

Norenberc

Andreas Steding játéka

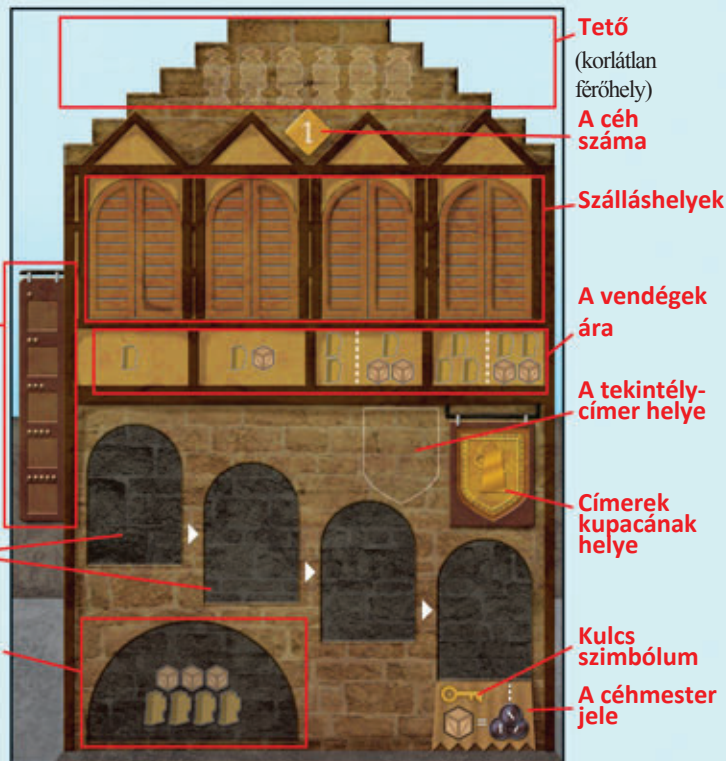
A mai Nürnberg a középkorban a **Norenberc** nevet viselte, és Norenberc a kézművesség és a kereskedelem virágzó központja volt. Bárki, aki a város irányítását kézbe szeretné venni, először a céheket kell irányítása alá hajtania, mivel a céhek irányítása egyenlő a város irányításával. Ehhez először a kézműveseket kell megnyernie; és hogyan is lehetne egyszerűbben, mint termékei megvásárlásával? Hiszen a mondás is azt tartja: „A kézműves legjobb barátja a jó vásárló.” Ez egyszerű terv is lenne, de a pénz kevés, a céhek hírneve folyamatosan ingadozik és néha a termékeket el kell adni – ha lehetséges, haszonnal, – hogy újra befektethessünk befolyásosabb céhek termékeibe és elnyerjük tetszésüket. Aki a legjobban tudja irányítani a kereskedelem áramlását, ezzel elnyerve a kézművesek és vendégeik hűségét, megszerzi Norenberc céheinek irányítását.

Áttekintés

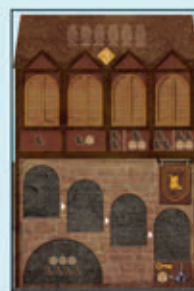
Norenbercben minden játékos egy törekvő kereskedőt képvisel, aki megpróbál Norenberc városlakó tanácsában befolyást szerezni. Ehhez a játékosoknak meg kell nyemiük a város különböző céheinek kézműveseit. Az nyeri meg a játékot, aki a legtöbb (és legbefolyásosabb) kézművest tudja elnyerni. Minden kör egy vagy több fordulóból áll. A játékosok minden fordulóban egyidejűleg választják ki a céheket, ahol akciókat szeretnének végrehajtani, a tulajdonukban lévő ügynökök számának megfelelően. Az akciók közé tartozik az áruk vásárlása és eladása, valamint a céhekben megszálló vendégek felbérzése: a különböző kézműveseké, valamint a hasznos és különleges képességekkel rendelkező városlakóké. A céhek céhmesterei minden kör végén kiválasztják a játékosok közül kedvencüket: azt, aki az adott céh áruiból a legtöbbet rendelkezik. A céhek kiválasztottai a céhmesterek hűségét és a céh egyik címerét nyerik el. A város legfontosabb céhe is megjutalmazza kiválasztottját egy értékes tekintélycímerrel. A játék végén a játékosok összehasonlítják felhalmozott kézműveseiket, címereiket, pénzüket és városlakó embereiket, hogy kiderüljön, ki nyerte meg a játékot!

Tartalom

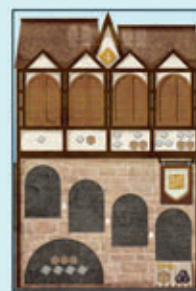
6 céhház (sörfőzde, pék, cipész, nyomdász, szabó és kalapkészítő)



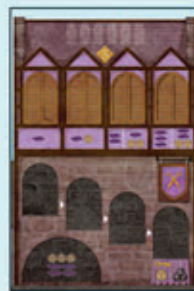
Pékek céhe



Cipészek céhe



Nyomdászok céhe



Szabók céhe



Kalapkészítők céhe

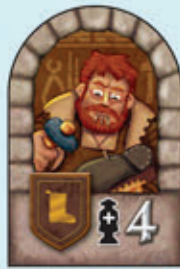
66 kézműves (céhenként 11)



Sörfőző



Pék



Cipész



Nyomdász



Szabó



Kalakészítő

26 városlakó (különböző fajták, részletes leírásuk a szabály Városlakók részében található)



Aktiváló szimbólumok



Különleges képességek

Tallérok (különböző címletű érmék)



40 ügynök (játékos színenként 8)



5 sorrendjelző



4 tekintélycímér



5 passzolás jelző (minden játékos színében 1, hátoldalán egy hold szimbólummal)



Megjegyzés:

A kézművesek és a városlakók lapkáinak hátoldala egyforma. Előoldalukat úgy különböztethetjük meg, hogy az összes kézművesnek kőkeretes ablaka van, a városlakóknak pedig fakeretes.



