

노팅엄의 지방관

확장팩 포함



-규칙서-



목차

크레딧	2
게임 소개	3
게임 구성물	4
상품 카드	5
게임 준비	6
게임의 단계	7
1 단계 - 거래	7
2 단계 - 상품 주머니 채우기	8
3 단계 - 신고	8
4 단계 - 검문	9
만약 지방관의 검문을 통과했다면	9
만약 지방관이 주머니를 조사한다면	10
가진 돈이 떨어졌다면	10
도둑들의 에티켓	11
5 단계 - 라운드 종료	11
새로운 카드 더미 만들기	11
점수 계산	11
추가 규칙	13
왕실 진상품	13
검문 시간 제한하기	13
무작위로 카드 빼기	13
이제 7장의 카드로!	13
6인 게임 규칙	13
6인 게임 준비	13
게임 방법	14
검문	14
라운드 종료	14
게임 종료	15
암시장	15
준비	15
게임 방법	15
상품 카드 구성표	16

© 2020 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. CMON, and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Sheriff of Nottingham is a trademark of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Made in China.

크레딧

게임 디자인 : **Sergio Halaban and André Zatz**

게임 개발 : Dr. Thomas Allen, Fel Barros, John Guytan, Chris Henson, TJ Huzl, Dr. Jason Medina, Colin Meller, Bryan Pope, Benjamin Pope, and Tom Vasel

아트 디렉터 : Mathieu Harlaut

그래픽 디자인 : Louise Combal (lead), Fabio de Castro (lead), and Gabriel Burghi

일러스트 : Davide Tosello

제작 : Marcela Fabreti (lead), Safuan Tay (lead), Thiago Aranha, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie, and Ana Theodoro

규칙 : William Niebling

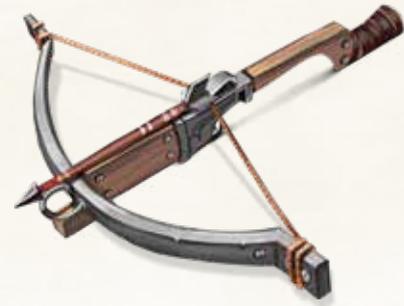
검수 / 교정 : Jason Koepf

제작자 : David Preti

한글판 제작 : 보드엠 팩토리

규칙서 번역 : 황소망

이 게임이 탄생할 수 있도록 도움을 주신 모든 분에게 감사드립니다.



≡ 게임 관련 다양한 정보는 여기서 확인하세요 ≡

BOARDMFACTORY.COM

보드엠 카드 슬리브
CARD SLEEVES



6590

카드 슬리브 구매
BOARDM.CO.KR

노팅엄의 지방관

확장팩 포함

허세와 뇌물, 밀수가 난무하는 뜨거운 한 판!
3명부터 6명까지 즐길 수 있습니다.



존 왕자의 탐욕이 마침내 선을 넘었습니다! 상인들은 가진 걸 전부 세금으로 빼앗겨서 생계를 유지하지 못할 지경입니다. 게다가 존 왕자는 노팅엄의 탐욕스러운 지방관에게 성문으로 들어오는 사람을 전원 조사해서 “밀수품”을 찾아내도록 명을 내렸습니다. 여기서 “밀수품”이라함은 존 왕자가 탐낼 만한 물건들을 뜻합니다. 그나마 다행인 건 당신이 존 왕자보다도, 노팅엄의 지방관을 더 잘 이해하고 있다는 점입니다. 그는 더럽고, 교약하고, 욕심까지 많은 데다가 성문 앞에 서서 지나가는 사람들을 겁박하는 게 취미인 친구지만, 이것만큼은 확실하게 얘기할 수 있습니다. 그는 뇌물만 섭섭하지 않게 바치면 눈을 감아줄 만큼의 아량은 가지고 있다는 점입니다.

당 신은 상품들을 끌고 노팅엄에 찾아왔습니다. 오늘은 노팅엄에 시장이 서는 날입니다. 당신이 그간의 고생을 보상받으려는 찰나, 그 앞을 노팅엄의 지방관이 막아섭니다. 이제 당신은 허세와 뇌물을 구사해 그를 통과해야만 합니다. 아니면... 그냥 정직하게 대답하세요!



노팅엄의 지방관에서 당신은 상인이 되어 상품을 시장까지 가져가야 합니다. 사람들은 차례대로 지방관의 역할을 맡아 누구의 상품 주머니를 조사하고, 누구를 통과시킬지 결정하게 됩니다. 이때 상인들은 모든 수단을 총동원하여 그의 신뢰를 얻고, 검문을 통과해야만 합니다. 게임이 끝났을 때 가장 많은 부를 모은 상인이 승리합니다!

게임 구성물

노팅엄의 지방관에는 다음 구성물이 포함되어 있습니다.



상품 카드 204장
(일반상품 카드 144장, 밀수품 카드 60장)



왕실 진상품 카드 12장
(왕실 진상품 추가 규칙용)



지방관 말 1개



부관 말 2개
(6인 게임용)



암시장 카드 6장
(암시장 추가 규칙용)



부관 카드 6장
(6인 게임용)



노획물 타일 1개



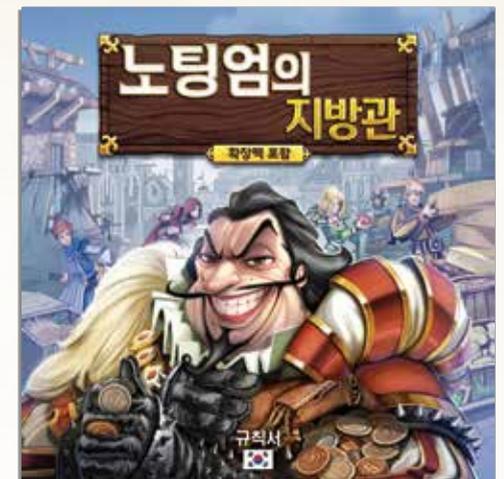
금화 토큰 133개
(1원 55개, 5원 48개,
20원 18개, 50원 12개)



가판대 6장



상품 주머니 6개



규칙 설명서 1권

상품 카드

상품 카드는 상인이 노팅엄 시장에서 팔 수 있는 상품을 나타냅니다.

