



NOTA.
 La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
 Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
 Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



Norenberc



by Andreas Steding

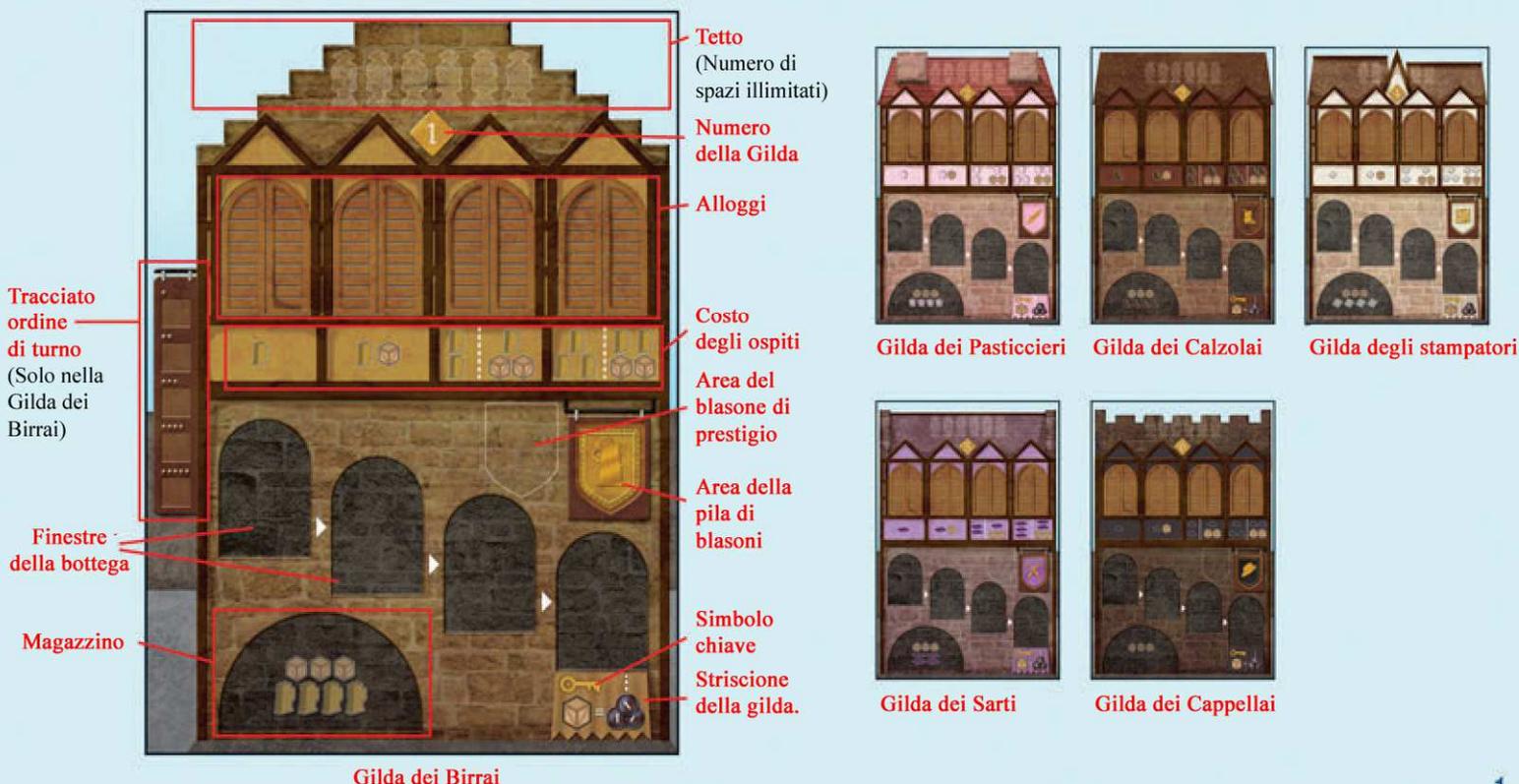
La moderna città di Norimberga era conosciuta come **Norenberc** durante il medioevo, e Norenberc era un florido centro del commercio e dell'artigianato. Chiunque fosse alla ricerca del comando della città doveva prima acquisire il controllo delle gilde, in quanto essere al comando delle gilde significava controllare la città. Per fare questo, uno doveva prima conquistare l'artigianato; quale modo migliore per raggiungerlo, se non comprando le loro merci? Non c'è un detto "Il miglior amico di un artigiano è un buon cliente"? Questo sarebbe un compito semplice, ma i soldi sono pochi, l'importanza della gilda aumenta e cala, e a volte le merci dovrebbero essere rivendute - possibilmente con profitto - per reinvestirle in merci delle gilde più influenti e per ottenere i loro favori. Colui che riuscirà a controllare nel modo migliore il flusso del commercio guadagnandosi la fiducia degli artigiani della città e dei loro ospiti sarà il primo ad ottenere il controllo delle gilde di Norenberc.

Introduzione

In Norenberc, ogni giocatore rappresenta un ambizioso mercante che cercherà di ottenere l'influenza all'interno del consiglio di Norenberc. Per fare questo, i giocatori dovranno conquistare i mercanti delle varie gilde della città. Il giocatore che riuscirà a conquistare il maggior numero (e i più influenti) artigiani sarà l'unico a vincere il gioco. Ogni round si compone di uno o più turni. Ogni turno, tutti i giocatori contemporaneamente selezioneranno le gilde dove vorranno compiere azioni, limitati dal numero di agenti a loro disposizione. Le azioni includono comprare e vendere merci, e assumere ospiti che sono sistemati nella gilda: svariati artigiani e anche cittadini con speciali abilità utili. Alla fine di ogni round, il capo di ogni gilda selezionerà un favorito tra tutti i giocatori: colui che possiede il maggior numero di merci della gilda. Il favorito di ogni gilda rivenderà la fiducia del capo gilda e guadagnerà uno dei blasoni della gilda. La gilda più importante della città conferirà anche uno dei preziosi blasoni di prestigio al suo favorito. Alla fine del gioco, i giocatori confronteranno i loro artigiani accumulati, blasoni, monete e cittadini per vedere chi avrà vinto il gioco.

Componenti

6 Gilde (Birrai, Pasticcieri, Calzolai, Stampatori, Sarti e Cappellai)



66 Artigiani (11 per ogni gilda)



Birrai

Simbolo della Gilda
Valore dell'artigiano



Pasticcieri



Calzolai



Stampatori



Sarti



Cappellai

26 Cittadini (Tanti tipi differenti, descritti in dettaglio nella sezione "Cittadini" di questo regolamento)



Simbolo di attivazione



Abilità speciali

Nota: Le tessere degli artigiani e dei cittadini hanno il retro identico. Per distinguerli tra loro nella parte frontale, nota che tutti gli artigiani hanno una finestra di pietra e tutti i cittadini hanno una finestra di legno.



