Dane aktualne na dzień: 10-11-2026 20:21

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/szeryf-z-notthingham-p-5680.html



SZERYF Z NOTTHINGHAM

Cena	**109,90 zł.**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**610002**
Producent	**Rebel**

Opis produktu

SZERYF Z NOTTHINGHAM
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 wieziesz ze sobą smakowite dobra, które jako prawy obywatel chcesz sprzedać na targu, aby urozmaiciły królewskie uczty, 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 koszta 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 pieniądzom 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 podności przyjemność z rozgrywki.

"Szeryfie, same kurczaki wiozę, jak babcię kocham!" - powiedział braciszek Tuck, wioząc na wozie dwie bele zakazanego jedwabiu, królewski ser gouda i dwa antałki nieopodatkowanego miodu pitnego, krótko przed tym jak musiał salwować się ucieczką porzucając wóz i wiezione na nim towary.

Podstawowe informacje
Liczba graczy: 3 - 5 osób
Wiek: od 13 lat
Czas gry: ok. 60 minut
Wydawca: REBEL.pl
Projektant: Sergio Halaban, Bryan Pope, Benjamin Pope, Andre Zatz
Pasujące koszulki: standard ccg
Wydanie: polskie

Zawartość pudełka:
216 kart Towarów (144 karty Legalnych Towarów (zielone), 60 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