

Ulwe Rosenberg

Nottingham



für 3 bis 7 Spieler ab 10 Jahren

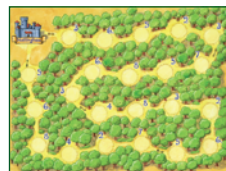
SPIELIDEE

Die Amtszeit des Sheriffs von Nottingham nähert sich dem Ende, und er muss noch das Geld zusammenbekommen, um das Amt in dieser Grafschaft für ein weiteres Jahr zu behalten. Also schickt er seine Leute aus, die überfälligen Steuern einzutreiben und verspricht, den erfolgreichsten von ihnen zu seinem Stellvertreter zu machen. Wen wundert es also, dass sie nicht davor Halt machen, auch einmal die Taschen eines Kollegen zu erleichtern?

Die Spieler übernehmen die Rolle der Leute des Sheriffs. Sie können Karten sammeln, um sie später gegen Siegpunkte einzutauschen, oder sie können die Karten abgeben, um mit ihnen Aktionen auszuführen und so an andere Karten zu kommen. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

SPIELMATERIAL

- 1 Anzeigetafel mit der Grafschaft um Nottingham
- 1 schwarze Spielfigur »Sheriff«
- 7 Spielersteine (rot, lila, gelb, blau, weiß, grün und grau)
- 84 Karten mit Gegenständen (7 verschiedene, jeweils 12 mal)
- 13 Hinterhaltkarten
- 8 Aufgabenkarten
- 1 Spielregel



Die 5 Blankokarten werden für das Spiel nicht benötigt.

SPIELVORBEREITUNG

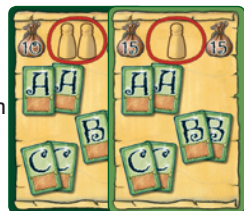
- ➡ Die Anzeigetafel mit der Grafschaft wird in die Tischmitte gelegt. Die schwarze Spielfigur »Sheriff« wird auf das Feld mit der Stadt Nottingham gestellt.
- ➡ Die Karten mit den Gegenständen werden gut gemischt und als Nachziehstapel verdeckt in die Mitte gelegt.
- ➡ Jeder Spieler erhält vom Nachziehstapel 3 Karten mit Gegenständen. Die Spieler nehmen die Karten auf die Hand, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.
- ➡ Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich den Spielerstein in seiner Farbe. Nicht benötigte Steine kommen zurück in die Schachtel.

Hinweis: Die Spielerfarben sind im weiteren Spiel nur für die Aktion »Hinterhalt« von Bedeutung (siehe »Die Aktionen« am Ende der Regel).

➔ Die Hinterhaltkarten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt. Spielen weniger als sieben Spieler mit, werden zuvor alle Karten aussortiert, die einen Spielerstein in einer Farbe zeigen, die nicht im Spiel ist. Diese Karten werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.



➔ Die Aufgabenkarten werden vorbereitet: Die jeweils zwei Karten mit der gleichen Abbildung werden mit den Vorderseiten (hellgrüner Rand) nach oben übereinander gelegt. Dabei liegt die Karte oben, auf der im oberen Teil ein einzelner Spielstein abgebildet ist. Die vier Aufgabenkarten-Paare werden gut sichtbar neben die Spielfläche gelegt.



➔ Die Spieler einigen sich wer beginnt.

SPIELVERLAUF

Karte vom Stapel aufdecken

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, muss er als Erstes die oberste Karte vom Nachziehstapel aufdecken, so dass sie alle Spieler gut sehen können.

Jede Karte zeigt im oberen Teil einen Gegenstand und die Siegpunkte, gegen die er eingetauscht werden kann. Im unteren Teil zeigt die Karte eine Posaune mit einem roten oder orangefarbenen Banner. Auf dem Banner ist eine Aktion abgebildet.