Gli artigiani hanno la cornice di pietra



I cittadini hanno la cornice di legno

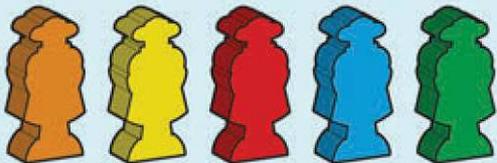


Entrambi i tipi hanno lo stesso retro

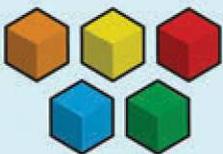
Talleri (Monete di vari valori)



40 Agenti (8 per ogni colore)



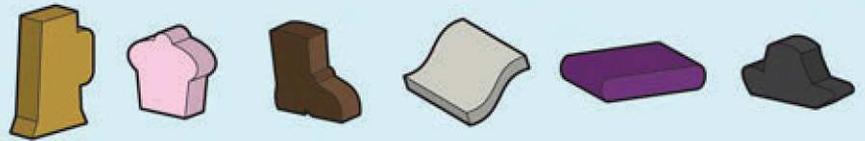
5 Marcatori ordine di turno



4 Blasoni di prestigio



72 merci (12 per ogni gilda)



Birra (Birrai) **Dolci** (Pasticcieri) **Scarpe** (Calzolai) **Pagine** (Stampatori) **Stoffa** (Sarti) **Cappelli** (Cappellai)

24 Blasoni delle gilde (4 per ogni gilda)



Birrai **Pasticcieri** **Calzolai** **Stampatori** **Sarti** **Cappellai**

30 carte azione (5 per ogni giocatore con il colore del giocatore sul retro)



Birrai **Pasticcieri** **Calzolai** **Stampatori** **Sarti** **Cappellai**

5 Gettoni fine turno (1 per ogni colore con il simbolo di una luna sul retro)



5 casseforti (1 per ogni giocatore con il segnapunti sul retro)



Setup

I componenti che si utilizzeranno varieranno in base al numero di giocatori. Ogni gilda che non utilizzerete nella vostra partita dovrà essere riposta nella scatola, **insieme ai suoi 11 artigiani, 12 merci, e 4 blasoni**. Quindi, utilizzerete solamente un preciso numero di cittadini in base a quanti giocatori ci saranno. Mischiare i cittadini a faccia in giù e prendere il numero relativo al numero di giocatori; rimettere nella scatola i rimanenti:

2 Giocatori	3 Giocatori	4 Giocatori	5 Giocatori
Usare le Gilde da 1 a 3 Prendere 8 cittadini	Usare le Gilde da 1 a 4 Prendere 12 cittadini	Usare le Gilde da 1 a 5 Prendere 16 cittadini	Usare le Gilde da 1 a 6 Prendere 20 cittadini

Nel nostro esempio organizzeremo una partita per 3 giocatori dove utilizzeremo le prime 4 gilde e prenderemo 12 cittadini.

A Posizionare sul tavolo le case delle gilde che si utilizzano in ordine di numero. (Birrai per primi, quindi Pasticcieri, quindi Calzolai, ecc.)

B Posizionare tutte le merci nel magazzino delle rispettiva gilda.

C Impilare i blasoni nello spazio apposito della rispettiva gilda. Impilare i blasoni di prestigio in una scorta a fianco della gilda dei Birrai.

D Ogni giocatore sceglie un colore. I colori non scelti vanno riposti nella scatola. Ogni giocatore prende una cassaforte, il gettone di fine turno e 4 agenti del proprio colore, mette i restanti agenti in una riserva a parte.

E Ogni giocatore riceve 25 talleri. Durante la partita, i giocatori potranno nascondere i loro talleri (ma non gli altri componenti) al di sotto della loro cassaforte. Il resto delle monete sono posizionate in una banca comune. I giocatori, durante la partita, potranno effettuare scambi se necessario.

F Ogni giocatore prende il mazzo delle carte azione del suo colore; ogni giocatore terrà solamente le carte **corrispondenti alle gilde in gioco**, rimettete le carte inutilizzate nella scatola.

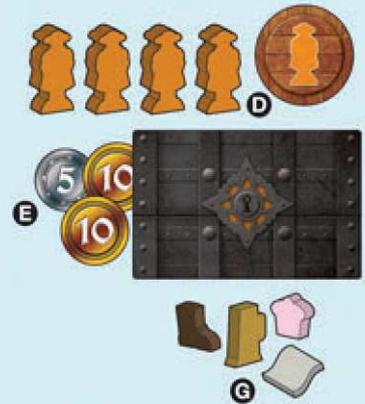
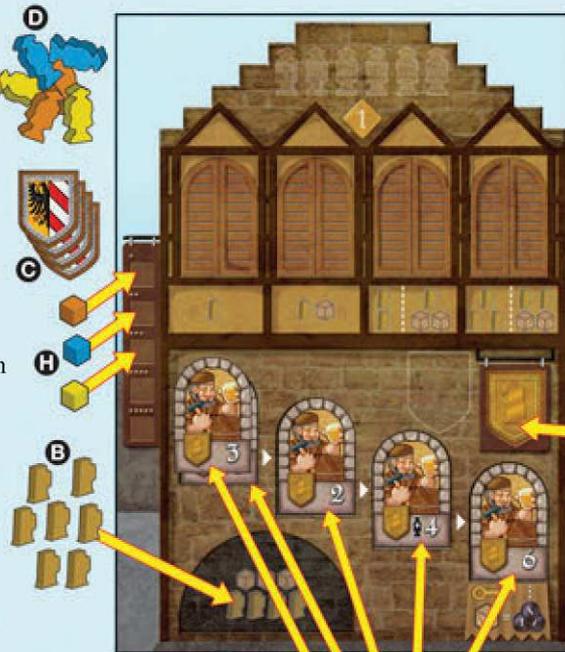
G Ogni giocatore prende 1 merce da ogni magazzino, in questo modo avrà 1 merce di ogni tipo.

H I segnalini del turno di tutti i giocatori vanno posizionati in ordine casuale sullo spazio del tracciato dell'ordine di turno, si partirà dall'alto e si andrà verso il basso.

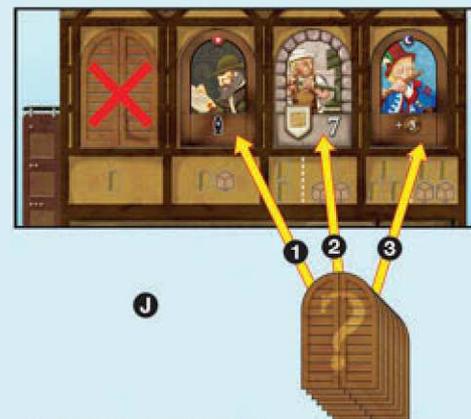
I Separare gli **artigiani** per tipo (Birrai, Pasticcieri, ecc.) e mischiarli a faccia in giù in una pila separata. Per ogni gilda, pescare i primi quattro artigiani dalla pila e posizzionarli a faccia in su nelle finestre della **bottega** della gilda, partendo dalla finestra più in basso e proseguendo verso l'alto. Quindi prendere il quinto artigiano dalla pila e posizzionarlo sopra all'artigiano della finestra più in alto. L'artigiano nella finestra più in basso di ogni gilda è l'attuale **capo della gilda**, indicato dal simbolo della chiave. (Il titolo di capo della gilda passerà ogni round al successivo artigiano verso l'alto che slitterà nella finestra più in basso, ed eventualmente all'artigiano di sopra della pila con due tessere nella finestra più in alto; il gettone di sotto di questa pila si muove insieme a quello superiore ma non viene considerato capo della gilda.)

J Dopo che tutti i negozi delle gilde hanno ricevuto i loro 5 artigiani, tutti gli artigiani rimanenti vanno **mischiati insieme con i cittadini in una pila a faccia in giù**; gli artigiani e cittadini di questa pila sono chiamati **ospiti**. Da questa pila, pescare 3 ospiti per ogni gilda e posizzionarli nell'ordine in cui sono stati pescati nelle finestre degli **alloggi**, partendo da sinistra ma saltando la prima finestra di ogni gilda. (Potrebbe capitare che l'artigiano appartenente ad una gilda finirà come cliente nei proprio alloggi, questo è permesso.) Conservare gli ospiti avanzati in una pila vicino.