A kézműveseknek kőből készült keretük van



A városlakóknak fából készült keretük van



Mindkét típusnak ugyanolyan a hátoldala

72 árujelző (céhenként 12)



sör
(sörfőző)

sütemény
(pék)

cipő
(cipész)

könyv
(nyomdász)

vászon
(szabó)

kalap
(kalapkészítő)

24 céhcímér (céhenként 4)



sörfőző

pék

cipész

nyomdász

szabó

kalapkészítő

30 akciókártya (minden típusból 5 a játékosok színeivel a hátoldalukon)



sörfőző

pék

cipész

nyomdász

szabó

kalapkészítő

5 kincstár (minden játékos színében 1, hátulján pontozósávval)



Előkészületek

Az elemek számát aszerint változtatjuk, hogy hányan játszunk a játékot. Azokat a céheket, melyeket az aktuális játékban **nem** használunk, visszahelyezzük a dobozba, a **hozzájuk tartozó 11 kézművessel, 12 árujelölővel és 4 címerrel**. A városalakók lapkáiból is változó számút fogunk használni aszerint, hogy hányan játszunk. Keverjük meg a városalakókat képpel lefelé, és a következő mennyiséget tartuk meg belőlük a játékosok száma szerint; a kimaradtakat megnézés nélkül tegyük vissza a dobozba:

2 játékos	3 játékos	4 játékos	5 játékos
Használjuk a céheket 1-3-ig 8 városalakót tartunk meg	Használjuk a céheket 1-4-ig 12 városalakót tartunk meg	Használjuk a céheket 1-5-ig 16 városalakót tartunk meg	Használjuk a céheket 1-6-ig 20 városalakót tartunk meg

A példánkhoz egy háromfős játékot készítettünk elő, melyben 4 céhet és 12 városalakót használunk.

A Helyezzétek a használatba kerülő céheket az asztalra számozásuknak megfelelő sorrendbe. (Sörfőzők először, majd a pékek, utánuk a cipészek, stb.)

B Helyezzétek az összes árut a raktárakba a hozzájuk tartozó céhekre.

C Helyezzétek egy kupacba a címereket a céheken kijelölt helyekre. Külön készletként rakjátok egy kupacba a tekintélycímerüket a sörfőzők céhe mellé.

D Minden játékos választ egy szintet. A kimaradt játékos színeket visszateszük a dobozba. Minden játékos elveszi kincstárát, passzolás jelzőjét és 4 ügynököt a saját színében, majd megmaradt ügynökeiket félreteszik egy készletbe.

E Minden játékos 25 tallért kap. A játék folyamán tallérjaikat kincstáruk alá rejthetik (*de más játékelemeket nem*). A maradék pénzt egy közös készletbe helyezzük. A játékosok a játék folyamán válhatnak pénzt, ha szükséges.

F Minden játékos elveszi a saját színéhez tartozó akciókártyákat; csak azokat tartják meg belőlük, **amilyen céhek játékban vannak**, a nem használt kártyákat pedig visszateszik a dobozba.

G Minden játékos elvesz egy árut az összes raktárból, hogy mindegyik fajtából legyen egy.

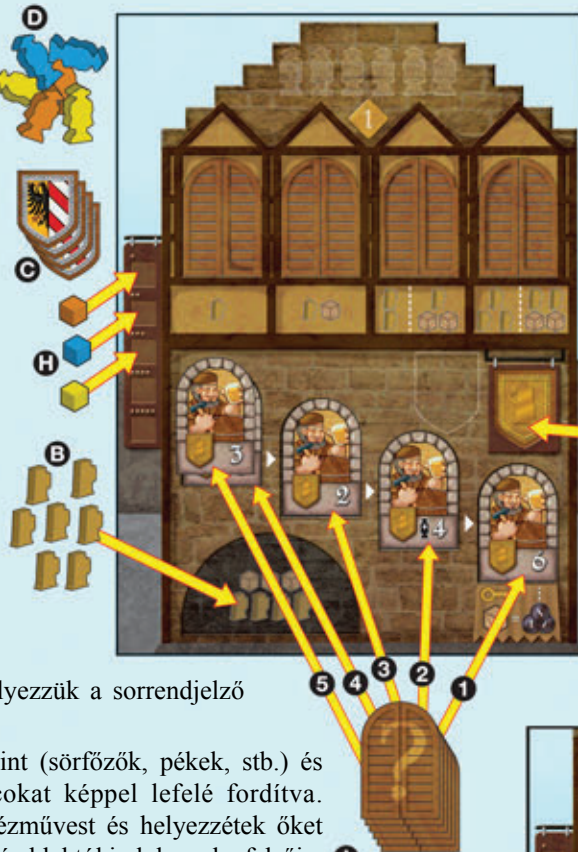
H A játékosok sorrendjelzőit véletlenszerűen elhelyezzük a sorrendjelző sávon, fentről lefelé haladva.

I Válogassátok szét a **kézműveseket** fajtáik szerint (sörfőzők, pékek, stb.) és megkeverve készítsétek belőlük **külön** kupacokat képpel lefelé fordítva. Minden céhhez húzzátok fel a négy legfelső kézművest és helyezzétek őket képpel felfelé a céhek **műhelyablakaiba**, a legalsó ablaktól indulva a legfelsőig. Majd vegyetek el egy ötödik kézművest is, és helyezzétek a legfelső ablakban lévő kézműves **tetejére**.

A céhek legalsó ablakában lévő kézművesek az aktuális **céhmesterek**, amelyet a kulcs szimbólum jelez. (*A céhmester cím minden körben a sorban következő kézműveshez kerül, mivel azok mindig lejjebb csúsznak a legalsó ablakba, és végül a eljut legfelső ablakban lévő kétlapkás kupacához; az alsó lapka együtt mozog a felsővel, de nem lesz céhmester.*)

J Miután az összes céh megkapta a hozzá tartozó öt kézművest, minden megmaradt kézművest **össze kell kevernünk a városalakókkal egy közös kupacba**; ezt a kézművesek és városalakók által alkotott kupacot fogjuk **vendégeknek** hívni. Ebből a kupacból húzzunk három vendéget minden céhházhoz és a húzás sorrendjében helyezzük őket a **szállások** ablakaiba balról kezdve, ám céhenként az első ablakot mindig kihagyva. (*Előfordulhat, hogy egy adott céhhez tartozó kézműves a saját szállásán fog megszállni; ez megengedett.*) A megmaradt vendégek kupacát tegyék félre képpel lefelé.

K Végül határozzátok meg, melyik céh lesz a **tekintélyes** (legfontosabb) céh a játék elején. Az a céh lesz a tekintélyes céh, amelynél a **céhmester értéke a legmagasabb**. (*Ha két vagy több céhnél is azonos a céhmester legmagasabb értéke, a döntetlen feloldására a legalacsonyabb számozású céh kapja meg a címet.*) Vegyék el az egyik tekintélycímer a készletből és helyezzétek a címerek kupacához az aktuális tekintélyes céhhez.



Mi csak a sörfőzők céhének előkészítését mutatjuk be, de az összes céh meg kell kapja saját áruit, címerét, kézműveseit és vendégeit a leírtaknak megfelelően.