왼쪽 맨 위에 적힌 숫자는 상품의 가치를 나타냅니다. 게임이 끝났을 때 자신의 가판대에 있는 상품의 가치만큼 점수를 얻습니다.

상품의 가치 아래에 적힌 숫자는 상품의 벌금입니다. 검문 중 벌금을 내야 할 때 지불해야 하는 금화의 양을 나타냅니다(9페이지 참조).

이 게임에는 일반 상품 카드(푸른색 테두리 카드)가 144장 들어있습니다.

- ◆ 사과 48장-각 2원
- ◆ 치즈 36장-각 3원
- ◆ 빵 36장-각 3원
- ◆ 닭 24장-각 4원

이 게임에는 또한 밀수품 카드(오른쪽 위에 밀수품 마크가 있는 붉은색 테두리 카드)가 60장 들어 있습니다.:

- ◆ 후추 22장-각 6원
- ◆ 벌꿀 술 21장-각 7원
- ◆ 비단 12장-각 8원
- ◆ 석궁 5장-각 9원

여기에 더해 왕실 진상품(오른쪽 위에 왕실 진상품 마크 가 있는 보라색 테두리 카드)이라는 밀수품 카드가 12장 더 들어 있습니다. 왕실 진상품 카드는 추가 규칙인 '왕실 진상품' 규칙을 적용할 때만 사용합니다(12페이지 참조).



게임 준비



게임 참가자들은 가판대를 한 장씩 나눠 받아 자신의 앞에 내려놓습니다. 그 뒤 자신의 가판대와 색이 같은 상품 주머니를 하나 가져와 가판대 옆에 내려놓습니다.

은행장을 정합니다. 은행장은 자신을 포함하여 각 사람에게 금화를 50원씩 나눠주고, 남은 금화는 게임 중 관리할 수 있도록 손이 닿는 위치에 모아둡니다. 이를 은행이라 합니다. 단 은행장은 자신이 가진 금화와 은행의 금화와 섞이지 않도록 조심해야 합니다.

기본 게임은 **왕실 진상품 카드**를 빼고 진행합니다. 처음 몇 판은 기본 게임 규칙만으로 진행하고, 이후 추가 규칙들을 적용하는 것을 권장합니다.

상품 카드(일반상품과 밀수품)를 모두 잘 섞어, 각 사람에게 6장씩 나눠줍니다. 남은 카드는 뒷면이 보이도록 테이블 위에 쌓아둡니다. 이를 카드 더미라고 합니다.

현재 지갑에 돈이 가장 많은 사람이 첫 번째 지방관이 됩니다. 지방관이 된 사람은 지방관 말을 가져갑니다.

≡ 3인 게임 준비 ≡

상품 카드를 섞기 전에, 상품 카드 중에 4인 이상 게임용 표시 가 붙은 카드를 모두 제거해 게임 상자로 되돌려놓습니다. 이런 카드들의 구성은 다음과 같습니다.

- ◆ 빵 36장, 후추 4장, 벌꿀 술 5장, 비단 3장.
- ◆ 만약 왕실 진상품을 넣고 게임을 진행한다면, 황금 사과 1장, 블루 치즈 1장, 호밀빵 2장, 통호밀 흑빵 1장, 왕실 수탉 1장도 제거해야 합니다.

≡ 6인 게임 준비 ≡

6명으로 게임을 진행할 때는 13페이지의 '6인 게임 규칙'을 참조하세요.



게임의 단계



이 게임은 같은 구조의 라운드를 여러 번 반복하며 진행합니다. 라운드마다 한 사람은 지방관이 되고, 나머지 사람들은 상인 역할을 맡습니다.

한 라운드는 다섯 단계로 구성되며, 각 단계의 이름과 순서는 다음과 같습니다:

1. 거래
2. 상품 주머니 채우기
3. 신고
4. 검문
5. 라운드 종료

라운드가 종료되면 지방관 말을 가진 사람은, 지방관 말을 왼쪽 사람에게 넘깁니다. 지방관 말을 넘겨받은 사람은 다음 라운드의 지방관이 됩니다.

3명으로 게임을 할 때는 모두가 지방관 역할을 3번씩 맡으면 게임이 끝납니다. 4, 5명이 게임을 할 때는 각각 지방관 역할을 2번씩 맡으면 게임이 끝납니다. 6명으로 게임을 할 때는 13페이지의 '6인 게임 규칙'을 참조하세요.



≡ 1 단계 ≡ 거래

이 단계에서 상인들은 손에서 필요 없는 카드를 골라 버리고, 다시 손에 카드를 보충합니다. 똑같은 상품을 많이 모으면 시장에 갈 때 유리해집니다.

지방관은 상인 중에서 선을 정합니다. 그 뒤 상인들은 선부터 시계방향으로 돌며 한 번씩 차례를 가집니다. 자신의 차례가 되면 손에서 카드를 5장까지 골라 앞면으로 내고, 손에 카드가 다시 6장이 될 때까지 카드 더미에서 카드를 뽑습니다. 모든 상인이 차례를 마치면 지방관은 상인들이 낸 카드들을 모아 한 더미로 만들어 카드 더미 옆에 앞면으로 쌓아놓습니다. 이를 버린 카드 더미라고 합니다.