K Per ultimo, determinare quale gilda diventerà la più **prestigiosa** (più importante) all'inizio del gioco. La gilda più prestigiosa è la gilda che ha il **capo della gilda col valore più alto**. (Se due o più gilde dovessero avere lo stesso valore, il pareggio si risolverà in favore della gilda con il numero più basso.) Prendere uno dei blasoni di prestigio dalla riserva e posizzionarlo nell'area della attuale gilda più prestigiosa.



Mostriamo solamente la Gilda dei Birrai qui nel setup, ma **tutte** le gilde in gioco dovranno ricevere le loro merci, blasoni, artigiani e ospiti come descritto.



Come potete vedere nell'illustrazione sopra, il capo della gilda dei birrai ha valore 6. Ipotizzando che questo sia il valore più alto delle 4 gilde in gioco, la gilda dei birrai ottiene il blasone di prestigio.

Ordine di gioco

Norenberc ha una durata di quattro **round**. Ogni round è formato da almeno un **turno** (normalmente parecchi). Ogni turno è formato da tre **fasi**.

1) Fase di pianificazione

(I giocatori che hanno ancora agenti a disposizione utilizzano le loro carte azione per decidere in quale gilda i loro agenti agiranno.)

2) Fase azione

(La principale fase del gioco; i giocatori utilizzano i loro agenti per effettuare vari tipi di affari nelle gilde fino a quando tutte le azioni pianificate non saranno risolte.)

3) Fase di fine turno

(I giocatori si preparano per il turno successivo e controllano se il round è terminato.)

1) Fase di pianificazione

Durante la fase di pianificazione, ogni giocatore piazza un numero di carte azione a faccia in giù di fronte a sé; ogni carta azione rappresenta la sua intenzione di svolgere una singola azione nella gilda raffigurata. Al giocatore è consentito svolgere diverse azioni in un singolo turno (*ogni azione in una gilda differente*), ma poiché ogni azione pianificata richiede un agente da utilizzare nella fase seguente, non potranno essere pianificate più azioni del numero di agenti rimasti a propria disposizione nel momento della pianificazione. Per distinguere le carte utilizzate da quelle non utilizzate sul tavolo, dovete conservare le carte inutilizzate sotto al vostro gettone di fine turno.



lato
luna

Se vi sono rimasti agenti ma non volete svolgere altre azioni, il giocatore può invece scegliere di **passare** girando il proprio gettone di fine turno, mostrando così il **lato con la luna**. Un giocatore che avrà il gettone girato sul lato della luna **avrà terminato di giocare per l'interno round**, e non gli sarà permesso pianificare o svolgere altre azioni fino all'inizio del turno seguente, anche se ci saranno **turni** aggiuntivi nello stesso round.

La maggior parte delle volte, i giocatori dovranno pianificare tutti allo stesso momento, piazzando le loro carte (o passando), e procedendo poi alla fase azione quando tutti saranno pronti. Tuttavia nel caso in cui dovesse verificarsi una disputa in quanto i giocatori vogliono attendere e vedere cosa gli altri giocatori faranno prima di rivelare le loro intenzioni, il regolamento, per risolvere la disputa, decide che i giocatori dovranno agire in senso inverso di turno.

Quando tutti i giocatori avranno, o giocato la loro azione, o passato, il gioco passerà alla fase azione.



Esempio di pianificazione: è il primo turno della partita, quindi tutti i giocatori hanno 4 agenti a disposizione. Questo significa che tutti possono giocare per 4 azioni. Il giallo decide di svolgere azioni in tre gilde, i pasticceri, i calzolai e gli stampatori. Gioca le relative tre carte a faccia in giù sul tavolo e conserva la sua ultima carta azione sotto al suo gettone di fine turno. Il blu è più cauto e pianifica solamente 2 azioni; birrai e calzolai. Conserva le altre 2 carte sotto al gettone di fine turno. L'arancione decide di svolgere azioni in tutte e 4 le gilde e gioca tutte le sue 4 carte azione sul tavolo.

2) Fase azione

La fase azione è dove si svolge la maggior parte del gioco. Le gilde sono risolte in ordine di numero, partendo dai birrai e procedendo in ordine crescente finché non terminano le gilde. Tutte le azioni dei giocatori in una gilda vanno risolte prima di passare alla gilda successiva.

Chiamare una gilda

Quando una gilda viene chiamata, tutti i giocatori che hanno pianificato la loro carta azione per quella gilda la girano rivelandola. (*Se nessun giocatore ha pianificato azioni in quella gilda, sarà chiamata la gilda successiva*). Ogni giocatore che rivela la carta per la gilda chiamata deve ora piazzare un agente dalla sua riserva sulla propria carta rivelata; questo per ricordarsi di piazzare l'agente sul tetto della gilda quando ritirerà la carta a seguito della sua azione.

Ogni giocatore che ha pianificato un'azione in questa gilda ora svolgerà un'azione in essa, seguendo il tracciato dell'ordine di turno. I giocatori hanno 4 tipi di azione che possono svolgere nella gilda, descritte sotto.



Esempio di chiamare una gilda: le gilde sono risolte in ordine numerico; quindi la prima gilda chiamata sarà quella dei birrai. Tutti i giocatori che hanno giocato sul tavolo la carta dei birrai nella fase pianificazione ora la rivelano... Blu e arancione sono questi giocatori, e il giallo non svolge l'azione siccome non ha giocato la carta dei birrai. Blu e arancio prendono un'agente dalla loro riserva e lo piazzano sulla loro carta dei birrai rivelata.

Le Azioni

A) Vendere merci

(Vendere la propria merce di una gilda per il prezzo del capo della gilda.)

B) Assumere un cliente e cambiare il tracciato dell'ordine di turno

(Assumere un cliente dagli alloggi della gilda e migliorare la propria posizione nell'ordine di turno.)

C) Comprare merci

(Comprare fino a 3 merci dal magazzino della gilda al prezzo del capo della gilda.)

D) Non fare niente

(Non fare niente.)

A) Vendere merci

Un giocatore può vendere qualsiasi numero di merci alla gilda. La gilda comprerà solamente merci del proprio tipo. (Per esempio la gilda dei birrai comprerà solamente birra, la gilda dei pasticciери comprerà solamente dolci, e così via.) Il prezzo per ogni merce venduta equivale al valore dell'attuale capo della gilda.

- 1 Il giocatore sposta le merci che ha venduto nel magazzino della gilda.
- 2 Il giocatore incassa dalla banca un numero di monete pari al valore del capo della gilda per ogni merce venduta.
- 3 Dopo la vendita, il giocatore sposta il suo agente dalla sua carta rivelata al tetto della gilda. Recupera quindi la sua carta azione e la posiziona sotto al suo gettone di fine turno.

Non c'è **mai** un limite al numero di agenti che si possono piazzare sul tetto della gilda.



Esempio di vendita: l'arancione è il primo nell'ordine di turno e decide di vendere merci. Possiede solamente 1 birra, quindi è il massimo che potrà vendere ai birrai. Ottiene 6 talleri per la vendita, siccome è il prezzo del capo della gilda. L'arancione posiziona la sua birra nel magazzino della gilda dei birrai e prende 6 talleri dalla banca. Quindi muove il suo agente dalla sua carta birrai rivelata al tetto della gilda dei birrai, e recupera il suo carta birrai, piazzandola sotto al suo gettone di fine turno.

