio di completare un incarico difficile - hanno più carte in mano e pertanto non ricevono favori dallo Sceriffo.

Le carte imboscata che si trovano in gioco rappresentano una minaccia. Considerato che un giocatore può scambiare oggetti per punti vittoria soltanto una volta per turno, può essere molto fastidioso essere vittima di un'imboscata e non avere poi carte oggetto sufficienti per poterle scambiare. In definitiva quindi, per essere più sicuri, talvolta è meglio scambiare 1 o 2 carte in più del necessario. Questo può inoltre darti la possibilità di ottenere i favori dello Sceriffo.

Sebbene alcuni incarichi siano molto fruttuosi (come quello "5 carte uguali"), richiedono più tempo per essere completati. Innanzitutto è necessario non scambiare 3 o più carte oggetto per punti vittoria. Come risultato, hai più carte in mano e questo, di conseguenza, fa di te un interessante bersaglio delle azioni degli avversari. Inoltre avere un alto numero di carte in mano spesso impedisce di ottenere i favori dello Sceriffo. Infine, l'incarico "5 carte uguali" viene spesso completato anche da un altro giocatore e quindi è bene contare di ricevere il numero di punti vittoria inferiore e non quello superiore.

L'incarico "3 coppie diverse" è di scarso interesse durante la prima metà della partita ma diventa tuttavia più interessante verso la fine quando hai in mano molte coppie e pensi di non riuscire ad ottenerne altre. Con un po' di fortuna sarai anche l'unico giocatore a completare questo incarico e riceverai perciò il numero di punti vittoria superiore.