중요: 지방관은 거래 단계 중에 손에 있는 카드를 교체할 수 없습니다. 대신 다른 사람들이 내는 카드들을 잘 살펴보고, 그들이 상품 주머니에 어떤 상품을 넣을지 힌트를 얻어야 합니다!

예시: 리틀 존은 손에 닭을 2장 가지고 있습니다. 하지만 그는 닭을 더 많이 챙겨서 성문을 통과하려 합니다. 그래서 손에서 카드를 3장 내고, 닭이 나오길 바라며 카드 더미에서 카드를 3장 뽑습니다.



≡ 2 단계 ≡ 상품 주머니 채우기

이 단계에서 상인들은 시장에 가져가고 싶은
상품 카드들을 상품 주머니에 넣습니다.

상인들은 모두 동시에 손에서 상품 카드를 골라 주머니에 넣습니다. 주머니에는 상품 카드를 5장까지 넣을 수 있으며 반드시 최소한 1장은 넣어야 합니다. 이때 주머니에 어떤 상품을 넣는지 지방관이나 다른 상인들에게 들리지 않도록 조심하세요!

주머니에 상품을 원하는 만큼 넣었다면, 단추를 닫고 자신 앞에 내려놓습니다. 주머니의 단추를 한 번 닫으면 시장에 가져갈 상품을 바꿀 수 없게 됩니다!

예시: 앨런 어 테일은 사과를 모았습니다. 그리고 손에서 사과 4장과 석궁 1장을 골라 상품 주머니에 넣었습니다. 그는 손에 든 비단도 같이 던져넣고 싶었지만 그러면 주머니에 넣은 상품의 수가 상한선인 5장을 넘어버립니다. 그래서 그는 그대로 주머니를 닫고, 자신 앞에 내려놓았습니다.



≡ 3 단계 ≡ 신고

이 단계에서 상인들은 지방관에게 시장에 가져온 상품을
신고합니다. 물론 상황에 따라 거짓말을 할 수도 있습니다.
굳이 말하자면, 상인들은 언젠가는 거짓말을 하게 될 겁니다!

신고 단계는 지방관 왼쪽에 앉은 사람부터 시계방향으로 돌아가며 진행합니다. 상인은 자신의 차례가 되면 지방관의 눈을 보며 자신이 가져온 상품을 신고하고 상품 주머니를 지방관에게 제출해야 합니다.

중요: 상품 주머니는 이 단계 중에 열지 않습니다.

신고할 때 상인은 반드시 주머니에 넣은 상품 카드의 수를 정확하게 말해야 합니다. 그리고 일반 상품을 정확하게 한 종류만 골라 신고할 수 있습니다. 이때 그 상품이 정말 주머니에 들어있는지는 중요하지 않습니다. 당연히 밀수품을 가져왔다고 신고하거나, 일반 상품을 두 종류 이상 섞어서 신고할 수 없습니다. 이 규칙만 지킨다면 어떻게 신고하더라도 괜찮습니다.

예시: 윌 스칼렛은 지방관을 바라보며 말합니다. “내 주머니에는 닭이 4장 들어있소!” 그의 주머니에는 카드가 4장 들어있기 때문에, 그는 정직하게 4장이라고 말해야 합니다. 하지만 그 4장이 전부 닭일 거라는 보장은 없습니다! 사실 윌은 주머니에 닭을 2장만 넣었습니다. 나머지 2장은 빵과 비단입니다. 심지어 비단은 밀수품이기 때문에 어차피 거짓말을 할 수밖에 없었습니다. 그리고 한 번에 한 종류만 신고할 수 있기 때문에 빵은 신고하지 못합니다. 그는 상품 주머니를 지방관에게 넘깁니다.

“닭 4장만 넣었소, 정말이요!”



≡ 4 단계 ≡ 검문

이제 지방관은 어느 상인의 주머니를 조사할지 정할 수 있습니다.

이제 지방관은 어느 상인의 주머니를 조사할지 정합니다. 이 단계 동안 그는 원하는 만큼 주머니를 조사할 수 있습니다. 주머니를 전부 조사해도 되고, 하나도 안 해도 됩니다. 조사하는 순서도 마음대로 정할 수 있습니다. 만약 지방관이 주머니를 조사해서 주머니의 주인이 거짓으로 신고했다는 걸 밝혀내면 벌금을 받아낼 수 있습니다. 하지만 조심해야 합니다. 정직하게 신고한 상인을 조사했다가는 역으로 지방관이 돈을 물어줘야 합니다!

지방관은 원한다면 상인에게 주머니를 조사하겠다고 협박할 수 있습니다. 이때 상인은 지방관에게 뇌물을 주고 조사를 피하거나, 다른 사람의 주머니를 조사해달라고 부탁할 수 있습니다. 물론 지방관은 뇌물을 거절하고 주머니를 열어보거나, 뇌물을 받지 않고 상인을 통과시킬 수도 있습니다. 이때 모든 사람은 동시에 여러 가지 협상을 시도할 수 있습니다. 하지만 협상에서 최종결정권을 가진 건 지방관입니다.

만약 뇌물을 받기로 했다면 지방관은 상품 주머니를 주인에게 돌려줘야 합니다. 이때 주머니는 열어볼 수 없습니다. 만약 상인이 제시한 뇌물을 무시하고 주머니를 조사하기로 했다면 주머니를 열고 내용물을 모든 사람이 볼 수 있게 공개합니다.