B) Assumere un cliente e cambiare il tracciato dell'ordine di turno

Un giocatore può assumere un cliente dagli alloggi della gilda, e quindi può cambiare il tracciato dell'ordine di turno. Il prezzo per assumere un cliente dipende da quale finestra dell'alloggio il cliente occupa, stampato sulla gilda. Da sinistra a destra i prezzi sono:

- A Una delle merci della gilda
- B Una delle merci della gilda più una merce di qualsiasi tipo
- C Due merci della gilda OPPURE una merce della gilda più due merci di qualsiasi tipo
- D Tre merci della gilda OPPURE due merci della gilda più due merci di qualsiasi tipo

 Nota che ovunque nel gioco, il simbolo della **cassa** è utilizzato per rappresentare "una merce di qualsiasi tipo".



A

B

C

D

Assumere un cliente e cambiare il tracciato dell'ordine di turno

Ci sono pochi rapidi passaggi in questa azione:

- 1 Tutti le merci utilizzate per reclutare un ospite (persino le merci di tipo differente) vengono posizionate nel magazzino della gilda.
- 2 Il giocatore prende l'ospite reclutato e lo posiziona a faccia in su di fronte a se dove tutti lo possono vedere.



Artigiano con questo simbolo: Alcuni artigiani raffigurano il simbolo agente +. Quando un giocatore recluta un artigiano di questo genere, prende immediatamente dalla sua scorta uno dei suoi agenti (se ce ne sono disponibili; un giocatore può averne al massimo 8) e lo potrà usare nel turno successivo.



Simbolo di attivazione: ogni cittadino ha raffigurato uno dei 3 simboli di attivazione; stella, luna o sole. Questo simbolo indica quando si attiva l'abilità speciale dei cittadini.



Simbolo stella: L'abilità di questi cittadini viene utilizzata **immediatamente** quando il cittadino viene reclutato. Risolvere l'abilità speciale, quindi mischiare il cittadino a faccia in giù nella pila degli ospiti; questo significherà che il cittadino potrebbe riapparire negli alloggi della gilda nel proseguo del gioco. (Vedere le descrizioni individuali nella sezione del regolamento dei **cittadini** per i dettagli di ogni abilità speciale.)



Simbolo della luna: L'abilità speciale di questo cittadino viene utilizzata durante la **fine di un round**. Un cittadino con il simbolo della luna (ad eccezione del **venditore ambulante**) non ritornano nella pila di scorta una volta che la loro abilità è stata attivata; la loro abilità può essere utilizzata alla fine di ogni round. (Vedere le descrizioni individuali nella sezione del regolamento dei **cittadini** per i dettagli di ogni abilità speciale.)



Simbolo sole: L'abilità di questo cittadino viene utilizzata alla **fine del gioco**. (Vedere le descrizioni individuali nella sezione del regolamento dei **cittadini** per i dettagli di ogni abilità speciale.)

- 3 Come bonus aggiuntivo per aver reclutato, il giocatore guadagna talleri dalla banca in numero equivalente al numero di agenti che sono attualmente sul tetto di quella gilda. (non contando il proprio agente di quest'azione che non è ancora posizionato sul tetto).
- 4 Il giocatore può quindi scegliere di modificare il tracciato dell'ordine di turno posizionando il proprio cubetto in prima posizione; il cubetto di ogni giocatore che si trova davanti nel tracciato slitterà in giù di una posizione.
- 5 Dopo aver reclutato, il giocatore sposta il suo agente dalla sua carta azione rivelata sul tetto della gilda. Recupera quindi la sua carta azione e la posiziona sotto il suo gettone di fine turno.



Esempio di assunzione: Il blu è il prossimo di turno nella gilda dei birrai e decide di assumere un ospite. Per prima cosa guarda negli alloggi e decide quale ospite vuole assumere. Non ci sono ospiti nella prima finestra. Nella seconda finestra c'è un consigliere cittadino, che potrebbe permettersi pagando 1 birra e 1 merce a scelta. Nella terza finestra c'è uno stampatore di valore 7; non ha 2 birre ma potrebbe permetterselo pagando 1 birra più 2 merci a scelta. La quarta finestra contiene un musicista, ma non può permetterselo.

Decide di assumere il consigliere. Per prima cosa paga il costo di 1 birra e una merce a scelta (sceglie una scarpa) mettendole nel magazzino della gilda. Quindi prende l'ospite. Il consigliere presenta il simbolo stella, che sta a significare che la sua abilità viene immediatamente attivata; utilizza quest'abilità per prendere un nuovo agente dalla riserva, quindi mischia il consigliere insieme alla pila degli ospiti. Quindi, guadagna 1 tallero dalla banca in quanto è presente 1 gente sul tetto delle gilde. Infine ha la possibilità di modificare come vuole il tracciato dell'ordine di turno: sposta il suo segnalino in prima posizione, spingendo quindi l'arancione in seconda posizione.

Per concludere la propria azione, posiziona il proprio agente sul tetto della gilda e riprende la sua carta dei birrai, posizionandola sotto al suo gettone di fine turno.

Chiamare la gilda successiva

Ritornando alla fase di pianificazione (pag.04), ricorderete che solamente due giocatori avevano pianificato azioni nella gilda dei Birrai. Siccome entrambi hanno eseguito le loro azioni e ripreso le loro carte dei birrai, verrà chiamata la gilda successiva in ordine... la gilda dei Pasticcieri. Questa volta il giallo e l'arancione rivelano le loro carte pasticciere, e ognuno piazzerà un agente dalla sua riserva sulla carta. Eseguiranno entrambi la loro azione in questa gilda, sempre seguendo il tracciato dell'ordine di turno.



C) Comprare merci

Un giocatore può comprare fino a 3 merci dal magazzino della gilda. Il prezzo è determinato dal valore dell'attuale capo della gilda. (Notare che merci di qualsiasi tipo presenti nel magazzino della gilda possono essere comprate allo stesso prezzo delle merci della gilda; state attenti alle occasioni per comprare merci più costose a buon mercato.)

- 1 Il giocatore calcola il costo totale del suo acquisto e paga l'ammontare alla banca.
- 2 Il giocatore preleva le sue merci acquistate dal magazzino della gilda.
- 3 Dopo aver comprato, il giocatore sposta il suo agente dalla sua carta azione rivelata al tetto della gilda. Riprende, quindi, la sua carta azione e la posiziona sotto al gettone di fine turno.

Non c'è limite al numero di merci che un giocatore può possedere, ma il numero di merci in gioco è limitato dall'attuale numero di segnalini merce; se non sono presenti merci nel magazzino di una gilda, il giocatore non potrà comprare nulla da quella gilda. I giocatori non possono comprare merci da altri giocatori.

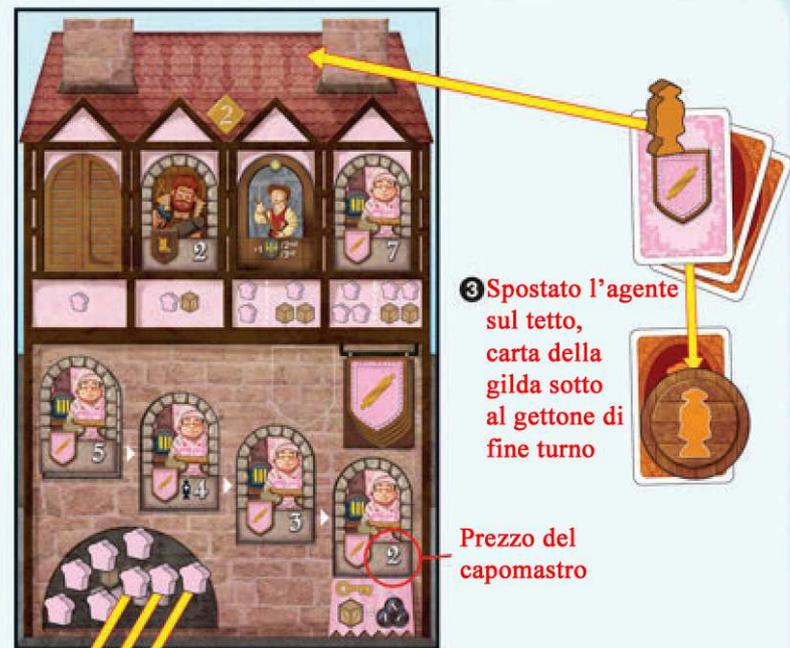
Regole speciali: Durante solamente il primo turno del primo round, c'è, volendo, un particolare limite di merci che un giocatore può acquistare. Per ogni gilda, dopo che la carta azione è stata rivelata, controllare il limite da applicare:

In una partita a 5 giocatori se 4 o 5 giocatori hanno giocato una carta azione per la gilda, il massimo numero di merci che i giocatori possono acquistare è 1 merce.