I Ebben a kupacban csak sörfőzők vannak



J Ez a kupac a városalakók és a kimaradt kézművesek keveréke



Ahogy az előkészületek ábrázolásán látható, a sörfőzők céhének céhmestere 6-os értékű. Amennyiben ez lesz a négy, játékban lévő céh közül a legmagasabb, a sörfőzők céhe megkapja a tekintélycímet.

A játék menete

A Norenberc négy **körből** áll. Minden kör legalább egy (de általában több) **fordulóból** áll. Minden forduló három **fázisból** áll:

1) A tervezés fázisa

(A játékosok, akiknek vannak még ügynökeik, akciókártyáikkal meghatározzák, melyik céhben fognak ügynökeik akciót végrehajtani.)

2) Akció fázis

(A játék legnagyobb része; a játékosok ügynökeiket használják a céhekben különböző üzletek bonyolítására, míg minden akciót véghez nem vittek.)

3) Forduló vége fázis

(A játékosok felkészülnek a következő körre és ellenőrzik, hogy a kör véget ért-e.)

1) A tervezés fázisa

A tervezési fázis során a játékosok képpel lefelé maguk elé készítenek bizonyos számú akciókártyákat; minden kártya egy-egy akciót jelképez, melyet a kártyán ábrázolt céhekben szeretnének végrehajtani. Egy játékos több akciót is végrehajthat egy fordulóban (*minden akciót másik céhben*), de mivel a következő fázisban mindegyik akció végrehajtásához szüksége lesz egy ügynökre, nem tervezhet több akciót, mint ahány ügynökkel a tervezési fázis elején rendelkezik. A még ki nem játszott akciókártyákat mindig a passzolás jelző alatt tartjuk, hogy megkülönböztessük a kijátszottaktól.



Hold
oldal

Ha egy játékosnak vannak ügynökei, de nem szeretne akciót végrehajtani, akció választása helyett átfordíthatja a passzolás jelzőt a **hold oldalra**, ezzel jelezve, hogy **passzol**. Annak a játékosnak, akinek jelzője a holdat mutatja, **egész körre befejeződött**, így tilos bármilyen akciót terveznie vagy végrehajtania a következő kör kezdetéig, akkor is, ha az adott körben vannak további **fordulók**.

Az idő nagy részében a játékosok egyszerre fognak tervezni, kártyáikat lehelyezni (vagy passzolni) és tovább haladni az akció fázisra, ha mindenki elkészült. Ha vita alakul ki, mert a játékosok ki szeretnék várni, hogy a másik mit lép, mielőtt felfednék saját szándékait, a vita feloldásaképpen a játékosoknak akcióikat fordított sorrendben kell végrehajtaniuk.

Ha minden játékos kiválasztotta akciókártyáit vagy passzolt, a játék az akció fázissal folytatódik.



Példa a tervezésre: Ez a játék első fordulója, tehát minden játékosnak 4 szabad ügynöke van. Ez azt jelenti, hogy mindenkinek legfeljebb négy akciója lehet. A sárga úgy dönt, három céhben hajt végre akciót: a sörfőzők, a cipészek és a nyomdászok céhében. Ezt a három kártyát kijátssza képpel lefelé az asztalra, utolsó kártyáját pedig a passzolás jelzője alatt hagyja. A kék óvatosabb, és csak két akciót tervez; a sörfőzőknél és a cipészeknél. Másik két kártyáját a passzolás jelzője alatt hagyja. A narancssárga mind a négy céhben szeretne akciót végrehajtani, így mind a négy akciókártyáját kijátssza az asztalra.

2) Akció fázis

A játék legnagyobb részét az akció fázis teszi ki. Az akciókat a céhek számsorrendjében hajtjuk végre, a sörfőzők céhétől felfelé, míg a céhek el nem fogynak. Minden játékos akcióját végrehajtjuk egy céhben, mielőtt a következő céhre lépnénk.

Egy céh kikiáltása

Amikor egy céhet kikiáltanak, minden játékos, aki kijátszotta az adott céhhez tartozó akciókártyáját, felfordítva felfedi azt. (*Ha senki nem tervezett akciót az adott céhben, a következő céh kerül kikiáltásra.*) Minden játékosnak, aki felfedte a kikiáltott céhhez tartozó akciókártyáját, készletéből egy ügynököt kell felfordított kártyájára helyeznie; ez emlékeztetni fogja őt arra, hogy a céhház tetejére egy ügynököt helyezzen, ha akciója után a kártyát vissza szeretné kapni.

Minden játékos, aki egy adott céhben tervezett akciót, végrehajtja akcióját abban a céhben a sorrendjelző sávnak megfelelően. A játékosok négyféle akciót hajthatnak végre egy céhben, melyeket lentebb részletezünk.



Példa egy céh kikiáltására: Az akciókat a céhek számsorrendjében hajtjuk végre, tehát az első kikiáltott céh a sörfőzők céhe lesz. Minden játékos, aki a tervezési fázisban lehelyezte sörfőző kártyáját, most felfedi azt... ez a kék és a narancssárga színnel játszó játékos lesz, a sárga pedig nem hajt végre ott akciót, mivel nem játszotta ki sörfőző kártyáját. A kék és a narancssárga színnel játszó játékos elvesz egy ügynököt a készletéből és ráhelyezi a saját felfordított sörfőző kártyájára.