아래 목록은 게임 중 제시할 수 있는 뇌물들의 예시입니다:

- ◆ 금화
- ◆ 가판대에 놓인 일반 상품
- ◆ 가판대에 놓인 밀수품
- ◆ 주머니에 넣은 상품
- ◆ 나중에 도와주겠다는 약속

예시: 지방관은 앨런 어 데일의 주머니를 조사하려고 합니다. 그때 앨런이 외칩니다. "지방관 나리, 기다려 주십시오! 나리께서 욕을 보실 필요는 없지 않습니까? 눈감아 주신다면 제가 금화 5원과 사과 2장을 드리겠습니다." 지방관은 그를 잠시 의심스러운 눈초리로 노려보다가 말합니다. "8월에 사과 2장이면 눈감아주겠네." 안타깝지만 앨런 어 데일이 깨끗하다고 믿는 사람은 이제 아무도 없습니다. 그는 결국 지방관에게 8원과 가판대의 사과 2장을 건네고, 자신의 상품 주머니를 돌려받습니다.



중요: 뇌물을 제시할 때 손에 든 상품 카드나, 가진 금화보다 더 많은 금화를 제시할 수는 없습니다! 일부 예외의 경우는 11페이지 '도둑들의 에티켓'을 참조하세요.

주의: 지방관이 상품 주머니를 조사하거나 주인에게 돌려줄 때까지는, 그 누구도 상품 주머니에 손을 대서는 안 됩니다. 또한 지방관은 상품 주머니를 한 번에 한 개씩만 돌려주거나 조사할 수 있습니다. 단 그 순서는 지방관이 정합니다.

지방관이 상품 주머니를 열거나 주인에게 돌려주는 순간, 그 상품 주머니에 대한 협상은 즉시 끝납니다. 즉 지방관이 한번 마음을 정하면 돌이킬 수 없게 된다는 뜻입니다! 만약 지방관이 뇌물을 받기로 약속하고 주머니를 상인에게 돌려준다면, 상인은 최종적으로 합의한 그 뇌물을 반드시 지방관에게 건네야 합니다. 또한 지방관도 뇌물을 받으면, 주머니를 조사하지 못합니다.

지방관은 상품 카드를 뇌물로 받으면, 상품 카드의 출처와 상관없이 자신의 가판대에 배치합니다. 금화를 뇌물로 받았다면, 그 돈은 자신이 가진 금화에 더합니다.

일반적으로, 검문 단계 중에 합의된 뇌물이나 약속은 반드시 지켜야 합니다. 하지만 여기에도 예외는 있습니다. 이에 대한 자세한 내용은 11페이지 '도둑들의 에티켓'에서 확인할 수 있습니다.

◆ 만약 지방관의 검문을 통과했다면

상품 주머니에서 카드를 모두 꺼내 일반 상품 카드는 자신의 가판대에 앞면으로 배치합니다. 가판대에 배치된 일반 상품 카드의 종류와 수는 누구라도 원할 때 확인할 수 있습니다.

하지만 밀수품은 다릅니다. 은밀하게 다루어야 하죠. 노팅엄으로 들어오는 데 성공한 밀수품 카드는 주머니에서 꺼낸 뒤 몇 장을 들여왔지만 공개하고, 가판대 위쪽에 뒷면으로 쌓아둡니다. 이때 들어온 밀수품 카드의 종류는 공개하지 않습니다.

예시:

메이드 마리안은 다정하고 선량한 상품으로 유명합니다. 지방관은 뇌물 한 푼 받지 않고 그를 통과시킵니다! 마리안은 곧 돌려받은 주머니에서 카드를 3장 꺼냅니다. 그 중 2장은 마리안이 신고한 대로 치즈입니다. 그녀는 그 치즈들을 자신의 가판대에 앞면으로 놓습니다. 하지만 세 번째 카드는 놀랍게도 밀수품입니다! 지방관은 그녀의 가판대에 밀수품이 쌓이는 걸, 탄식 하며 바라볼 수 밖에 없습니다.



만약 지방관이 주머니를 조사한다면

두 가지 상황이 발생할 수 있습니다:

만약 상인이 정직하게 신고했고 주머니에도 신고한 대로 상품이 들어있다면, 지방관은 주머니에서 나온 각 일반 상품 카드에 적혀 있는 벌금의 합만큼 상인에게 금화를 지불해야 합니다. 그 뒤 상인은 주머니에서 나온 상품 카드들을 자신의 가판대에 그대로 배치합니다.

예시: 리틀 존의 결백이 증명되었습니다. 지방관은 그의 주머니를 조사했지만, 그 안엔 그가 신고한 대로 닭이 정확하게 4장 들어있습니다. 지방관은 어쩔 수 없이 그에게 금화를 8원 지불합니다(닭 1장당 2원씩). 그 뒤 리틀 존은 닭 4장을 자신의 가판대에 배치합니다.



만약 상인이 거짓말을 했고 주머니의 내용물이 신고한 것과 다르다면, 아래 세가지 절차를 진행합니다:

- ◆ 상인은 앞서 신고한 것과 같은 종류의 일반 상품 카드를 모두 돌려받습니다. 그 카드들을 가판대에 앞면으로 놓습니다.
- ◆ 신고되지 않은 상품은, 일반 상품과 밀수품을 가리지 않고 모두 압류됩니다! 이렇게 압류된 상품은 지방관이 한테 모아 버린 카드 더미에 버립니다.
- ◆ 그 뒤 상인은 지방관에게 벌금을 내야 합니다. 압류된 상품들에 적힌 벌금의 합만큼 지방관에게 금화를 지불합니다.