Hinweis: Ein Gegenstand, sein Wert und die mögliche Aktion sind einander fest zugeordnet. Es gibt daher sieben verschiedene Karten:

Gegenstand	Wert	Aktion	Gegenstand	Wert	Aktion
Kupfermünze	7	Kauf	Edelsteine	11	Überfall
Silberleuchter	8	Diebstahl	Kette	12	Abwehr
Gold	9	Hinterhalt	Kästchen	13	Tauschhandel
Perlen	10	Raub			

➔ Der Spieler muss sich jetzt entscheiden, ob er die aufgedeckte Karte auf die Hand nimmt, um sie, zusammen mit anderen Karten, später gegen Siegpunkte einzutauschen oder

➔ die Aktion auf dem Banner ausführen will.

Eine Aktion führt zu einem Austausch von Karten mit einem Mitspieler. Die Aktionen werden am Ende der Regel ausführlich beschrieben.

Anschließend darf der Spieler Karten gegen Siegpunkte eintauschen.

Danach kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

Karten gegen Siegpunkte eintauschen

Der Spieler darf in jedem seiner Züge einmal Karten gegen Siegpunkte eintauschen. Siegpunkte gibt es für 3 oder mehr gleiche Gegenstände und für das Erledigen einer Aufgabe.

Nachdem der Spieler Gegenstände eingetauscht hat, wird der Sheriff auf der Anzeigetafel ein Feld weiter gezogen und gewährt den Spielern seine Gunst.

3 oder mehr gleiche Gegenstände

Der Spieler legt 3 oder mehr Karten mit dem selben Gegenstand offen vor sich aus. Eine der Karten darf er behalten und legt sie verdeckt neben sich ab. Er sammelt diese verdeckt abgelegten Karten auf seinem Gewinnstapel. Sie zählen bei Spielende so viele Siegpunkte, wie die Zahl in dem Geldsack angibt.

Die jetzt noch übrigen ausliegenden Karten muss er abgeben und legt sie offen neben den Nachziehstapel. So entsteht in der Mitte der Abwurfstapel.



Hinweis: Es kann sinnvoll sein, mehr als drei Karten auszulegen, um in den Genuss der »Gunst des Sheriffs« zu kommen (siehe weiter hinten am Ende dieses Regelabschnitts) oder wenn wenigstens ein Mitspieler eine Hinterhaltkarte ausliegen hat (siehe weiter hinten unter »Die Aktionen« und »Hinterhalt«).

Eine Aufgabe erledigen

Der Spieler erledigt eine Aufgabe, indem er die Kartenkombination auslegt, die auf der Aufgabenkarte angegeben ist. Es gibt vier verschiedene Aufgaben:



Der Spieler muss von jedem Gegenstand eine Karte ablegen, also 7 Karten.



Der Spieler muss von einem beliebigen Gegenstand 5 Karten ablegen.



Der Spieler muss von 4 verschiedenen Gegenständen jeweils 2 Karten ablegen.



Der Spieler muss von 3 verschiedenen Gegenständen jeweils 2 Karten ablegen.

Die abgelegten Karten kommen auf den Ablagestapel.

Jede Aufgabe kann im ganzen Spiel höchstens von zwei Spielern erledigt werden. Daher gibt es zu jeder Aufgabe zwei Aufgabenkarten. Wenn bei Spielende nur ein Spieler die Aufgabe erledigt hat, erhält er dafür mehr Punkte, als wenn noch ein Mitspieler die selbe Aufgabe erledigt hat. Deshalb sind am oberen Rand der Karten ein oder zwei Spielsteine abgebildet, und der Punktwert auf der Seite mit einem Spielstein ist höher als auf der Seite mit zwei Spielsteinen.

Der erste Spieler, der die Aufgabe erledigt, legt die Karte mit dem einzelnen Spielstein und dem höheren Punktwert vor sich ab. Erledigt ein zweiter Spieler die Aufgabe, erhält dieser die zweite Karte aus der Mitte und der erste Spieler muss seine Aufgabenkarte auf die Seite mit den zwei Spielsteinen drehen. Haben bereits zwei Spieler die selbe Aufgabe erledigt, kann sie von keinem anderen Spieler mehr erledigt werden.