A) Áruk eladása

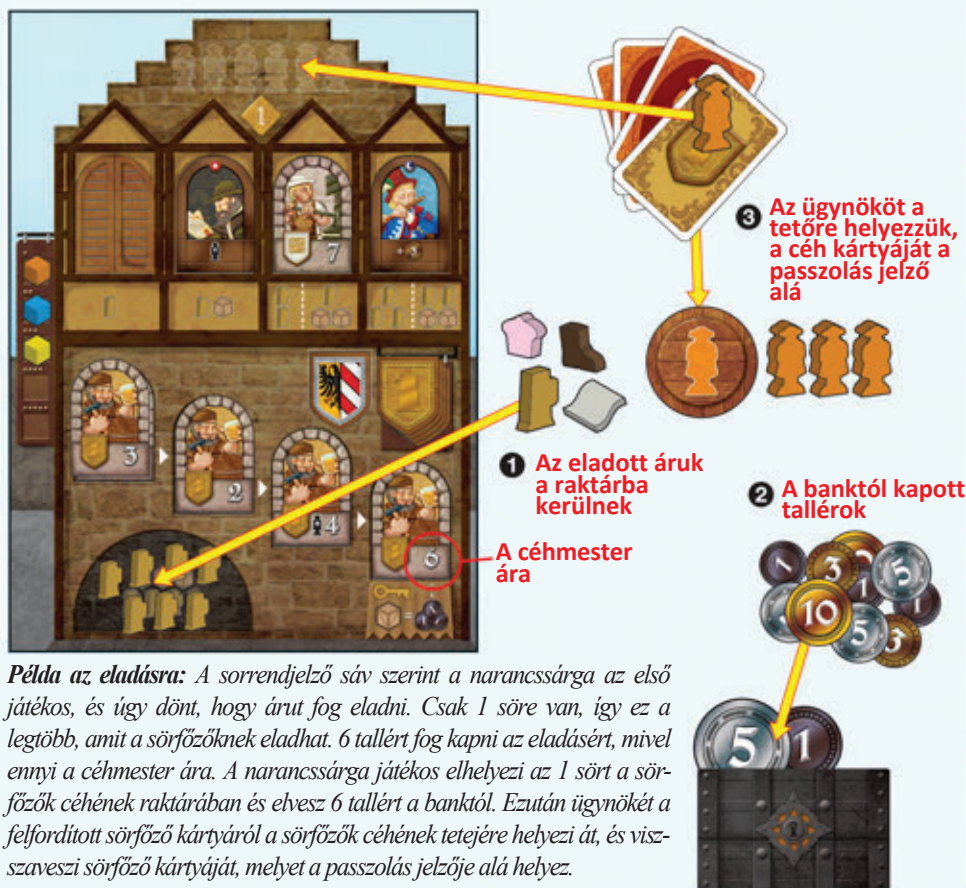
B) Egy vendég felbérleése és a sorrendjelző sáv megváltoztatása

C) Áruk vásárlása

D) Semmit sem hajtunk végre

A) Árú eladása

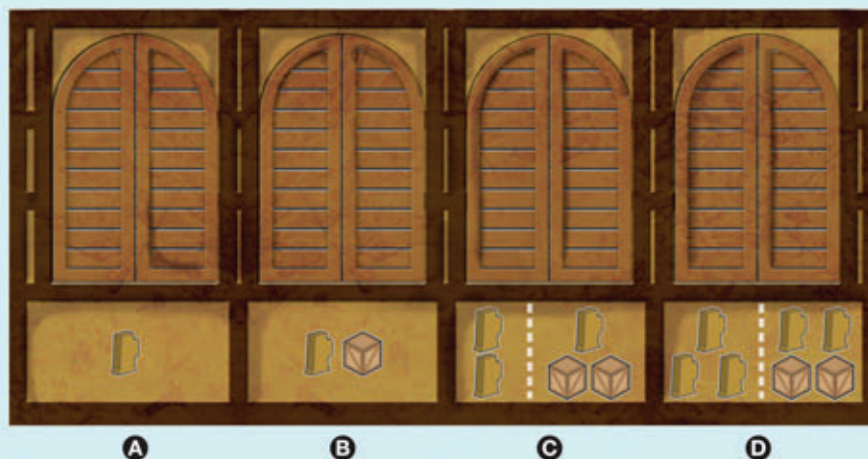
*A céhházak tetejére helyezhető ügynökök száma **mindig** korlátlan.*



B) Egy vendég felbérleése és a sorrendjelző sáv megváltoztatása



Jegyezzük meg, hogy az egész játék során a „bármilyen típusú árukat” egy láda szimbolizálja.



Egy vendég felbérlése és a sorrendjelző sáv megváltoztatása (folytatás)

Ez az akció néhány rövid lépést foglal magában:

- 1 Minden árut, melyet egy vendég megszerzésére használtunk (még a másfajta árukat is) a céh raktárába helyezzük.
- 2 A játékos ezután elveszi a megszerzett vendégeket és maga előtt tartja őket képpel felfelé, hogy mindenki lássa őket.



Kézművesek ezzel a szimbólummal: Néhány kézművesen egy ügynök és egy + jel látható. Amikor egy játékos ilyen kézművest szerez, azonnal magához veheti egyik saját ügynökét a készletből (ha még van; egy játékosnak maximum 8 ügynöke lehet) és a későbbi körökben használhatja azt.



Aktíváló szimbólumok:

Minden városlakón látható a három **aktíváló szimbólum** egyike; csillag, hold vagy nap. Ez a szimbólum jelzi, hogy a városlakó különleges képessége mikor aktiválódik.

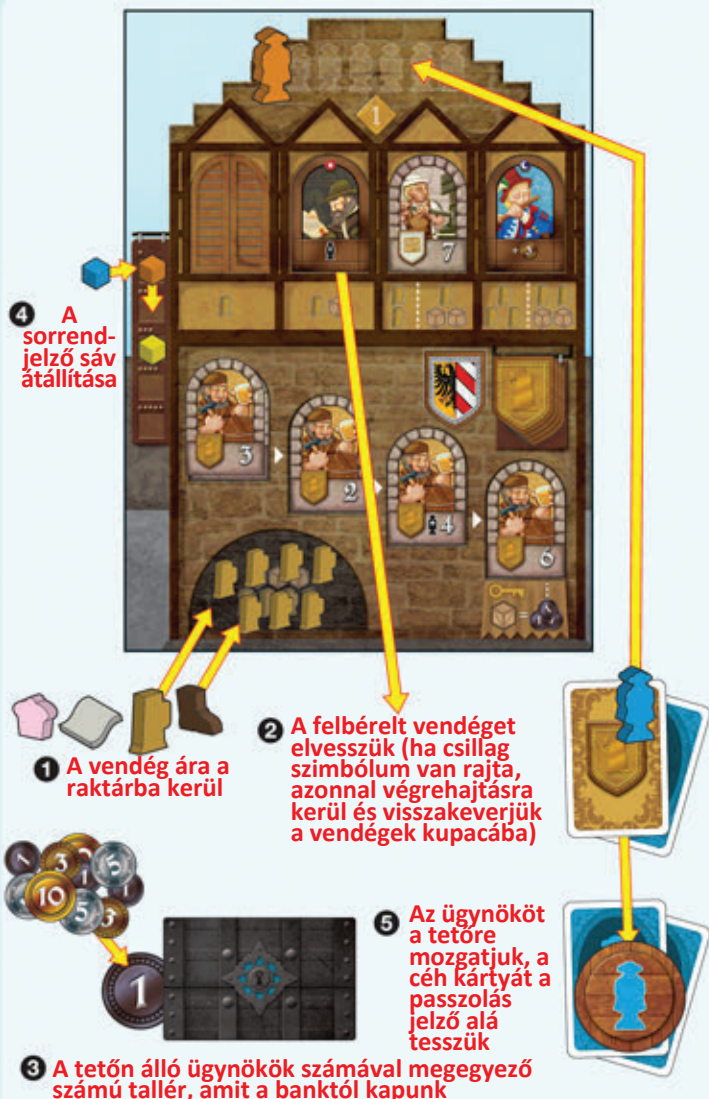


Csillag szimbólum: Ez a városlakó képesség azonnal aktiválódik, ha a városlakót megszerzik. Hajtsátok végre a különleges képességet, majd keverjétek vissza a városlakót a vendégek képpel lefelé tartott kupacába; ez azt jelenti, hogy a városlakó a játék folyamán újra megjelenhet az egyik céh szálláshelyén. (A képességek részletes leírásáért lásd a szabály **Városlakók** című fejezetét.)