≡ 게임 팁 ≡

지방관에게 뇌물을 제시할 때는, 물건이 압류됐을 때 물어야 하는 벌금을 고려하는게 좋습니다. 어쩌면 물어야 하는 벌금보다 더 많은 뇌물을 제시해서 물건이 압류되는 걸 막는 편이 더 이득일 수도 있습니다.

예시: 길버트 화이트핸드는 상품 주머니에 카드를 4장 넣었습니다. 그리고 주머니에 사과를 4장 넣었다고 신고했습니다. 이후 지방관에게 막대한 뇌물을 제시했지만, 그의 마음을 얻기에는 역부족이었습니다. 지방관은 주머니를 조사하기로 했고 단추를 열었습니다. 그러자 안에서 사과는 1장밖에 안 나오고, 대신 치즈 1장과 벌꿀 술 2장이 나왔습니다.

길버트는 사과 1장은 정직하게 신고했기 때문에, 그 한 장을 돌려받아 가판대에 배치했습니다. 하지만 다른 카드 3장에 대해선 거짓말을 했기 때문에, 그 3장은 압류되어 버려집니다. 그리고 길버트는 지방관에게 벌금으로 금화 10원을 내야 합니다(치즈 1장 2원에 벌꿀 술 1장당 4원씩).



≡ 가진 돈이 떨어졌다면 ≡

게임을 하다 보면 가진 돈이 완전히 바닥날 수 있습니다.

만약 돈이 없어서 벌금을 낼 수 없다면, 가판대에서 일반 상품 카드를 대신 쥐야 합니다. 이때 건네는 일반 상품 카드는 가치의 합이 원래 주어야 하는 벌금 이상이 되도록 구성해야 합니다. 즉 원래 내야 하는 벌금보다 건네는 상품 카드의 가치 합이 더 클 수도 있습니다. 하지만 그렇다고 해서 거스름돈을 받지는 못합니다. 만약 일반 상품 카드로도 벌금을 낼 수 없다면, 대신 밀수품을 내서 부족분을 메꿔야 합니다. 이렇게 상품 카드를 건네받은 사람은 그 카드를 자신의 가판대에 배치합니다.

만약 가진 금화와 일반 상품 카드, 밀수품 카드를 모두 건네고도 지불하지 못한 벌금이 남아있다면, 내지 못한 그 벌금은 면제됩니다.

처절하게 가난한 이는 이렇게 도움을 받을 수 있습니다.

≡ 도둑들의 에티켓 ≡

일반적으로, 합의된 약속은 모두 이행되어야 합니다! 하지만 일부 예외도 있습니다.

나중에 도와주겠다는 약속은 이번 라운드가 끝나는 순간 더 이상 효력이 없습니다!

상인은 지방관에게 뇌물을 제시할 때 가판대나 상품 주머니에 있는 상품 카드를 주겠다고 할 수 있습니다. 이때 **상품 주머니 안에 실제로는 없는 상품을 주겠다고 거짓말을 할 수도** 있습니다. 만약 지방관이 그의 말을 믿고 통과시켰다 하더라도, 가지고 있지 않은 상품을 지불할 수는 없습니다! 즉, 상인이 지방관에게 주기로 한 상품이 그의 가판대와 상품 주머니 양쪽 어디에도 없다면, 지방관에게 약속한 상품을 지불할 의무가 사라집니다. 단 이 경우 상인은 가판대와 상품 주머니 속 카드를 지방관에게 보여줘서 자신이 그 상품을 가지고 있지 않다는 걸 증명해야 합니다.

약속은 상인이나 지방관이 제시해서 상대방이 동의하면 성립합니다. 또한 약속이 성립하기 전까진 자유롭게 협상할 수 있습니다. 하지만 이따금 약속이 성립되고도 상황이 정리되지 않을 때가 있습니다. 그럴 때는 OK라고 외쳐서 상대가 제시한 조건에 동의했다는 걸 표현해주세요.

예시: 지방관은 주머니를 조사하겠다고 월 스칼렛을 협박하고 있습니다. 월은 이참에 길버트 화이트핸드에게 복수하기로 했습니다. 그리고 지방관에게 다음과 같이 말했습니다. “지방관 나리, 제가 금화 20원을 드리겠습니다. 그러니 제 주머니는 그냥 보내주시고 대신에 길버트의 주머니를 조사해주세요. 단 그가 얼마를 제시하더라도 무시하셔야 합니다!” 이에 지방관은 동의했습니다. 그는 돈을 받고 월의 주머니를 돌려줬습니다. 이제 지방관은 길버트의 주머니를 반드시 조사해야만 합니다.

다음 라운드에 길버트는 지방관에게 약속을 하나 제시했습니다. “만약 이번 라운드에 제 주머니를 조사하지 않는다면, 저 또한 다음에 당신의 주머니를 조사하지 않겠소.” 지방관은 이에 동의하고 주머니를 돌려줬습니다. 하지만 다음 라운드에 길버트는 지방관이 되자마자 이전 지방관을 배신하고 그의 주머니를 조사합니다!



≡ 5 단계 ≡ 라운드 종료

만약 플레이어가 모두 3번씩 지방관 역할을 맡았거나(3인 게임 기준), 2번씩 맡았다면(4, 5인 게임 기준) 게임은 즉시 끝납니다.

그렇지 않다면 지방관은 자신의 지방관 말을 왼쪽 사람에게 넘깁니다. 이제 그 사람이 다음 라운드의 지방관이 됩니다.

모든 사람은 이제 다음 라운드를 시작하기 전에 카드 더미에서 카드를 뽑아 손에 카드를 6장으로 채웁니다. 단 이번 라운드의 지방관은 이미 손에 카드를 6장 들고 있으므로 생략합니다.