In una partita a 5 giocatori se 3 giocatori hanno giocato una carta azione per la gilda, il massimo numero di merci che i giocatori possono acquistare è 2 merci.

In una partita a 4 giocatori se 3 o 4 giocatori hanno giocato una carta azione per la gilda, il massimo numero di merci che i giocatori possono acquistare è 2 merci.

In tutti gli altri casi il limite rimane di 3 merci. Ricordati che questo limite è solamente per il primo turno del primo round.



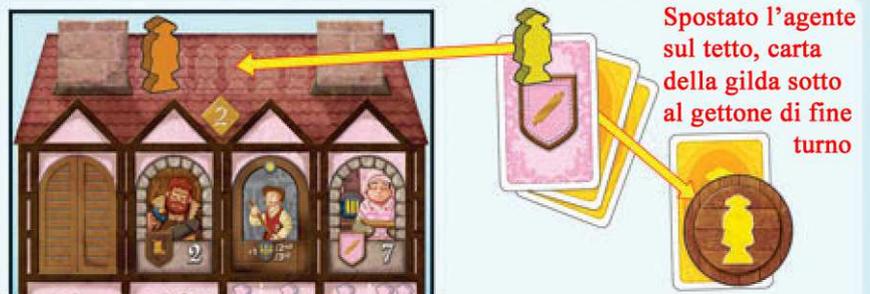
2 Acquistato le merci conservate nel magazzino

1 Costo totale dell'acquisto pagato alla banca

Esempio di acquisto: E' il turno dell'arancione alla gilda dei pasticciere. Decide di comprare alcune merci visto che il prezzo del capo della gilda è 2... il più basso che può ottenere! L'arancione ha un sacco di monete nella sua mano (i 25 talleri di partenza del gioco più i 6 talleri ottenuti dalla vendita delle birre alla gilda dei birrai) ma il massimo numero di merci che al giocatore è consentito di comprare in un'azione sono 3. Paga 6 talleri alla banca e raccoglie 3 dolci dal magazzino della gilda. (Notare che, in caso vi fossero stati altri tipi di beni nel magazzino dei pasticciere, avrebbe potuto comprare questi al posto dei dolci.) Per concludere l'azione, posiziona sul tetto della gilda il suo agente e recupera la sua carta pasticciere posizionandola sotto al suo gettone di fine turno.

D) Non fare niente

Il giocatore può scegliere di non svolgere nessuna azione nella gilda sebbene abbia giocato una carta per quella gilda. Ciò nonostante deve posizionare il suo agente sul tetto della gilda e recuperare, quindi, la sua carta azione.



Esempio di non fare niente: probabilmente non è stata una saggia decisione in quanto il prezzo è molto basso alla gilda dei pasticciere, ma, per le sue ragioni, il giallo decide di non voler compiere un'azione sebbene abbia giocato la sua carta Pasticciere durante la fase di Pianificazione. Sposta semplicemente il suo agente sul tetto della gilda e recupera la sua carta Pasticciere, posizionandola sotto al gettone di fine turno.

Continuare con le restanti gilde

Una volta risolte le prime 2 gilde, ci si può spostare verso la gilda dei calzolai (nella quale tutti e 3 i giocatori hanno pianificato un'azione) e verso la gilda degli stampatori (nella quale solo il giallo e l'arancione hanno pianificato un'azione). Non ci protrarremo con i dettagli di cosa hanno fatto qui i giocatori, in quanto abbiamo già descritto le quattro possibili azioni. (Vendere merci, assumere ospiti e modificare l'ordine di turno, comprare merci e non fare niente). Ricorda che ogni gilda viene risolta in ordine di turno, e che ogni giocatore posiziona il proprio agente sul tetto della gilda e recupera la sua carta azione quando ha completato qualunque azione scelta per la gilda.



3) Fase di fine turno



Dopo aver risolto tutte le gilde e dopo che tutti i giocatori hanno svolto le loro carte azione, tutti i giocatori che **non hanno più agenti** rimasti a disposizione, girano in il proprio gettone di fine turno per rivelare il lato con la luna. Questi giocatori **finiscono** ora il round.

A questo punto, se **tutti** i giocatori hanno **finito** (con i gettoni che mostrano il lato della luna), il round termina. (Ricorda che questo vale anche per i giocatori che hanno passato durante una precedente fase di pianificazione di questo round.) Si procede quindi alla sezione di **fine round** di questo regolamento.

Tuttavia, se **almeno un giocatore** ha ancora il lato del suo gettone di fine turno sull'agente, il round **non è ancora** finito ed inizia un nuovo **turno** (appartenente ancora allo stesso round). I giocatori che hanno **finito** non possono partecipare nel nuovo turno, ma dovranno aspettare che inizi un nuovo round per partecipare ancora.



Esempio di fine turno: alla fine del turno, tutti i giocatori hanno le loro 4 carte azione sotto al loro gettone di fine turno. Visto che il giallo ha compiuto 3 azioni durante il turno (ed ha, quindi, piazzato tre dei suoi agenti sui tetti delle gilde), gli rimane un solo agente; non ha ancora finito. Il blu ha compiuto soltanto 2 azioni durante il suo turno, ha anche **guadagnato** un agente quando ha reclutato il consigliere dalla loggia della gilda dei birrai; gli rimangono 3 agenti e non ha ancora finito. L'arancione, invece, ha compiuto 4 azioni durante il turno e non ha guadagnato nessun agente; ha finito e gira il suo gettone di fine turno sul lato con la luna. Non tutti i giocatori hanno finito, quindi inizia un nuovo turno, partendo dalla fase di pianificazione. Visto che l'arancione **ha finito**, non parteciperà e dovrà sperare che gli altri giocatori passino il turno o esauriscano i propri agenti durante questo turno, quindi il round terminerà e potrà tornare in gioco.

Dopo il turno successivo

Come obiettivo dell'esempio, facciamo finta che il giallo abbia scelto di passare nel nuovo turno (girando il suo gettone di fine turno sul lato con la luna), e che il blu abbia svolto azioni in 3 gilde senza, però, guadagnare nessun nuovo agente. Alla fase di fine turno del nuovo turno, non gli rimangono più agenti e gira il suo gettone di fine turno sul lato con la luna. A questo punto, tutti e tre i giocatori, hanno il lato della luna in vista e il round termina.



Fine del turno

Ci sono sette semplici passaggi alla fine del round:

- 1) I cittadini con il simbolo della luna applicheranno le loro speciali abilità durante la **fine del round**. Guardare la sezione del regolamento sui **cittadini** per i dettagli sulle abilità e dove/quando vanno applicate.

1) I capi delle gilde scelgono i propri favoriti

2) Si ritirano i propri agenti

3) Si incassano i profitti

Se il quarto round è finito, si saltano i prossimi 4 passaggi e si procede alla fine del gioco. E' facile notare che il quarto round è finito in quanto non ci saranno più artigiani rimasti nel negozio della gilda.