Hold szimbólum: Ezt a városlakó képességet a kör végén alkalmazzuk. Azokat a városlakókat, akik hold szimbólummal vannak ellátva (a Házalót kivéve) nem tesszük vissza a készletbe, ha a képességüket már kihasználtuk; mert képességüket minden kör végén használhatjuk. (A képességek részletes leírásáért lásd a szabály **Városlakók** című fejezetét.)

Nap szimbólum: Ezt a városlakó képességet a játék végén alkalmazzuk. (A képességek részletes leírásáért lásd a szabály **Városlakók** című fejezetét.)

- 3 A felbérlésért a játékos annyi tallért kap a banktól, ahány ügynök éppen a céhház tetején áll (azt a saját ügynökét, melyet ehhez az akcióhoz használ fel és még nem helyezett el oda, nem számítjuk bele).
- 4 Ezután a játékos dönthet úgy, hogy saját jelzőjét a sorrendjelző sáv első helyére teszi; minden olyan játékos jelzője, aki előtte állt, eggyel lejjebb kerül a sávon.
- 5 Felbérlés után a játékos áthelyezi ügynökét a felfordított akciókártyáról a céhház tetejére. Ezután visszaveszi akciókártyáját és a passzolás jelzője alá helyezi.



Példa a felbérlésre: A sorrendjelzőn a sörfőző céhben a kék akciója a következő és úgy dönt, felbérli egy vendéget. Először megnézi a szálláshelyet és eldönti, melyik vendéget szeretné felbérteni. Az első ablakban nincs vendég. A második ablakban egy Tanácsstag van, amit ki tudna fizetni egy sörrrel és egy bármilyen áruval. A harmadik ablakban egy 7-es értékű Nyomdász kézműves van; nincs két söre, viszont ki tudna fizetni egy sört és két bármilyen árut. A negyedik ablakban egy Zenész van, de azt nem tudja megvásárolni.

Úgy dönt, a Tanácsstagot szállásolja el. Először kifizeti az árát egy sörrrel és egy bármilyen más áruval (a cipőt választja), melyeket a céh raktárába tesz. Ezután elveszi a vendéget. Az Tanácsstagon egy csillag szimbólum van, ami azt jelenti, hogy képessége azonnal aktiválódik; segítségével a készletből egy újabb ügynököt vehet el, majd visszakeveri azt a vendégek kupacába. Ezután elvesz 1 tallért a banktól, mert egy ügynök áll a céh tetején. Végül lehetősége van a sorrendjelző átállítására, amit meg is tesz; jelzőjét az első helyre teszi, amely visszatolja a narancssárgát a második helyre.

Az akció befejezésekként felteszi ügynökét a céh tetejére, és visszaveszi sörfőző kártyáját, amit a passzolás jelzője alá helyez.

A következő céh kikiáltása

Ha visszaidézzük a Tervezési fázist (4. oldal), emlékezhetünk, hogy csak két játékos tervezett akciót a sörfőzők céhében. Mivel már mindketten végrehajtották akcióikat és visszavették sörfőző kártyáikat, kikiáltjuk a sorban következő céhet... a pékek céhét. Ekkor a citromsárga és a narancssárga felfedi a pékekhez tartozó kártyáját, és tesznek rá egy-egy ügynököt. Egyesével végrehajtják akciójukat ebben a céhben a sorrendjelzőket követve.



C) Áruk vásárlása

Egy játékos **legfeljebb 3 árut** vásárolhat a céh raktárából. Az árat a céh aktuális céhmesterének ára határozza meg. (Jegyezzük meg, hogy a céh raktárában található **egyéb típusú áruk** is ugyanazon az áron vásárolhatóak meg, mint a céh saját áru; tartsuk szemmel a lehetőségeket és ily módon vásároljunk bizonyos termékeket olcsóbban.)

- 1 A játékos kiszámítja vásárlásának teljes értékét és kifizeti ezt az összeget a banknak.
- 2 A játékos begyűjti a céh raktárából vásárolt árukat.
- 3 Vásárlás után a játékos ügynökét felfordított akciókártyájáról a céhház tetejére mozgatja. Ezután visszaveszi akciókártyáját és a passzolás jelzője alá helyezi.

A játékosok által birtokolt áruk nincsenek korlátozva, de a játék által biztosított áruk száma a rendelkezésre álló árjelzők szerint igen; ha nincs áru egy céhház raktárában, a játékos nem vásárolhat semmit attól a céhtől. A játékosok egymástól nem vásárolhatnak árukat.



3 Az ügynököt a tetőre mozgatjuk, a céhkártyát a passzolás jelző alá helyezzük

A céhmester ára



2 A megvásárolt árukat begyűjtjük a raktárból



1 A teljes vásárlás ára befizetésre kerül a bankba

Különleges Szabályok: Kizárólag az első kör első fordulójában néha van egy különleges korlátozás arra vonatkozóan, hogy egy játékos mennyi árut vásárolhat. Az akciókártyák felfedése után ellenőrizzék minden céhnél, hogy életbe lép-e a korlátozás:

Egy 5 fős játékban ha 4 vagy 5 fő játszott ki akciókártyát egy céhre, minden játékos maximum 1 árut vásárolhat ettől a céhtől.

Egy 5 fős játékban ha 3 fő játszott ki akciókártyát egy céhre, minden játékos maximum 2 árut vásárolhat ettől a céhtől.

Egy 4 fős játékban ha 3 vagy 4 fő játszott ki akciókártyát egy céhre, minden játékos maximum 2 árut vásárolhat ettől a céhtől.

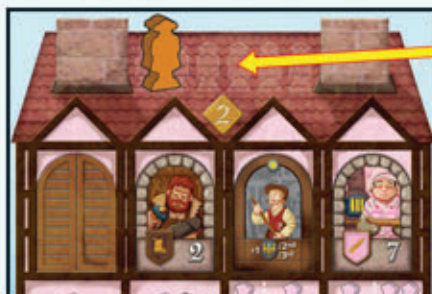
Minden más esetben a vásárlás 3 árura korlátozódik. Jegyezzétek meg, hogy ezek a korlátozások csak a legelső kör legelső fordulójára vonatkoznak.