Hinweis: Auf der zweiten Karte sind Vorder- und Rückseite identisch. Es ist deshalb egal wie der zweite Spieler die Karte vor sich hin legt.

Achtung: Ein Spieler darf im Lauf des Spiels jede noch verfügbare Aufgabe erledigen, aber er darf sie nur einmal erledigen! Es ist nicht möglich, ein Aufgabe zweimal zu erledigen, damit kein anderer Spieler die Punkte bekommt.

Sheriff ziehen und Gunst gewähren

Jedes Mal, wenn ein Spieler Karten gegen Siegpunkte eintauscht, wird der Sheriff ein Feld im Uhrzeigersinn weiter gezogen.



Nun gewährt der Sheriff allen Spielern, die genau so viele Karten oder weniger auf der Hand haben, wie die Zahl auf dem Feld angibt, auf dem er jetzt steht, seine Gunst. Sie erhalten eine Karte vom Nachziehstapel, die sie auf die Hand nehmen, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

Nachziehstapel aufgebraucht

Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird der Abwurfstapel herumgedreht, gut gemischt und als neuer Nachziehstapel wieder in die Mitte gelegt.

Sonderfall: Gibt es keinen Abwurfstapel, der herumgedreht werden kann, müssen alle Spieler die jetzt mehr Karten auf der Hand haben, als die Zahl auf dem Feld mit dem Sheriff angibt, so viele Karten abwerfen, dass sie nur noch so viele Karten auf der Hand haben, wie die Zahl angibt. Jeder Spieler bestimmt selbst, welche Karten er abwerfen will. Anschließend zieht der Sheriff ein Feld weiter.

Für das Feld, auf dem der Sheriff nun steht, gewährt er kein Gunst.

SPIELEND E

➡ Das Spiel endet sofort, wenn der Sheriff wieder auf das Stadtfeld gezogen wird.

➡ Das Spiel endet auch sofort, wenn ein Spieler die achte Aufgabekarte aus der Mitte nimmt.

WERTUNG

Jeder Spieler addiert die Siegpunkte auf den Karten in seinem Gewinnstapel und auf seinen Aufgabekarten. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.



Gibt es einen Gleichstand, gewinnt der Spieler, der mehr Karten in seinem Gewinnstapel hat. Gibt es auch jetzt einen Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

Autor: **Uwe Rosenberg**, Illustration: **Christof Tisch**

© 2006 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

All rights reserved, Made in Germany.

www.abacusspiele.de



Distribution in Österreich:

Piatnik & Söhne

Hütteldorfer Str. 229–231

A-1140 Wien

Distribution in der Schweiz:

Carletto AG

Einsiedlerstr. 31 A

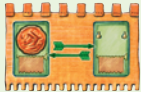
CH-8820 Wädenswil

DIE AKTIONEN

Entscheidet sich der Spieler dafür die Aktion auf der gerade aufgedeckten Karte auszuführen, legt er die Karte offen vor sich hin und führt die Aktion aus.

Es gibt sieben verschiedene Aktionen:

Kauf 




Jeder Mitspieler muss verdeckt eine Karte vor sich ablegen, die er dem Spieler für die aufgedeckte Kupfermünze anbietet.

Achtung: Die Mitspieler dürfen keine Karte Kupfermünze anbieten. Hat ein Mitspieler keine andere Karte, muss er das beweisen und seine Kartenhand aufdecken.

Hat jeder Mitspieler eine Karte abgelegt, werden die Karten aufgedeckt. Nun darf der Spieler wählen, welche der angebotenen Karten er haben möchte und nimmt diese Karte auf die Hand. Der Mitspieler, dessen Karte er nimmt, erhält dafür die Karte mit der Kupfermünze und nimmt sie auf die Hand. Der Spieler darf auch alle Angebote ablehnen und die Karte selbst auf die Hand nehmen.

Anschließend nehmen die übrigen Mitspieler ihre Karten wieder auf die Hand.

Diebstahl 



Der Spieler zieht einem beliebigen Mitspieler verdeckt eine Karte aus dessen Hand. Er muss diesem Mitspieler dafür die Karte mit dem Silberleuchter geben. Beide Spieler nehmen die Karten auf die Hand.