♣ 새로운 카드 더미 만들기

게임 중 카드 더미가 전부 떨어지면 버린 카드 더미를 섞어서 새로 카드 더미를 만듭니다.

점수 계산



손에 든 카드는 점수가 되지 않습니다! 그러므로 마지막 라운드가 끝나면 손에 든 카드를 모두 버려야 합니다.

그 뒤 가판대에 뒤집어 둔 밀수품을 공개하고 점수를 계산합니다. 아래 내용을 모두 더하면 총점이 나옵니다:

- ◆ 자신의 가판대에 있는 모든 상품 카드(일반 상품과 밀수품)의 가치
- ◆ 가진 금화
- ◆ 왕과 여왕 추가 점수

👑 왕과 여왕 추가 점수

“그래서, **자네가 닭의 왕이 되겠다고?**”

마지막으로, 모든 사람은 가판대에 배치한 일반 상품의 수를 종류별로 다른 사람과 비교합니다. 그리고 종류별로 가장 많이 배치한 사람과 두 번째로 많이 배치한 사람은 각각 그 상품의 왕과 여왕으로 등극합니다. 왕과 여왕은 아래와 같이 점수를 얻습니다:

상품종류	 왕 추가 점수	 여왕 추가 점수
사과	20	10
치즈	15	10
빵	15	10
닭	10	5

만약 종류별로 1등을 가릴 때 동점이 발생하면, 각 동점자는 왕이 받을 점수와 여왕이 받을 점수를 합친 다음, 그 점수를 공평하게 동점자 수로 나눠서 받습니다. 이때 나머지는 버리고 여왕 점수는 아무도 받지 못합니다.

만약 2등을 가릴 때 동점자가 발생하면 역시 동점자끼리 공평하게 여왕 점수를 나눠서 받습니다. 이때도 나머지는 버립니다.

상품 종류별로 왕과 여왕 추가 점수를 계산한 뒤, 가장 점수가 많은 사람이 승리합니다.

만약 동점자가 발생하면 동점자끼리 가판대에 배치한 일반 상품 카드의 수를 비교합니다. 일반 상품 카드를 더 많이 배치한 사람이 이깁니다. 만약 여기서도 가려지지 않으면, 그중에서 밀수품을 더 많이 가진 사람이 이깁니다. 여기서도 승패가 가려지지 않는다면 함께 승리합니다.

≡ 게임 팁 ≡

점수를 계산할 때 은행에 남은 금화를 꺼내서 사용할 수 있습니다. 우선 가판대에 배치한 상품의 가치만큼 금화를 가져온 뒤, 왕 및 여왕 추가점수를 얻을 때마다 그만큼 금화를 더 가져옵니다. 마지막으로 가진 돈을 세면 총점이 나옵니다!

예시: 게임이 끝났을 때 돈커스터의 데이비드가 가진 건 다음과 같습니다:
사과 4장, 치즈 6장, 빵 1장, 닭 4장, 후추 2장, 석궁 1장, 금화 42원.



그가 가진 일반 상품의 수를 다른 사람과 비교한 결과는 다음과 같습니다. 그는 치즈를 상인 중에서 가장 많이 가지고 있어서 치즈의 왕으로 등극했습니다. 그리고 닭을 두 번째로 많이 가지고 있지만, 다른 사람과 동점입니다. 그래서 여왕 추가 점수는 절반밖에 받지 못합니다. 총점은 다음과 같습니다.

일반 상품

- ◆ 사과: $4 \times 2 = 8$
- ◆ 치즈: $6 \times 3 = 18$
- ◆ 빵: $1 \times 3 = 3$
- ◆ 닭: $4 \times 4 = 16$

밀수품

- ◆ 후추: $2 \times 6 = 12$
- ◆ 석궁: $1 \times 9 = 9$

가진 돈 : 42

치즈의 왕 : 15

닭의 여왕: $5 \div 2 = 2.5$ 나머지를 버리면 2

총점: $8 + 18 + 3 + 16 + 12 + 9 + 42 + 15 + 2 = 125$ 점!

추가 규칙

≡ 왕실 진상품 ≡



왕실 진상품은 왕국 최고의 특상품입니다. 존 왕자는 이들 상품을 존 왕자와 그 패거리들만 사용할 수 있다고 포고령을 내렸습니다. 그래서 왕실 진상품 마크가 붙은 상품은 밀수품으로 취급됩니다!

게임 준비 중 상품 카드를 섞어 카드 더미를 만들 때 왕실 진상품카드 12장도 같이 넣어서 섞습니다. 이때 3명으로 게임을 한다면 4인 이상 게임 표시 **4+** 가 붙은 카드 6장은 빼야 합니다.

예시: 월 스칼렛과 메이드 마리안은 서로 치즈의 왕이 되고자 싸우고 있습니다. 월은 치즈를 10장 가지고 있고, 메이드 마리안은 11장 가지고 있습니다. 기본 규칙대로면 메이드 마리안이 치즈의 왕이 되어 15점을 얻고 월은 10점밖에 얻지 못합니다. 하지만 월은 비장의 무기를 숨기고 있습니다! 그에게는 고다 치즈가 있습니다. 이로써 월은 치즈를 12장 가진 것으로 취급되어 마리안을 꺾었습니다. 월은 치즈의 왕이 되었습니다!