Példa vásárlásra: A narancssárga köre következik a pékek céhében. Úgy dönt, vesz néhány árut, mivel a céhmester ára csak 2... amilyen alacsony csak lehet! A narancssárgának sok pénze van (a 25 tallér, amivel a játékot kezdte, és még 6, amit a sör eladásából szerzett a sörfőzők céhében), de egy játékos egy körben csak legfeljebb 3 árut vehet. Fizet 6 tallért a banknak és begyűjt 3 süteményt a céh raktárából. (Jegyezzük meg, ha a pékek raktárában más típusú áru is lett volna, azokat is megvásárolhatta volna a sütemények helyett.)

Az akció befejezéseképpen felhelyezi ügynökét a céh tetejére és visszaveszi a pékekhez szóló akciókártyáját, majd a passzolás jelzője alá helyezi azt.

D) Semmit sem hajtunk végre

A játékos úgy is dönthet, hogy nem csinál a céhben semmit, még ha ki is játszott kártyát arra a céhre. Ennek ellenére ebben az esetben is fel **kell** egyik ügynökét helyeznie a céhház tetejére, és visszavennie akciókártyáját.



Az ügynököt a tetőre mozgatjuk, a céhkártyát a passzolás jelző alá helyezzük

Példa a semmittevésre: Talán nem a legbölcsebb döntés, mivel az ár annyira alacsony a pékek céhében, de a sárga játékos úgy dönt, hogy nem akar semmilyen akciót végrehajtani itt, annak ellenére, hogy kijátszotta a pékek kártyáját a tervezési fázis alatt. Egyszerűen felhelyezi ügynökét a céh tetejére és visszaveszi a pékek kártyáját, passzolás jelzője alá helyezve azt.

Folytatás a további céhekkel

Az első két céhben végrehajtott akciók után a cipészek céhe következik (ahol három játékos is tervezett akciót), valamint a nyomdászok céhe (ahol csak a sárga és a narancssárga játékos tervezett akciót). Nem részletezzük a játékosok által itt végrehajtott lépéseket, mivel már leírtuk a négy lehetséges akciót. (Áruk eladása, Egy vendég felbérleése és a sorrendjelző sáv megváltoztatása, Áruk vásárlása és az, hogy Semmit sem hajtunk végre.)

Ne felejtsük el, hogy minden céhben a sorrendnek megfelelően hajtjuk végre az akciókat, és minden játékos a céh tetejére helyezi egyik saját ügynökét és visszaveszi akciókártyáját, ha végrehajtotta a céhben a választott akcióját.



3) Forduló vége fázis



Miután minden céhben végrehajtottuk az összes akciót és minden játékos visszakapta akciókártyáit, minden játékos, akinek **nem maradt ügynöke**, átfordítja passzolás jelzőjét a holdat ábrázoló oldalára. Ezek a játékosok **befejezték** ezt a kört.

Ha **minden** játékos **végzett** (passzolás jelzőjük a holdat mutatja), a kör véget ér. (Jegyezzük meg, hogy ebbe az a játékos is beletartozik, aki ebben a körben korábban a tervezési fázisnál passzolt.) Haladjunk tovább a szabály **Kör vége** című részére.

Viszont ha **legalább egy játékosnak** az ügynök látható a passzolás jelzőjén, a kör még nem ér véget és egy új forduló (még ugyanannak a körnek a részeként) kezdődik. Azok a játékosok, akik **befejezték** akcióikat, nem vesznek az új fordulóban részt, hanem ki kell várniuk a következő forduló elejét, hogy újra sorra kerülhessenek.



Példa egy forduló végére: Egy forduló végén minden játékosnak négy kártyája lesz a passzolás jelzője alatt. Mivel a sárga 3 akciót hajtott végre a forduló során (három ügynököt lehelyezve a céhházak tetejére), megmaradt egy ügynöke; ő még nem fejezte be a fordulót. A kék csak két akciót hajtott végre ebben a fordulóban és nyert is egy ügynököt, amikor felbérlette a Tanácstagot a sörfőzők szálláshelyéről; 3 ügynöke maradt és még nem fejezte be a fordulót. A narancs ezzel szemben 4 akciót hajtott végre a fordulóban és nem kapott egy újabb ügynököt sem, így átfordítja passzolás jelzőjét a holdat ábrázoló oldalára.

Még nincs minden játékos készen, így egy újabb forduló kezdődik, a Tervezési fázissal kezdve. Mivel a narancssárga befejezte akcióit, ő ebben a fordulóban már nem vesz részt és csak reménykedhet, hogy a többi játékos passzol vagy kifogy az ügynökökből ebben a fordulóban, így véget ér a kör és ő újra játékba kerülhet.

A következő kör után

A példa kedvéért tegyük fel, hogy a sárga játékos az új fordulóban úgy dönt, hogy passzol (passzolás jelzőjét a hold oldalára fordítva), és a kék 3 céhben hajtott végre akciót újabb ügynökök megszerzése nélkül. Az új forduló Forduló végi fázisában nem marad több ügynöke, így passzolás jelzőjét átfordítja a hold oldalára. Mivel mindhárom játékos előtt a hold látható, a kör véget ér!



Egy kör vége

Egy kör végén hét egyszerű lépést hajtunk végre:



A **hold** szimbólumú városalakók különleges tulajdonságai a **Kör vége** fázis során lépnek életbe. Lásd a szabály **Városalakók** című részét ezen tulajdonságok részletes leírásáról és azok használatáról.

1) A céhmesterek kiválasztják kedvenceiket

2) Az ügynökök visszaszerzése

3) Bevétel begyűjtése

A negyedik kör befejezése után hagyjuk el a következő 4 lépést és haladjunk tovább A játék vége részhez. Könnyen észrevehetjük, mikor ér véget a negyedik kör, hiszen ekkor már nem lesz több kézműves a céhek ablakában.

4) Fordítsuk át a passzolás jelzőket

5) Új céhmester kerül a régi helyére

6) Feltöltjük a szálláshelyeket

7) Válasszunk egy új tekintélyes céhet

Ha a lépéseket végrehajtottuk, egy új kör kezdődik az összes játékos részvételével.

1) A céhmesterek kiválasztják kedvenceiket

Minden céh céhmestere kiválasztja kedvenc játékosát, és támogatja azt. Sorszámuknak megfelelő sorrendben céhenként hajtsuk ezt végre. Minden céhek az a játékos lesz a **kedvence**, aki éppen akkor az ő árujából a legtöbbet birtokol.

