

Norenberc di Andreas Steding.

Foglio per spiegare il gioco a neofiti da parte di chi il gioco lo conosce già.

Norenberc, così si chiamava Norimberga nel medioevo, importante centro di commercio e artigianato della Mitteleuropa. Chiunque voglia controllare la città, deve controllarne le gilde, per fare questo bisogna conquistare gli artigiani comprando i loro prodotti. Sembra facile, il denaro è scarso, la forza delle varie gilde variabile; bisogna rivendere con profitto le merci per acquistarne altre e guadagnare il favore delle gilde più in auge. Quello che saprà manipolare questo flusso di commercio prenderà il controllo di Norenberc. Sotto il cappello di feltro i vostri baffoni intrisi di birra coprono il ghigno soddisfatto di chi ha stipulato un contratto vantaggioso. I vostri voluminosi pancioni pieni di delicatessen sono fasciati da stoffe rare e nascondono pergamene che cambieranno il corso della storia della città. Prosit!

Il gioco: ogni round consiste in 1 o più turni, in ogni turno i giocatori agiscono simultaneamente, scelgono le gilde nelle quali vogliono fare affari, limitatamente al N° degli agenti che hanno a disposizione. Le azioni includono comprare e vendere, assoldare gli artigiani o i cittadini ospiti delle gilde. Alla fine di ogni round il capo di ogni gilda sceglie un favorito tra i giocatori, quello che possiede più beni della gilda stessa. Ogni vincitore ottiene uno scudo della gilda che lo ha eletto, la gilda più importante del momento darà anche uno scudo speciale. A fine gioco si contano gli artigiani, gli scudi, il denaro ed i cittadini per vedere chi ha vinto. Descrizione componenti: le case delle gilde dall'alto: il solaio dove si mettono gli agenti che vi hanno agito, gli spazi sono illimitati; la loggia degli ospiti e più sotto il costo per assoldarli; lo spazio per gli scudi; le finestre degli artigiani, l'ultima a destra è quella del capo gilda; sotto, il magazzino delle merci. Ci sono 11 artigiani per ognuna delle 6 gilde, birraio, pasticciere, stampatore, cappellaio, calzolaio, sarto; 26 cittadini con varie abilità. Il simbolo della cassa significa una risorsa di qualsiasi tipo.

Set up per 5 giocatori:

- a. le gilde in fila.
- b. le risorse nei rispettivi magazzini.
- c. gli scudi negli appositi spazi, quelli di prestigio da parte.
- d. ogni giocatore sceglie un colore, prende il forziere, il gettone passo, 4 agenti, le carte azione, 1 risorsa per tipo e 25 talleri che nasconde sotto il forziere.
- e. scegliere a caso l'ordine di gioco.
- f. dividere gli artigiani per tipo, mischiarli e piazzarne 4 nelle finestre della rispettiva gilda, l'artigiano più a destra è il capo gilda e cambia ogni round lasciando il posto a quello alla sua sinistra. Un quinto artigiano si piazza sopra quello nella finestra più a sinistra.
- g. mischiare gli artigiani rimasti con 20 cittadini, scelti a caso, a formare il mazzo ospiti, piazzarne 3 in ogni loggia lasciando libera la finestra più a sinistra.
- h. determinare la gilda più prestigiosa, è quella col capo gilda di valore più alto, se c'è pareggio vince quella più a sinistra, piazzare uno scudo di prestigio nella gilda.

Ordine di gioco: Norenberc dura 4 round di vari turni ognuno, ogni turno consiste di 3 fasi: 1 pianificare, 2 azioni, 3 fine turno.

1 pianificare, chi ha agenti disponibili usa le carte azione per scegliere in quale gilda mandarli a fare affari, max 1 per gilda, le carte inutilizzate vanno sotto il gettone passo, se non si vuole fare nulla girare il gettone passo dal lato luna e non si potrà fare più nulla fino alla fine del round. Nella maggior parte del tempo i giocatori agiscono simultaneamente, se occorre una precedenza usare l'ordine di gioco inverso, l'ultimo agisce prima.

2 azioni, le gilde sono risolte dalla 1 in avanti, completare tutte le azioni prima di passare alla successiva. Quando viene chiamata una gilda chi ha giocato la carta la gira e ci piazza sopra un agente, in ordine di turno scegliere un azione:

A. vendere qualsiasi N° di risorse, del tipo della gilda, che vanno nel magazzino, al prezzo del capo gilda. Prendere i soldi dalla banca, mettere l'agente in soffitta, riprendere la carta azione.