치즈 2장으로 계산

왕실 진상품은 밀수품으로 취급됩니다. 그러므로 왕실 진상품을 넣은 주머니가 조사받으면 벌금을 내야 하고, 시장으로 몰래 들어오는 데 성공했다면 가판대 위쪽에 뒤집어서 쌓아둡니다. 왕실 진상품 1장은 같은 종류의 일반 상품 2, 3장 분량의 가치를 가지고 있습니다. 이는 카드에 표시된 상품 그림의 수로 알 수 있습니다. 하지만 상품 주머니에 넣고 신고할 때는 다른 카드와 같이 1장으로 셉니다.

게임이 끝나고 상품별로 왕과 여왕을 가릴 때, 당신이 가판대에 배치한 왕실 진상품은 해당하는 일반 상품의 수에 더해집니다.

≡ 검문 시간 제한하기 ≡

노팅엄의 지방관은 검문 단계에 시간제한을 걸면 더 재미있어집니다! 이 규칙을 적용하면 지방관은 검문 단계 중 상인 1명마다 1분이 허락됩니다. 즉, 4명으로 게임을 한다고 하면 지방관은 3분 안에 모든 상인을 검문하고 주머니를 조사할지 말지 결정해야 합니다. 만약 시간을 다 써버리면 시간 안에 검문하지 못한 상인의 주머니는 뇌물 한 푼 받지 못하고 돌려줘야 합니다.

≡ 무작위로 카드 배기 ≡

혹시 같이 게임하는 사람 중에 일일이 시끄럽게 카운팅 하는 사람이 있나요? 이 규칙으로 그들을 골탕 먹이세요! 게임을 시작할 때 카드 더미에서 무작위로 10장을 뽑아 게임 상자에 넣어둡니다. 이 카드들은 앞면을 확인할 수 없고 게임에도 사용하지 않습니다. 그 누구도 게임에서 어느 카드가 빠졌는지 알 길이 없습니다!

≡ 이제 7장의 카드로! ≡

손에 드는 카드 수를 6장에서 7장으로 늘립니다. 이 규칙은 상인에게 더 많은 선택권을 주는 동시에 지방관에겐 자그마한 시련을 안겨줍니다.

6인 게임 규칙

≡ 6인 게임 준비 ≡

- ◆ 지방관 말을 상자에 다시 넣습니다. 6인 게임에서는 대신 부관 말을 2개 사용합니다.
- ◆ 부관 카드 6장을 잘 섞어서 뒷면으로 쌓아놓습니다. 이를 부관 카드 더미라고 합니다.
- ◆ 노획물 타일을 부관 카드 더미 옆에 놓습니다.

≡ 게임 방법 ≡

노팅엄의 지방관이 부관들을 모집하고 훈련하려 합니다. 라운드마다 2명은 부관의 역할을 맡고 나머지 4명은 상인이 됩니다.

부관 카드 더미 위에서 카드를 2장 뽑아 공개합니다. 부관 카드에는 상인이 그려져 있습니다. 해당하는 상인의 가판대를 가진 사람들은 이번 라운드의 부관이 되며, 부관 말을 1개씩 가져갑니다.

한 라운드는 다섯 단계로 구성됩니다. 거래, 상품 주머니 채우기, 신고, 검문, 라운드 종료 순입니다. 신고 단계까지는 기본 규칙을 그대로 따라갑니다. 하지만 검문 단계가 되면 부관들이 팀을 이루어 함께, 혹은 혼자서 상인들의 주머니를 조사하게 됩니다.

검문

검문 단계에 두 부관은 자유롭게 상인들과 대화하고 협상할 수 있습니다. 이때 발생할 수 있는 상황은 3가지입니다.

두 부관이 모두 상인을 통과시키는 데 동의: 상인은 주머니를 돌려받아 안에 든 상품 카드들을 규칙대로 가판대에 배치합니다. 만약 부관들이 뇌물을 받았다면 그 뇌물은 노획물 타일 위에 올려 놓습니다.

두 부관이 모두 주머니를 조사하는데 동의: 만약 상인이 정직하게 신고했다면 두 부관은 상인에게 벌금을 물어줘야 합니다. 이때 벌금은 반반씩 부담하며 자신이 가진 금화로 감당해야 합니다. 또한 노획물 타일 위에 놓인 금화는 건드릴 수 없습니다. 만약 상인이 거짓말을 했다면, 상인이 낸 벌금은 노획물 타일 위에 놓습니다.

부관 중 한 명은 상인을 통과시키려 하고, 다른 쪽은 주머니를 조사하고 싶어 할 경우: 부관 중 주머니를 조사하려는 쪽이 혼자서 상인을 상대합니다. 이때 상인에게서 대가로 뇌물을 받는다면 이 뇌물은 노획물 타일로 가지 않고 그 부관이 독차지합니다. 결국 주머니를 조사했다면 벌금을 물어줄 때도 혼자서 물어줘야 하고 벌금을 받을 때도 혼자서 받습니다.

검문 단계가 끝나면 노획물 타일 위에 놓인 카드와 금화를 두 부관이 똑같이 나눠 가집니다. 이때 나누지 못하고 노획물 타일 위에 남은 카드와 금화는 두 부관이 추가로 합의해서 나눠 가질 수 있습니다. 만약 합의하지 못하면 남은 상품과 금화는 버려집니다.

라운드 종료

다섯 단계가 모두 끝나면 새로운 라운드가 시작됩니다. 부관 카드 더미에 남은 카드들 중 새로 2장을 뽑아 다음 부관을 정하고, 앞서 설명한 대로 라운드를 반복합니다.

각 사람이 한 번씩 부관 역할을 맡으면 3라운드가 끝납니다. 그 뒤엔 부관 카드를 섞어서 새로 부관 카드 더미를 만들고 새로운 라운드를 시작합니다.