Hinterhalt 



Einen Hinterhalt legen

Der Spieler nimmt die beiden obersten Hinterhaltkarten vom Stapel und sieht sie sich an, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

Er muss eine der beiden Karten wieder verdeckt unter den Stapel mit den anderen Hinterhaltkarten schieben.

Die andere Karte behält er und legt sie verdeckt vor sich ab. Achtung: Der Spieler darf nicht die Karte mit seiner eigenen Spielerfarbe behalten.

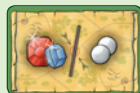
Die aufgedeckte Goldkarte legt er offen quer unter die Hinterhaltkarte.

Hinweis: Die Hinterhaltkarte und die darunter liegende Goldkarte zählen nicht zu den Handkarten und sind bei Spielende nichts wert.

Hinterhaltkarte aktivieren

Der Spieler kann den Hinterhalt jederzeit aktivieren, wenn ein Mitspieler 3 oder mehr gleiche Gegenstände gegen Siegpunkte eintauschen will. Achtung: Hinterhaltkarten können nicht aktiviert werden, wenn ein Mitspieler eine Aufgabe erledigt.

➤ Zeigt die Hinterhaltkarte zwei verschiedene Gegenstände, kann der Spieler sie aktivieren, wenn ein beliebiger Mitspieler 3 oder mehr Karten von einem der abgebildeten Gegenstände gegen Siegpunkte eintauschen will.



➤ Zeigt die Hinterhaltkarte die Farbe eines Mitspielers, kann er sie aktivieren, wenn der betreffende Mitspieler 3 oder mehr Karten von einem Gegenstand gegen Siegpunkte eintauschen will. Welchen Gegenstand der Mitspieler eintauschen möchte ist für diese Art Hinterhaltkarte ohne Belang.




Wenn der Spieler die Hinterhaltkarte aktiviert, deckt er sie auf und nimmt dem Mitspieler eine der Karten weg, die dieser gegen Siegpunkte eintauschen wollte. Die so erbeutete Karte nimmt der Spieler auf seine Hand. Er muss dem Mitspieler dafür die Karte mit dem Gold geben, die unter der Hinterhaltkarte liegt. Die Hinterhaltkarte schiebt der Spieler danach verdeckt unter den Stapel der übrigen Hinterhaltkarten.

Wichtig: Hat der betroffene Mitspieler jetzt weniger als 3 gleiche Gegenstände ausliegen, hat er Pech gehabt. Es ist nicht erlaubt, jetzt noch Karten aus der Hand nach zu legen. Der Spieler darf dann keine Karten gegen Siegpunkte eintauschen. Die noch übrigen ausgelegten Karten nimmt der Spieler wieder auf die Hand.

Hinweise: Ein Spieler kann beim Eintauschen der Gegenstände das Opfer mehrerer Hinterhaltkarten werden, da jeder Gegenstand auf zwei Hinterhaltkarten abgebildet ist und es außerdem noch eine Hinterhaltkarte für jede Spielerfarbe gibt.

Für »Gold« gibt es übrigens keine Hinterhaltkarten. Ein Spieler kann mit »Gold« nur in einen Hinterhalt für seine eigene Farbe geraten.

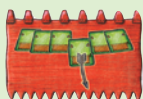
Raub  





Der Spieler darf sich die Handkarten eines beliebigen Mitspielers ansehen. Er muss dabei darauf achten, dass die anderen Mitspieler die Karten nicht erkennen können.

Der Spieler muss sich eine der Karten aussuchen und auf die Hand nehmen. Er muss dem Mitspieler dafür die Karte mit den Perlen geben.

Überfall  



Der Spieler benennt einen beliebigen Mitspieler. Dieser Mitspieler muss seine Handkarten offen auf den Tisch legen, so dass alle Spieler sehen können, welche Gegenstände er sammelt. Der Spieler muss eine Handkarte des Mitspielers auswählen und auf die Hand nehmen. Er muss dem Mitspieler dafür die Karte mit den Edelsteinen geben.