4) Si gira il gettone di fine turno

5) Un nuovo capo della gilda slitta in posizione

6) Si riempiono gli alloggi

7) Si seleziona una nuova gilda di prestigio

Quando questi passaggi sono stati completati, inizia un nuovo round con tutti i giocatori.

1) I capi delle gilde scelgono i propri favoriti

Il capo gilda di ogni gilda sceglie un giocatore favorito da supportare. Risolvere le gilde una alla volta in ordine numerico.

Per ogni gilda, il favorito è il giocatore che in questo momento possiede più merci di quella gilda.

- Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di merci di questo tipo, il favorito è quello con più monete rimaste. (In questo caso i giocatori dovranno rivelare le loro monete). Se c'è ancora una parità, il giocatore con la migliore posizione nel tracciato dell'ordine di turno è il favorito.
- Se nessun giocatore ha merci di quella gilda, non c'è un favorito per quella gilda questo round; rimettete il capo della gilda (e la tessera più in basso della pila di 2 se è il quarto round) nella scatola.

Il favorito deve restituire 1 merce della gilda nel magazzino e quindi prendere:

- 1 La tessera del capo della gilda, posizionarla a faccia in su di fronte a sé insieme a qualsiasi altro artigiano/cittadino reclutato. (Se è il quarto round, il favorito prende anche l'artigiano più in basso della pila di due.)

Alcuni artigiani mostrano il simbolo agente +. Per ogni tessera che mostra questo simbolo che un giocatore prende durante questa fase (il capo della gilda e/o la tessera più in basso della pila di 2 se è il quarto round), il giocatore prende immediatamente uno dei suoi genti dalla riserva (se ce ne sono ancora disponibili; un giocatore può averne al massimo 8).

- 2 Uno dei blasoni di questa gilda.
- 3 Il blasone di prestigio, se questa è l'attuale gilda di prestigio.

2) Si ritirano i propri agenti

Tutti i giocatori riprendono i propri agenti dai tetti delle gilde.



3) Si incassano i profitti

Ogni giocatore riceve 3 talleri dalla banca.



Se il quarto round è appena finito, saltare il prossimi 4 passaggi e procedere alla fine del gioco.

E' facile notare che il quarto round è finito in quanto non ci saranno più artigiani rimasti nel negozio della gilda.

4) Si gira il gettone di fine turno

Tutti i giocatori girano il loro gettone di fine turno dal lato dell'agente.



5) Un nuovo capo della gilda slitta in posizione

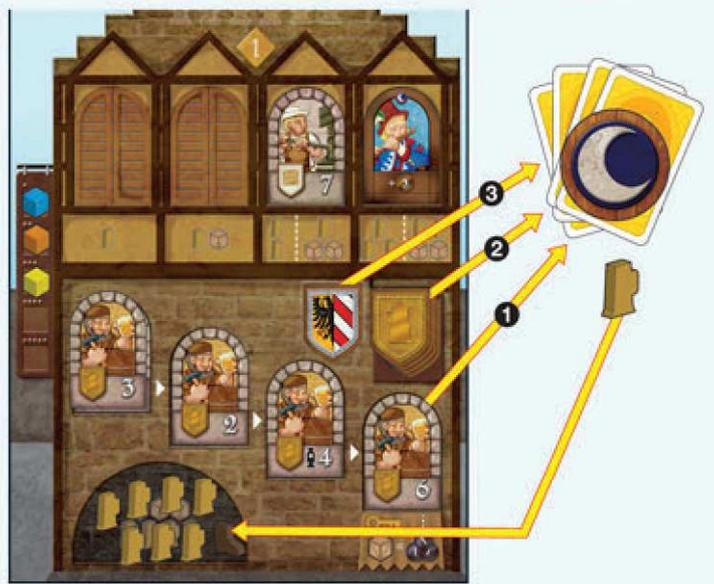
Per ogni gilda, fate slittare l'artigiano del negozio (o la pila di 2) nella finestra occupata più in basso nella posizione del capo della gilda. Questo artigiano (solo l'artigiano più in alto se è la pila di 2) è il nuovo capo della gilda.

6) Si riempiono gli alloggi

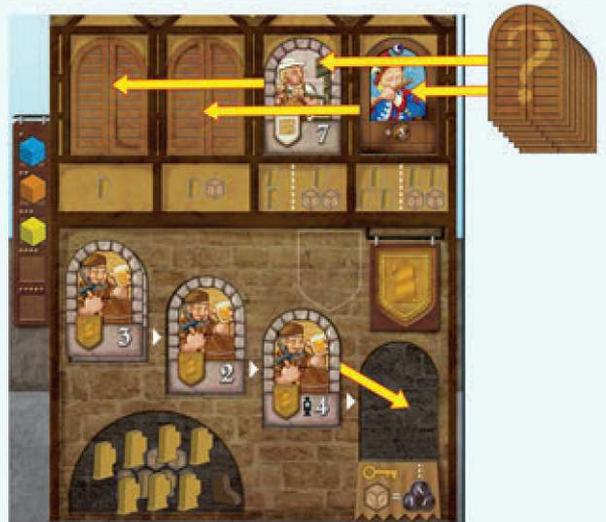
Per primo ogni ospite nella finestra più a sinistra degli alloggi di ogni gilda ritorna nella scatola. Successivamente tutti gli ospiti rimasti negli alloggi di ogni gilda slittano verso sinistra fin dove possono. Infine, vengono girati nuovi ospiti dalla riserva e aggiunti uno alla volta a faccia in su da sinistra a destra sulle finestre vuote degli alloggi. Rifornite ogni gilda in questo modo in ordine numerico partendo con la gilda col numero più basso (Birrai). Se non ci sono abbastanza ospiti per rifornire tutte le finestre degli alloggi, le finestre più a sinistra rimangono vuote.

7) Si seleziona una nuova gilda di prestigio

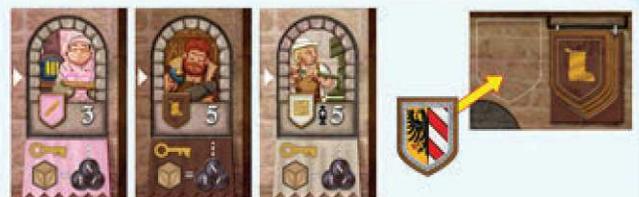
Si seleziona una nuova gilda di prestigio. Questa nuova gilda di prestigio non può essere la stessa gilda del round precedente. Contando solo le altre gilde, la nuova gilda di prestigio è la gilda con il capo della gilda col valore più alto. Se due o più gilde hanno lo stesso valore di capo della gilda, il pareggio è risolto in favore della gilda col numero più basso. Prendete uno dei blasoni di prestigio dalla riserva e posizionatele nell'area del blasone di prestigio della nuova gilda.



Esempio di Il capo della gilda sceglie i suoi favoriti: vedremo la gilda dei birrai in quanto è la prima in ordine numerico. Sappiamo che l'arancione ha venduto una birra ai birrai nel primo turno del primo round, lasciandolo senza niente. Immaginiamo che una delle azioni del blu nel secondo turno sia stata anche vendere 1 birra ai birrai, quindi anche lui non ha niente. In questo caso il giallo è l'unico ad avere birre; perciò il capo della gilda dei Birrai sceglie il giallo come suo favorito. Il giallo restituisce 1 birra nel magazzino della gilda, prende la tessera del capo della gilda, più un blasone della gilda dei Birrai dalla pila dei blasoni della gilda, e dato che questa è la gilda di prestigio di questo round, prende anche il blasone di prestigio. Tutte le altre gilde vengono risolte usando la stessa procedura.