예시: 리틀 존과 메이드 마리안은 이번 라운드의 부관으로 뽑혔습니다. 그리고 상인들을 검문하려 합니다! 그들은 우선 길버트 화이트헤드를 유심히 살펴본 뒤, 만장일치로 통과시킵니다. 이때 뇌물은 받지 않습니다. 그때 돈커스터의 데이비드는 두 부관의 의심을 사고 말했습니다. 리틀 존은 그를 조사하려 하지만 메이드 마리안은 그가 결백하다고 생각하고 있습니다. 그들은 판단을 보류했습니다. 하지만 엘런 어 데일은 너무나 수상해 보였고 부관 중 그 누구도 그를 신뢰하지 않습니다. 두 부관을 대면한 엘런 어 데일은 협상을 시도합니다. 그리고 3명은 뇌물로 12원을 받고 눈감아 주기로 합의합니다. 이렇게 받은 12원은 노획물 타일 위에 놓입니다.

월 스칼렛 역시 수상해 보이긴 마찬가지입니다. 리틀 존은 그래도 그를 그냥 보내주고 싶어 합니다. 하지만 메이드 마리안은 리틀 존과 달리 그를 조사하고 싶어 합니다. 그래서 메이드 마리안은 혼자서 월 스칼렛과 협상하기로 합니다. 그들은 협상 끝에 뇌물 8원을 건네기로 합의합니다. 메이드 마리안은 8원을 그대로 자신의 가진 돈에 더합니다.

두 부관은 드디어 돈커스터의 데이비드와 대면하기로 합니다. 데이비드는 뇌물을 달라는 두 부관의 요구를 묵살합니다. 이에 두 부관은 데이비드의 상품 주머니를 엿니다. 그런데 놀랍게도 주머니에는 신고된 상품만 들어있었습니다! 결국 두 부관은 벌금을 반씩 물어줍니다.

라운드가 끝났습니다. 리틀 존과 메이드 마리안은 노획물 타일 위에 놓인 노획물을 반씩 나누었습니다. 둘은 6원씩 얻었습니다.

게임 종료

게임은 부관 카드 더미가 3번 떨어지면 끝납니다. 이후엔 기본 규칙대로 점수와 추가 점수를 계산합니다.

암시장

노팅엄 골목골목마다 암시장의 소문이 파다하게 퍼졌습니다. 소문에 따르면 도시 한 구석에 세워진 암시장에선, 각종 특별한 주문서들이 지방관과 그 부관들의 눈을 피해 대량의 밀수품을 들여올 용감한 상인을 기다리고 있다고 합니다.

준비

암시장 카드는 품목별로 3가지 종류가 있습니다. 암시장 카드를 종류별로 모아 더미를 3개 만듭니다. 각 더미의 카드는 앞면으로 놓고, 2장 중 왼쪽에 적힌 가치가 더 큰 카드를 작은 카드 위에 놓습니다. 이렇게 만든 암시장 카드 더미는 모두의 손이 닿는 곳에 일렬로 늘어놓습니다.

게임 방법

신고 단계까지는 기본 게임 규칙을 따릅니다. 하지만 검문 단계에 지방관에게서 **상품 주머니를 돌려받은 뒤** 조건이 맞다면 암시장 카드와 밀수품 카드를 교환할 수 있습니다. 이는 더 큰 부를 손에 넣을 기회입니다.

암시장 카드를 획득하려면 반드시 가판대에 종류가 같은 밀수품 카드를 3장 모아야 합니다. 종류가 같은 밀수품을 3장 모았다면 모은 카드들을 공개하여 다른 사람들에게 보여주고 버립니다. 그리고 버린 밀수품들이 그려진 암시장 카드를 1장 가져와 가판대 위에 다른 밀수품과 함께 쌓아둡니다.

암시장 카드의 조건을 종류별로 제일 먼저 달성한 사람은, 달성한 밀수품이 그려진 카드 2장 중 위에 놓인 카드를 획득합니다. 이 카드는 그 밑에 놓인 카드보다 가치가 높습니다.

상인들은 라운드마다 암시장 카드를 1장씩만 획득할 수 있습니다. 하지만 게임 전체에서 획득할 수 있는 암시장 카드의 수에는 제한이 없습니다. 만약 조건만 달성할 수 있다면 두 라운드에 걸쳐 종류가 같은 암시장 카드를 2장 다 획득할 수도 있습니다.

게임이 끝나면 밀수품 카드와 같이 암시장 카드의 가치도 총점에 더합니다.



예시: 지방관은 돈커스터의 데이비드를 통과시켰습니다. 데이비드는 주머니에서 상품 카드를 꺼내 가판대에 배치한 뒤, 가판대에서 후추 3장을 공개합니다. 이제 그는 암시장 카드를 획득할 수 있습니다.



데이비드는 후추가 그려진 암시장 카드 더미에서 제일 위에 놓인 카드를 획득합니다. 그리고 아까 공개한 밀수품 후추 카드 3장을 버립니다.



상품 카드 구성표



	상품 종류	3인게임	4-6인게임	가치	벌금
 일반 상품	사과 	48	48	2	2
	치즈 	36	36	3	2
	빵 	0	36	3	2
	닭 	24	24	4	2
 희소품	후추 	18	22	6	4
	별꿀 술 	16	21	7	4
	비단 	9	12	8	4
	석궁 	5	5	9	4
 왕진 지사품	풋사과 	2	2	4	3
	황금 사과 	1	2	6	4
	고다치즈 	2	2	6	4
	블루치즈 	0	1	9	5
	호밀빵 	0	2	6	4
	통호밀 흑빵 	0	1	9	5
	왕실 수탉 	1	2	8	4