



3 a 6 jogadores (5,6), Max Mão: 6

Preparação - 4 a 5 Jogadores

- Em uma partida básica, remova as Mercadorias Reais de jogo.

Cada jogador recebe:

- Uma Barraca de Comerciante e a bolsa de mesma cor.
- 50 de dinheiro.
- 6 Cartas de Mercadoria aleatórias.
- Marcador de Xerife aleatoriamente para um jogador.

Turno de Jogo

A partida ocorre em rodadas, em que os jogadores alternam entre Comerciantes e Xerifes. Cada rodada tem 5 etapas:

1- Transação:

- O Xerife escolhe um jogador para começar, e em sentido horário, cada um escolhe até 5 cartas da mão para descartar, e em seguida compram cartas até completar 6 cartas na mão.

2- Carregamento:

- Cada Comerciante coloca, simultaneamente, de 1 a 5 cartas de Mercadoria dentro de suas bolsas.

- Quando fechadas, as bolsas só podem ser abertas pelo Xerife.

3- Declaração:

- Começando pelo jogador à esquerda do Xerife, e em sentido horário, cada Comerciante declara o conteúdo da bolsa.

- Só é permitido declarar um único tipo de Mercadoria Legal.

- Não é permitido declarar mais de um tipo de Mercadoria Legal ou Contrabandos.

- Não é permitido mentir sobre o número de cartas na bolsa.

4- Fiscalização:

- O Xerife escolhe quais bolsas irá inspecionar, em qualquer ordem. Nessa fase os jogadores conversam com o Xerife e podem negociar valores de suborno para suas bolsas não serem abertas, que inclui:

- Moedas.
- Mercadorias Legais ou Contrabandos da sua Barraca de Comerciante.
- Mercadorias de sua Bolsa de Comerciante.
- Promessas de favores futuros.

- Se o Xerife aceitar o suborno, ele devolve a bolsa sem abri-la.

- O dono da bolsa deve abri-la e revelar todas as Mercadorias Legais em seu interior, e colocar os Contrabandos virados para baixo na parte superior de sua Barraca.

• Cumpre-se com os subornos prometidos.

ATENÇÃO: Todos os subornos devem ser honrados, exceto promessas futuras e mercadorias de sua bolsa ou Barraca de Comerciante as quais você de fato não possua.

- Se o Xerife decidir inspecionar, ele devolve qualquer suborno que foi oferecido, abre e revela as cartas para todos.

- Se o jogador falou a verdade, o Xerife paga uma quantidade igual a penalidade de cada Mercadoria Legal em sua bolsa. O jogador então adiciona estas cartas à sua Barraca.
- Se o jogador mentiu, ou seja, caso não haja exatamente o que foi declarado na bolsa:

- Adicione à sua Barraca todas as Mercadoria Legais declaradas corretamente.
- Todas as Mercadorias (Legais ou Contrabandos) declaradas incorretamente são descartadas.
- O comerciante paga ao Xerife a Penalidade descrita em cada carta descartada.

5- Fim da Rodada:

- Passe o Marcador de Xerife para a esquerda.

- Todos os participantes compram até terem 6 cartas na mão.

- Inicie uma nova rodada.

A partida termina quando todos tiverem sido Xerife 2 vezes.

Bônus de Rei e Rainha

Aqueles com a maior quantidade de cada tipo de mercadoria ganham um bônus em sua pontuação:

	Rei	Rainha
Maçã	20	10
Queijo	15	10
Pão	15	10
Galinha	10	5

- Em caso de empate do Bônus de Rei, some os Bônus de Rei e Rainha e divida entre os empatados, arredondados para baixo. Não há Bônus de Rainha.

- Em caso de empate do Bônus de Rainha, divida esses pontos entre os empatados, arredondados para baixo.

3 Jogadores

- Remova as Cartas de Mercadoria 4+ do jogo.
- Cada um joga como Xerife 2 vezes.

6 Jogadores

Preparação:

- Use os dois Marcadores de Fiscal e o Baú ao invés do Xerife.
- Embaralhe as 6 Cartas de Fiscal para baixo no meio da mesa.

Como Jogar:

- No início de cada rodada revele duas Cartas de Fiscal, e dê um Marcador de Fiscal para cada jogador selecionado.

- As 5 etapas são quase idênticas, exceto a Fiscalização:

- Os 2 Fiscais concordam em deixar o Comerciante passar: qualquer suborno é colocado sobre o Baú.
- Os 2 Fiscais concordam em abrir a Bolsa do Comerciante: se foi falado a verdade, cada Fiscal paga metade da penalidade do seu próprio dinheiro, se era mentira, a penalidade paga pelo comerciante é colocada no Baú.
- 1 Fiscal quer inspecionar e o outro não: o Fiscal que deseja inspecionar age sozinho, pagando ou recebendo qualquer penalidade decorrente daquela sacola.

- Ao final da etapa de Fiscalização, os Fiscais dividem igualmente o dinheiro e as Cartas de Mercadoria sobre o Baú.

- Dinheiro ou cartas restantes são descartados, a menos que os fiscais concordem em distribuí-los.

- Quando a pilha de Cartas de Fiscal acabar, reembale-a e comece uma nova rodada. A partida acaba quando todos tiverem sido Fiscais 3 vezes.

Mercado Clandestino

Preparação:

- Organize as Cartas de Mercado Clandestino de acordo com o tipo, criando 3 pilhas de 2 cartas voltadas para cima cada, com a carta de maior Valor no topo.

Como Jogar:

- Após receber sua bolsa de volta, o jogador pode revelar 3 Contrabandos iguais em sua Barraca, descartando-os, para pegar a Carta de Mercado Clandestino do topo da pilha correspondente.

- Coloque esta carta na pilha de Contrabandos.

- Cada jogador só pode reivindicar uma Carta de Mercado Clandestino por rodada.

Final de Jogo

Some: Mercadorias Legais, Contrabandos, Moedas e Bônus de Rei e Rainha.

Se empate: Mercadorias Legais > Contrabandos