Abwehr  

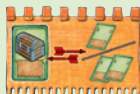


Dies ist die einzige Aktion, die nicht ausgeführt werden kann, wenn der Spieler die Karte aufdeckt. Diese Karte muss der Spieler auf die Hand nehmen.

Hinweis: Dies ist die einzige Aktion, die mit einer Karte ausgeführt wird, die man auf der Hand hält. Damit man die Karte auch auf der Hand erkennt, ist in den Ecken zusätzlich ein orangefarbenes Pergament zu sehen.

Wird er von einem Mitspieler mit einer Aktion auf einem roten Banner («Diebstahl«, »Raub« oder »Überfall«) angegriffen, kann er sofort die Abwehrkarte ausspielen. Der Mitspieler darf die Aktion nicht ausführen. Der Spieler nimmt sich die Karte, mit der er angegriffen wurde und gibt seinem Mitspieler dafür die Karte mit der Kette. Beide Spieler nehmen die Karten auf die Hand.

Tauschhandel



Alle Mitspieler müssen ein Angebot für die aufgedeckte Truhenkarte machen. Der linke Nachbar des Spielers, der gerade am Zug ist, beginnt. Er legt 1 oder 2 Karten offen vor sich aus, die er dem Spieler anbietet. Die übrigen Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Sie haben ebenfalls die Wahl, ob sie 1 oder 2 Karten für die Truhe bieten möchten. Achtung: Das Angebot darf keine Truhe enthalten. Hat ein Mitspieler keine andere Karte, muss er das beweisen und seine Kartenhand aufdecken. Wenn jeder Mitspieler sein Gegengebot gemacht hat, muss sich der Spieler entscheiden, welches Angebot er annimmt. Er darf auf den Tauschhandel nicht verzichten. Anschließend nehmen alle Spieler die vor ihnen liegenden Karten wieder auf die Hand.

EINIGE ALLGEMEINE HINWEISE

Da nur die Karten verdeckt sind, die man zu Spielbeginn erhält und die Karten, die man durch den Sheriff bekommt, sollte man immer gut darauf achten, welche Gegenstände die Mitspieler sammeln. Deshalb sollte man auch immer ein Auge auf die Anzeigetafel des Sheriffs haben. Denn wer darauf verzichtet mehrere gleiche Gegenstände einzutauschen und stattdessen auf eine »große« Aufgabe sammelt, hat mehr Karten auf der Hand und kommt so nicht in den Genuss der Gunst des Sheriffs.

Ausgelegte Hinterhaltkarten sind eine Bedrohung. Da man in seinem Zug ja nur einmal Siegpunkte eintauschen darf, ist es sehr ärgerlich, wenn man Opfer eines Hinterhalts wird und danach nicht mehr genügend Karten zum Eintauschen hat. Zur Sicherheit sollte man schon einmal ein oder zwei Karten mehr als nötig auslegen. Womöglich kommt man so gerade in den Genuss der Gunst des Sheriffs.

Bei den Aufgaben gilt es zu bedenken, dass einige zwar sehr lukrativ sind, wie etwa »5 gleiche Gegenstände«, aber sie erfordern mehr Zeit: Der Spieler muss erst einmal auf das Eintauschen eines Drillings verzichten. Er hat dann mehr Karten auf der Hand und wird so ein beliebtes Ziel für die Aktionen der Mitspieler. Meistens kommt er dann auch nicht in den Genuss der Gunst des Sheriffs. Besonders bei dieser Aufgabe, muss der Spieler damit rechnen, dass er nur die niedrigere Punktzahl bekommt, da sie oft auch von einem zweiten Spieler erledigt wird.

Die Aufgabe »3 verschiedene Pärchen« ist im frühen und mittleren Spiel wenig lukrativ. Sie wird aber dann interessant werden, wenn man kurz vor Spielende mehrere Pärchen auf der Hand hat und doch keine Karte für einen Drilling bekommt. Mit etwas Glück bleibt man dann auch der einzige Spieler, der diese Aufgabe erledigt hat und erhält so die höhere Punktzahl.