- Ha egy áruajtából egyszerre két vagy több játékosnak ugyanannyi van, az lesz a céh kedvence, akinek a legtöbb pénze maradt. (Az érintett játékosoknak be kell mutatniuk kincstárjukban lévő pénzüket.) Ha még mindig döntetlen áll fenn, az a játékos lesz a kedvenc, aki előrébb áll a sorrendjelző sávon.
- Ha egy adott céh árujából egyik játékosnak sincs, abban a körben ez a céh nem választ kedvenc játékos; tegyékek vissza a céhmestert a dobozba (és az alatta lévő lapkát is, ha a negyedik körről van szó).

A kedvenc játékosnak **vissza kell tennie egyet az adott árujából a céh raktárába** és ezután begyűjti:

- 1 A céhmester lapkáját. Képpel felfelé maga elé teszi azt többi kézművese/városlakója mellé, akiket korábban szerzett meg. (Ha a negyedik körben járunk, a kedvenc játékos a két lapkából álló kupac második kézművesét is magához veszi.)



Néhány **kézművesen** egy ügynök + jelzés látható. Minden olyan lapkáért, melyen ilyen szimbólum látható és melyet a játékos ebben a fázisban szerzett meg (a negyedik körben a céhmesterért vagy az alatta lévő második lapkáért), a játékos azonnal magához vehet egyet a készletben található ügynökeiből (ha van még elérhető; egy játékosnak legfeljebb 8 ügynöke lehet).

- 2 A céh egyik címerét.
- 3 A tekintély címet, ha az aktuális körben ez a tekintélyes céh.



Példa a céhmester kedvencének kiválasztására: A sörfőzők céhét vizsgáljuk meg, mivel ez az első a céhek sorszáma szerint. Tudjuk, hogy a narancs eladott egy sört a sörfőzőknek az első kör első fordulójában, így nem maradt neki egy sem. Tegyük fel, hogy a kék szintén 1 sört adott el a sörfőzőknek a második fordulóban, így neki sem maradt egy sem. Így a sárga lesz az egyetlen, akinek lesz söre; ezért a sörfőző céhmester a sárga játékost választja meg a céh kedvencének. A sárga visszaad egy sört a céh raktárának, majd elveszi a céhmestert, és a sörfőzők céhének egyik címerét a címerek kupacából. Mivel ez a céh véletlenül a tekintélyes céh is ebben a körben, elveszi a tekintély címet is. Ezután a többi céhnél is végrehajtuk ugyanezeket a lépéseket.

2) Az ügynökök visszaszerzése

Minden játékos visszaveszi összes ügynökét a céhek tetejéről.



3) Bevétel begyűjtése

Minden játékos három tallért kap a banktól.



A negyedik kör befejezése után hagyjuk el a következő 4 lépést és haladjunk tovább a játék vége részhez. Könnyen észrevehetjük, mikor ér véget a negyedik kör, hiszen ekkor már nem lesz több kézműves a céhek ablakában.

4) Fordítsuk át a passzolás jelzőket

Minden játékos átfordítja passzolás jelzőjét az ügynök oldalára.



5) Új céhmester kerül a régi helyére

Minden céhben csúsztassuk a műhely legalsó foglalt ablakából a kézművest (vagy a két kézművesből álló kupacot) a céhmester helyére. Ez a kézműves (a két lapkából álló kupacnak pedig csak a felső kézművese) lesz az új céhmester.

6) Feltöltjük a szálláshelyeket

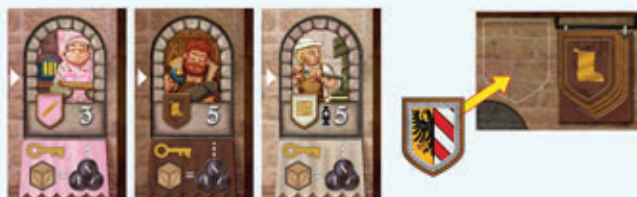
Először a céhek **legbaloldali** ablakban található vendégeket visszatesszük a dobozba. Ezután minden vendéget, aki a céhek szálláshelyein maradt, balra tolunk, amennyire csak lehet. Végül új vendégeket húzunk a vendégek kupacából és balról jobbra egyesével lehelyezzük őket az üres szállásablakokba. Töltsük fel a céheket számaik szerinti sorrendben a legalacsonyabb számúval kezdve (a sörfőzőkkel). Ha nincs elég vendég a szállásablakok megtöltésére, a kimaradt ablakok üresen maradnak.

7) Válasszunk egy új tekintélyes céhet

Úgy tekintélyes céhet választunk. Az új tekintélyes céh **nem** lehet ugyanaz a céh, mint amelyek az előző körben volt. Így a többi céh közül az lesz az új tekintélyes céh, amelynek céhmestere a legnagyobb értéket képviseli. Ha két vagy több céhek ugyanolyan értékű céhmestere van, a döntetlent az alacsonyabb sorszámú céh nyeri meg. Vegyük el a készletből az egyik tekintélycímet és helyezzük az új tekintélyes céh címeréhez.



Példa a céhmesterek elhelyezésére és a szállások feltöltésére: A sörfőzők céhét fogjuk megvizsgálni, de a következőket az összes játékban lévő céhben végre kell hajtani. Először is a 4-es értékű sörfőzőt lejjebb toljuk a céhmester helyére, ezzel új céhmestert választva. Ha lenne vendég a szálláshely legbaloldali ablakában, eldobnánk, de nincsen. A két megmaradt vendéget balra toljuk, amennyire csak tudjuk. Ezután húzunk két lapkát a vendégek kupacából és képpel felfelé a szállás üres ablakaiba helyezzük őket.



Példa egy új tekintélyes céh kiválasztására: A sörfőzők céhét figyelmen kívül hagyva (mivel az előző körben az volt a tekintélyes céh) a céheket megnézve láthatjuk, hogy a cipészek és a nyomdászok céhének céhmestere ugyanolyan értékű. A döntetlent az alacsonyabb sorszámú céh nyeri meg, így a cipészeké lesz az új tekintélyes céh.

A játék vége

A negyedik kör után a játék véget ér (és miután az utolsó céhmesterek megválasztották kedvenceiket, valamint minden játékos visszakapta ügynökeit és megkapta bevételét). Ekkor kiszámítjuk a győzelmi pontokat (GYP), hogy lássuk, ki nyerte a játékot.



Ez a szimbólum a játék során a városlakókon és mindenhol máshol a GYP-t fogja szimbolizálni.