Esempio di un nuovo capo gilda slitta in posizione / Riempire gli alloggi: vedremo la gilda dei birrai, ma dovreste farlo per ogni gilda in gioco. Prima di tutto slittate verso il basso l'artigiano di valore 4 nella posizione del capo della gilda, facendolo diventare il nuovo capo della gilda. Se ci fosse un ospite nella finestra più a sinistra della loggia lo avremmo scartato, ma non c'è. Facciamo slittare i due ospiti rimasti nelle logge verso sinistra fin dove possono andare. Quindi peschiamo due tessere dalla riserva e le posizioniamo a faccia in su nelle attuali finestre vuote della loggia.



Esempio di Si seleziona una nuova gilda di prestigio: considerando tutte le gilde tranne la Gilda dei Birrai (visto che è stata la gilda di prestigio l'ultimo round), possiamo vedere che calzolari e gli stampatori sono in pareggio nel valore del capo della gilda. Il pareggio viene risolto a favore della gilda col numero più basso, quindi i calzolari diventano la nuova gilda di prestigio.

Fine del gioco

Il gioco finisce dopo il quarto round (e dopo che gli ultimi capi delle gilde hanno scelto i loro favoriti e tutti i giocatori hanno ritirato i loro agenti e guadagnato il profitto.) Si calcolano ora i Punti Vittoria (PV) per vedere che ha vinto la partita.



Questo simbolo è utilizzato per rappresentare i PV sui cittadini e in qualsiasi altro punto del gioco.

I giocatori devono girare le loro casseforti e utilizzare il tracciato dei punti sul retro della cassaforte per segnare il proprio punteggio, utilizzando il proprio gettone di turno preso dal tracciato dell'ordine di turno come segnalino. I PV si fanno in diversi modi:

Bonus dei Cittadini.

Le abilità speciali dei cittadini con il **simbolo del sole** entrano in gioco durante il calcolo del punteggio. Alcune di queste abilità vi daranno direttamente dei PV, e altre dipenderanno da come i giocatori calcoleranno gli altri tipi di punteggio. **I giocatori dovrebbero assicurarsi di comprendere come i propri cittadini influiranno sul calcolo del proprio punteggio.** (Guardare la sezione dei **Cittadini** di questo regolamento per i dettagli delle loro varie abilità).

Maggioranza di Artigiani per ogni Gilda.

Risolvete ogni gilda separatamente, una alla volta. Per ogni gilda, tutti i giocatori devono sommare il valore dei propri artigiani per quella gilda. I giocatori guadagnano PV in base alla posizione in cui finiscono in ogni gilda:

1 1^a posizione: **2** 2^a posizione: **3** 3^a posizione:
5 PV 3 PV 1 PV

Se non vi è nessun secondo e/o terzo classificato, il giocatore in prima posizione prende tutti i PV. In caso di pareggio per la prima, seconda o terza posizione, per lo spareggio vale sempre il **numero** di tessere artigiano, non il loro valore.

Se risulta **ancora** un pareggio:

Pareggio per la prima posizione: i giocatori in parità guadagnano 4PV a testa e nessuno per la seconda posizione.

Pareggio per la seconda posizione: i giocatori in parità guadagnano 2PV a testa e nessuno per la terza posizione.

Pareggio per la terza posizione: i giocatori in parità non guadagnano punti.

Artigiani con valore +30.

Tutti i giocatori che sono riusciti ad accumulare artigiani dello stesso tipo con un valore totale di 30 o superiore, guadagna **2 PV**. (Ogni giocatore può guadagnare questi punti per diversi tipi di artigiani).

Artigiani di tutti i tipi.

Tutti i giocatori con almeno 1 artigiano per ogni gilda guadagnano **5 PV**.

Il Giocatore più ricco.

Il giocatore con più talleri guadagna **5 PV**. (In caso di pareggio, i giocatori in parità guadagnano **2 PV**).

Collezione di blasoni.

I giocatori guadagnano PV in base alla tabella sotto per aver collezionato **differenti** tipi di blasoni delle gilde. **Ogni blasono di prestigio conta come un blasono unico.**

da 0 a 2 differenti blasoni	0 PV
3 differenti blasoni	2 PV
4 differenti blasoni	5 PV
5 differenti blasoni	9 PV
6 differenti blasoni	14 PV
7 o più differenti blasoni	20 PV

Quando tutti i punteggi sono stati calcolati, il giocatore con più PV è il vincitore della partita. (Se due o più giocatori sono in parità, il vincitore è il giocatore con più artigiani. Se il pareggio persiste, allora il vincitore è il giocatore con l'artigiano col valore più alto). Lui o lei si godrà una vita di ricchezza ed onore in quanto sarà la più influente autorità di Norenberc... fino alla prossima partita!



Oggetti raccolti dal Blu



Oggetti raccolti dall'Arancione



Oggetti raccolti dal Giallo



- **Esempio di Fine del Gioco:** Per prima cosa controlliamo i cittadini dei giocatori e vediamo che il Blu guadagna 2 PV per il suo caposquadra (il quale gli fa guadagnare 1 PV per ogni artigiano di valore 4), e il Giallo guadagna 3 PV per il suo Nobile più 3 PV per il suo Esattore delle tasse (il quale gli fa guadagnare 1 PV ogni 10 talleri). Gli altri cittadini (Apprendista e Incisore) entreranno in gioco quando si calcoleranno i punteggi sotto.
- Risolvendo una gilda alla volta, per la maggioranza di artigiani otteniamo...
Birrai: 1° Giallo (5 PV) 2° Arancione (3 PV) 3° Blu (1 PV, + 1 per il suo Apprendista)
Pasticcieri: 1° Giallo (5 PV) 2° Arancione (3 PV) nessuno terzo, quindi il primo, il Giallo, guadagna il uso 1 PV.
Calzolai: 1° Blu (5 PV) 2° Arancione (3 PV) 3° Giallo (1 PV)
Stampatori: 1° Blu (5 PV) 2° Arancione/Giallo (2 PV ciascuno) 3° non assegnato
... quindi, in totale, il Blu guadagna 12 PV, l'Arancione guadagna 11 PV e il Giallo guadagna 14 PV.
- Possiamo anche notare che il blu ha un valore totale superiore a 30 per i suoi artigiani Stampatori, quindi guadagna 2 PV.
- Il Giallo e l'Arancione sono entrambi riusciti a collezionare almeno un artigiano di ogni tipo, quindi guadagnano entrambi 5 PV.
- Il giocatore più ricco è il Giallo, che guadagna 5 PV.
- Il Blu ha collezionato 5 differenti blasoni, quindi guadagna 9 PV. L'Arancione ha collezionato 6 differenti blasoni (compreso il suo artigiano Incisore), quindi guadagna 14 PV. Il Giallo ha collezionato 4 differenti blasoni quindi guadagna 5 PV.



Alla fine (mostrato qui in un unico tracciato dei punti)

- Il punteggio finale del Blu è 25
- Il punteggio finale del Giallo è 35
- Il punteggio finale dell'Arancione è 41

L'Arancione vince la partita!

Cittadini

Descrizione dei cittadini di Norenberc.



★ Consigliere

I Consiglieri approvano l'assunzione di nuovi agenti per i vari mercanti di Norenberc.

Il giocatore prende immediatamente uno dei suoi agenti dalla sua riserva (se ce ne sono ancora disponibili; il massimo che può averne un giocatore è 8), e potrà utilizzarlo nei turni successivi. **Il consigliere viene immediatamente mischiato nella riserva degli ospiti.**



★ Ladro

I beni non si ottengono sempre legalmente; fortunatamente, i mercanti sono assicurati contro ogni perdita.