B. reclutare un personaggio nella loggia, i prezzi da sinistra sono:

1 risorsa della gilda –

1 risorsa della gilda + 1 cassa –

2 risorse della gilda o 1 risorsa della gilda e 2 casse –

3 risorse della gilda o 2 risorse della gilda e 2 casse.

I beni usati vanno tutti nel magazzino della gilda dove si è assoldato il personaggio. Piazzare il personaggio scoperto davanti a se. Prendere talleri dalla banca pari al N° di agenti nella soffitta. Se lo si desidera mettersi primo di turno. Mettere l'agente in soffitta e riprendersi la carta azione.

Descrizione personaggi: quando c'è il simbolo nero dell'agente con un + prendere un agente dalla riserva, può essere usato già il prossimo turno. I cittadini hanno un simbolo in alto: stella, usa immediatamente l'abilità e poi rimischialo nel mazzo ospiti. Luna, si usa alla fine di ogni round, a parte il Paddler. Sole, si usa a fine partita, dà PV.

C. comprare max 3 beni dal magazzino della gilda al prezzo del capo gilda. Paga alla banca, prendi i beni, metti l'agente in soffitta e riprendi la carta azione. Non c'è limite ai beni posseduti. Per il primo turno del primo round se 4 o 5 giocatori fanno azione in una gilda, il limite di acquisto è di 1 pezzo, se 3 nella stessa gilda il limite è di 2 pezzi.

D. non fare niente, mettere l'agente in soffitta e riprendere la carta azione.

3 fine turno, risolte le gilde, chi non ha più agenti disponibili gira il gettone passo dal lato luna, chi ne ha ancora inizia un altro turno. Quando tutti hanno finito passare a:

Fine round, i cittadini col simbolo luna si usano qui.

1 i capi gilda scelgono il favorito, in ordine di gilda, chi ha più beni della gilda, se pari chi ha più soldi e poi chi è primo nel turno, rende 1 bene di quel tipo, riceve il tassello del capo gilda (2 tasselli se è il quarto turno), se ha il simbolo agente+, riceve un agente, uno scudo della gilda, lo scudo di prestigio se presente.

2 riprendere gli agenti dalle soffitte.

3 ognuno riceve 3 talleri dalla banca.

Se è il quarto round procedere a Fine Gioco. Altrimenti:

4 rigirare i tasselli passo.

5 gli artigiani slittano a destra di una finestra.

6 se c'è un personaggio nella prima finestra a sinistra della loggia riporlo nella scatola, spostare i personaggi rimanenti più a sinistra possibile e riempire gli spazi vuoti con nuovi personaggi.

7 scegliete la nuova gilda più prestigiosa, non può essere la precedente, sarà quella col capo gilda di valore più alto, se c'è pareggio vince la gilda col N° più basso che prende uno scudo di prestigio.

Fine del gioco. Il simbolo dell'aquila dorata significa PV. I cittadini col simbolo sole si usano qui.

Per ogni gilda si sommano i valori degli artigiani posseduti. Al 1° - 5PV, al 2° - 3 PV, al 3° - 1 PV.

Se non c'è 2° o 3° posto, il 1° prende anche quei punti. Se c'è parità vince chi ha più artigiani, se persiste, per il 1° posto entrambi prendono 4 PV e il 2° niente; per il 2° posto entrambi prendono 2 PV e il 3° niente; per il 3° posto non prendono niente.

Chi ha artigiani di un tipo la cui somma dei valori fa 30 o più, +2PV.

Almeno un artigiano di ogni tipo +5 PV.

Chi ha più soldi +5 PV, se pari +2 PV a tutti.

0/1/2/3/4/5/6/7 scudi diversi danno 0/0/0/2/5/9/14/20 PV. Gli scudi prestigio sono considerati unici ai fini di questo conteggio.

Chi ha più PV vince, se pari quello con più artigiani, se pari quello col valore totale di tutti gli artigiani.

Ho cercato di condensare al massimo tutte le informazioni. Hanno bisogno comunque di essere spiegate davanti al tabellone.

Spero possa servire a qualcuno.

Ciao Dome/Pepita