



Nazwa [Szeryf z Nottingham](#)

wydawca PL: **Rebel**

Cena: **109.90 zł**

Ależ szeryfie, to tylko jabłka...! Chciwość i żądza bogactwa księcia Jana sięgnęły zenitu! Dla zwykłego, uczciwie płacącego podatki kupca godne życie stało się niemożliwe. Oto Szeryf z Nottingham sprawdza wszystkich wchodzących do miasta, czy aby nie wnoszą w obręb jego murów zakazanych towarów. Na szczęście Ty znasz Szeryfa lepiej niż księżę. Ten nieprzyjemny, chciwy typ może sprawiać onieśmialające wrażenie, gdy stoi w bramie miasta, ale - bądźmy szczerzy - nawet on spojrzy w drugą stronę, gdy otrzyma sowitą łapówkę. I oto pewnego pięknego poranka przybyłeś ze swoimi towarami na targ do uroczego Nottingham. Jedyną przeszkodą stojącą na drodze do uczciwego zysku jest Szeryf. Musisz go sprytnie oszukać albo bezczelnie przekupić. Ewentualnie możesz spróbować... powiedzieć prawdę! W grze Szeryf z Nottingham wcielasz się w rolę kupca starającego się dowieźć swoje towary na miejski targ. W tym celu musisz przekonać Szeryfa, aby Cię wpuścił – i to za (prawie) każdą cenę! Jeśli wiesz ze sobą smakowite dobra, które jako prawy obywatel chcesz sprzedać na targu, aby urozmaiciły królewskie uczyty, to nie masz się czego obawiać. Wystarczy zadeklarować faktyczną ilość i rodzaj przywożonych towarów, a w razie kontroli otrzymasz dodatkowo rekompensatę za marnowanie Twojego cennego czasu. Jeśli zaś przewozisz kontrabandę, albo co gorsza próbujesz wwieźć do zamku i sprzedać królewskie dobra, których spożywanie zostało zarezerwowane wyłącznie dla króla i jego świty, to możesz mieć niemały problem, gdy trafi Ci się kontrola. Nie dość, że zostaną one skonfiskowane, to jeszcze zapłacisz grzywnę - tym większą im więcej zakazanych dóbr przewozisz. Sprytni handlarze (których władza niesłusznie nazywa przemytnikami) mają jednak swoje sposoby, ale zwiększyć swoje zyski za pomocą datków (niesłusznie nazywanych łapówkami). Wiedzą oni bardzo dobrze, na ile mogą sobie pozwolić i ile wyniosą "opłaty manipulacyjne" przekazywane Szeryfowi. Wiedzą kiedy należy na wóz zapakować wyłącznie legalne towary, a kiedy pod częścią z nich schować kuszę, albo baryłkę pitnego miodu. W trakcie gry gracze po kolei będą odgrywać rolę Szeryfa i decydować o tym, które torby kupieckie przeszukać, a które przepuścić na targ bez inspekcji. Jeśli podczas inspekcji nie trafią na kontrabandę, to muszą z własnej kieszeni pokryć koszt odszkodowania dla niewinnego kupca. Jeśli natrafią w transporcie na zakazane towary, to przyłapany przemytnik zapłaci solidną grzywnę, która wpada do skarbca Szeryfa, a nielegalne dobra zostaną skonfiskowane. Zwycięzcą zostanie gracz, który na koniec gry będzie dysponował największą liczbą punktów, zebraną dzięki zgromadzonym pieniądзом i towarom. Dlaczego pokochasz tę grę? Interakcja. Ta gra to czysta, silna interakcja. Największa zabawa z tej gry wypływa właśnie z rozmów, prób przechytrzenia, blefowania, udawania itd. Zasady są tak proste, że można w całości skupić się na tym, co najlepsze w tej grze, czyli próbach przemytu wartościowych kart tak, by na tym zarobić. Śmiech. To wręcz nieprawdopodobne, jaką dawkę śmiechu Szeryf z Nottingham może zaserwować. Wystarczy, że się trochę zrelaksujecie, że choć trochę spróbujecie wejść w swoje role i już jesteście na prostej drodze do płakania ze śmiechu, zwijania się na krześle i bolących mięśni brzucha. Oczywiście możecie próbować podejść do gry całkiem serio i na poważnie. Możecie próbować. ;) Wykonanie. Świetne, klimatyczne grafiki, wysoka jakość wydania, piękne sakiewki. Wszystko to jeszcze bardziej podnosi przyjemność z rozgrywki. "Szeryfie, same kurczaki wiozę, jak babcię kocham!" - powiedział braciszek Tuck, wioząc na wozie dwie beły zakazanego jedwabiu, królewski ser gouda i dwa antaiki nieopodatkowanego miodu pitnego, krótko przed tym jak musiał salwować się ucieczką porzucając wóz i wzięte na nim towary. Liczba graczy: 3 - 5 osób Wiek: od 13 lat Czas gry: ok. 60 minut Zawartość pudełka: 216 kart Towarów (144 karty Legalnych Towarów (zielone), 60

# Tytuł główny nagłówka

podtytuł nagłówka

---

kart Kontrabandy (czerwone), 12 kart Dóbr Królewskich (czerwone ze złotą wstęgą i pieczęcią Szeryfa u dołu) );  
110 monet w czterech nominałach; 1 znacznik Szeryfa; 5 Straganów Kupieckich; 5 Toreb  
Kupieckich; instrukcję