Il giocatore può immediatamente prendere due beni qualsiasi da un altro giocatore. **La vittima riceve un compenso dalla banca** come se avesse venduto quelle merci alla rispettiva gilda al prezzo dell'attuale mastro della gilda. **Il Ladro viene immediatamente mischiato nella riserva degli ospiti.**



★ Guardia

Gli umili artigiani rispetteranno gli ordini dei miliziani armati di Norenberc.

Il giocatore può scambiare immediatamente la posizione di due artigiani dello stesso tipo. (Per esempio due Pasticcieri). Non importa se gli artigiani scambiati sono negli alloggi o nel negozio, o ugualmente se sono in gilde differenti. **I Capi delle gilde non possono essere mossi dalla guardia. La guardia viene immediatamente mischiata nella riserva degli ospiti.**



☾ Musicista

I menestrelli di campagna possono guadagnare un sacco di soldi con le loro canzoni...

Durante la fase **Si incassano i profitti**, alla fine di ogni round, il giocatore prende un bonus di talleri dalla banca pari al numero mostrato sulla tessera del Musicista. (3 o 5 Talleri)



☾ Venditore ambulante

Qualche scatola con un po' di beni extra aiuta sempre ad ottenere i favori del capo della gilda!

Quando un giocatore recluta il Venditore Ambulante, deve posizionare uno dei suoi beni sulla tessera. (In caso non ne avesse al momento del reclutamento, il Venditore Ambulante viene immediatamente mischiato nella riserva degli ospiti). Quindi, durante la fase **I Capi delle gilde scelgono i propri favoriti**, alla fine di quel round, la tessera combinata con i beni conta come 4 di quel tipo di bene solamente per questo scopo. **Una volta che i favoriti sono stati scelti, la tessera del Venditore Ambulante (a differenza degli altri ospiti che hanno il simbolo della luna) viene mischiata nella riserva degli ospiti e il giocatore riprende i beni.**



☾ Sindaco

Quando una gilda ottiene l'attenzione del Sindaco di Norenberc, il suoi artigiani guadagnano molto più soldi!

Quando un giocatore recluta il Sindaco, egli posiziona immediatamente il Sindaco sul tetto di una gilda a sua scelta; rimarrà lì per il resto del partita. In seguito, durante la fase **Si incassano i profitti** alla fine di ogni round, **tutti i giocatori** guadagnano 1 tallero di bonus per ogni artigiano di quel tipo in loro possesso.



☀ Nobile

E' sempre un bene farsi amico un membro della nobiltà di Norenberc.

Alla fine della partita, il giocatore guadagna tanti PV quanti sono raffigurati sulla tessera del Nobiluomo. (2 o 3 PV)



☀ Esattore delle tasse

Un uomo saggio trarrà profitto dal suo denaro in più di un modo.

Alla fine del gioco, il giocatore guadagna 1 PV ogni 10 Talleri che possiede, ignorando eventuali rimanenze.



● Incisore

I preziosi blasoni di prestigio non sono difficili da fabbricare, se sai come fare...

Durante la fase **Si collezionano i blasoni**, alla fine della partita, la tessera dell'Incisore conta come un blasone di prestigio.



● Capomastro

Gli artigiani meno qualificati potranno affermarsi sotto l'occhio vigile del giusto capomastro.

Alla fine della partita, il giocatore guadagna 1 PV extra per ogni artigiano (di qualsiasi tipo) del valore indicato sulla tessera del Capomastro. (Valore 2, valore 3 o valore 4)



● Apprendista

La prossima generazione di artigiani imparerà degli errori degli artigiani di oggi.

Durante la fase **Maggioranza di artigiani per ogni gilda**, alla fine della partita, il giocatore guadagna 1 PV extra per ogni 2° o 3° posto ottenuto.

Sommario di gioco per una rapida consultazione durante il gioco.

Ordine di gioco

Ci sono 4 round. Ogni round è composto da minimo 1 turno. Ogni turno si compone di tre fasi.

- 1) Fase di pianificazione (I giocatori ancora in possesso di agenti giocano le carte corrispondenti alle gilde dove vogliono compiere azioni, oppure passano).
- 2) Fase di Azione (Le gilde sono risolte in ordine numerico con i giocatori che eseguono 1 azione in ognuna, se l'hanno pianificata).
 - A) Vendere beni (Vendere i beni delle gilde al prezzo del capo della gilda).
 - B) Reclutare un ospite e cambiare il tracciato dell'ordine di turno (Assumere un ospite dagli alloggi delle gilde e migliorare la propria posizione dell'ordine di turno).
 - C) Comprare beni (Comprare fino a 3 beni dal magazzino della gilda al prezzo del capo della gilda).
 - D) Non fare niente (Non fare niente).
- 3) Fase di Fine turno (I giocatori si preparano per il nuovo turno e controllano se il round è finito; se non è finito, incomincia un nuovo turno).

Fine del round

Quando tutti i giocatori hanno finito (Il gettone di fine turno è dal lato della luna), il round termina.

- 1) I capi delle gilde scelgono i loro favoriti (Il giocatore con più merci di ogni gilda paga 1 bene e ottiene il capo della gilda, il blasone e il blasone di prestigio, se è presente).
- 2) Si ritirano i propri agenti (Tutti i giocatori riprendono i propri agenti dai tetti delle gilde).
- 3) Si incassano i profitti (Tutti i giocatori guadagnano 3 Talleri dalla banca).
- 4) Si gira il gettone di fine turno (Tutti i gettoni di fine turno vengono girati sul lato dell'agente).
- 5) Un nuovo capo della gilda slitta in posizione (L'artigiano nella finestra più in basso di ogni negozio della gilda slitta nella posizione del capo della gilda).
- 6) Si riempiono gli alloggi (Per ogni gilda, viene scartata l'ultima finestra a sinistra; gli ospiti rimasti slittano a sinistra; si pescano nuovi ospiti per riempire le finestre).
- 7) Si seleziona una nuova gilda di prestigio (Ignorando la precedente gilda di prestigio, la gilda col capo della gilda di valore più alto ottiene il blasone di prestigio).

Fine del gioco

Dopo 4 round, i giocatori calcolano i loro punteggi.

- Bonus dai Cittadini (I Cittadini forniscono PV extra o modificano il punteggio di altri elementi).
- Maggioranza di Artigiani per ogni gilda (Risolvere ogni gilda separatamente; 1a posizione 5 PV, 2a posizione 3 PV, 3a posizione 1 PV; controllare il regolamento riguardo ai pareggi).
- Artigiani con valore +30 (2 PV per ogni tipo di artigiano col valore totale +30).
- Artigiani di ogni tipo (5 PV per aver ottenuto 1 artigiano di ogni tipo).
- Giocatore più ricco (5 PV per l'unico giocatore con più talleri, o 2 PV per ogni giocatore con lo stesso numero di Talleri).
- Collezione di blasoni (2/5/9/14/20 PV per 3/4/5/6/7+ blasoni differenti).

Norenberc Game Design: Andreas Steding

Graphic Design, Illustration, and Rules Development: Joshua Cappel

Project Manager: Jonny de Vries

Andreas would like to thank: Matthias Beer, Hans-Ulrich Bruhn, Ralf Arnemann, Richard van Vugt, Andreas Neuhaus, Markus Krug, Stefan Brück, Ferdinand Köther, Hippodice Spielclub, Karl-Heinz Schmiel, and Frank Biesgen

Published by White Goblin Games

©2010 White Goblin Games

Please visit our website at www.whitegoblingames.nl