A játékosoknak fel kell fedniük kincstáraikat, majd annak hátoldalát, valamint saját sorrendjelzőjüket használva összeszámolni pontjaikat. GYP-kat számos helyről kaphatunk:

• A városlakók bónuszai



A nap szimbólumú városlakók különleges képességei a pontozás során lépnek életbe. Ezen képességek egy része közvetlenül ad GYP-kat, mások pedig befolyásolhatják a játékosok pontszámítását. **A játékosoknak tisztában kell lenniük azzal, hogy a városlakók hogyan befolyásolják pontozásukat.** (A városlakók részletes tulajdonságairól lásd a szabály **Városlakók** című részét.)

• A legtöbb kézműves egy céhből

Minden céhet egyenként vizsgáljuk meg. A játékosoknak céhenként össze kell adniuk, hogy az adott céhből szerzett kézműveseknek mennyi az értéke. A játékosok a céhenkénti helyezésekért kapnak GYP-t:



1. helyezett
5 GYP



2. helyezett
3 GYP



3. helyezett
1 GYP

Ha nincs 2. és/vagy 3. helyezett, az 1. helyezett játékos kapja meg azokat a GYP-kat is.

Ha az 1., 2. vagy 3. helyezett között döntetlen alakul ki, az aktuális kézművesek **számát** vesszük figyelembe az értékük helyett.

Ha **ebben is** döntetlen alakul ki:

Döntetlen az 1. helyen: A döntetlenben résztvevők 4 GYP-t kapnak és nem lesz 2. helyezett.

Döntetlen a 2. helyen: A döntetlenben résztvevők 2 GYP-t kapnak és nem lesz 3. helyezett.

Döntetlen a 3. helyen: A döntetlenben résztvevők 0 GYP-t kapnak.

• 30 pontnál magasabb értékű kézművesek

Az a játékos, aki egyféle kézművesből 30 vagy annál több pontot gyűjt össze, **2 GYP-t** kap. (Ezt a játékosok a kézművesek több fajtája után is megkaphatják.)

• A kézművesek összes fajtája

Minden játékos, akinek van legalább egy a kézművesek összes fajtájából, kap **5 GYP-t**.

• A leggazdagabb játékos

A legtöbb tallér birtokosa **5 GYP-t** kap. (Ha döntetlen alakul ki, a döntetlenben résztvevők **2 GYP-t** kapnak.)

• Címer gyűjtemények

A játékosok a lenti táblázatnak megfelelően kapnak GYP-t a **különböző címerekért. Minden tekintély címer egyedülálló címernek számít.**

0-2 különböző címer	0 GYP
3 különböző címer	2 GYP
4 különböző címer	5 GYP
5 különböző címer	9 GYP
6 különböző címer	14 GYP
7 különböző címer	20 GYP

Miután mindent lepontoztunk, a legtöbb GYP-t gyűjtött játékos lesz a győztes. (Ha a végeredménynél két vagy több játékos között döntetlen alakul ki, az lesz közülük a győztes, akinek a legtöbb kézművese van. Ha a döntetlen továbbra is fennáll, a magasabb értékű kézművesek birtokosa lesz a győztes.) Ő fogja Norenberc legbefolyásosabb személyeként élvezni a gazdagsággal és méltósággal teli életet... a következő játszmaig!

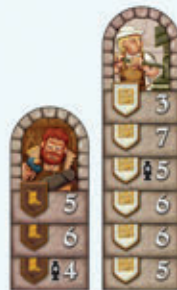


A kék által gyűjtött értékelhető tárgyak



9

0



15

32

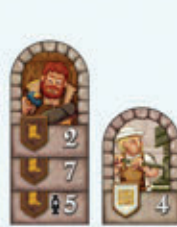


A narancs által gyűjtött értékelhető tárgyak



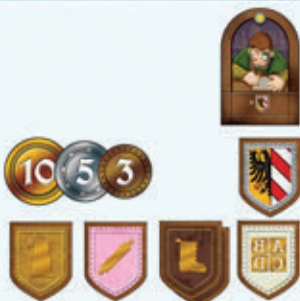
10

10

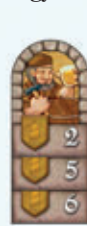


14

4

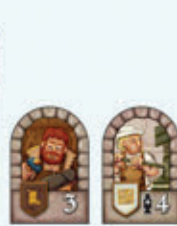


A sárga által gyűjtött értékelhető tárgyak



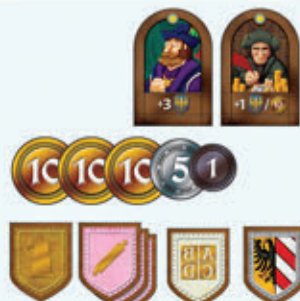
13

20



3

4



- **Példa a játék végére:** Megvizsgáljuk a játékosok birtokában lévő városlakókat és láthatjuk, hogy a kék 2 GYP-t kap a Munkafelügyelőjéért (mely 1 GYP-t hoz neki minden 4-es értékű kézműves után) és a sárga 3 GYP-t kap a Nemesemberéért plusz 3 GYP-t az Adóbeszedőjéért (mely 10 talléronként hoz neki 1 GYP-t). A többi városlakót (a Tanoncot és a Vésnököt) a többi pontszám kiszámításánál vesszük figyelembe.
- A következő pontszámokat kapjuk a céhek kézműveseinek többségéért:
Sörfőzők: 1. a sárga (5 GYP), 2. a narancs (3 GYP), 3. a kék (1 GYP + 1 a Tanoncaért)
Pékek: 1. a sárga (5 GYP), 2. a narancs (3 GYP), 3. nincs, tehát az 1. helyezett kapja meg az 1 GYP-t
Cipészek: 1. a kék (5 GYP), 2. a narancs (3 GYP), 3. a sárga (1 GYP)
Nyomdászok: 1. a kék (5 GYP), 2. döntetlennel a narancs és a sárga (fejenként 2 GYP), 3. helyezést nem osztunk ki
...tehát a kézművesek többségéért a kék összesen 12 GYP-t, a narancs 11 GYP-t a sárga pedig 14 GYP-t szerez.

- Láthatjuk, hogy a kék nyomdász kézműveseinek összértéke 30 felett van, így 2 GYP-t kap.
- A sárga és a narancs is szerzett legalább egy kézművest mindegyik fajtából, így mindketten kapnak 5 GYP-t.
- A leggazdagabb játékos a sárga, így kap 5 GYP-t.
- A kék 5 különböző címet gyűjtött, így kap 9 GYP-t. A narancs 6 különböző címet gyűjtött (beleértve a Vésnökét), így 14 GYP-t kap. A sárga 4 különböző címet gyűjtött, így 5 GYP-t kap.

A játék végére (ahogy az ábrán egy pontozó sávon együtt láthatjuk)

- a kék végső pontszáma 25 lesz
- a sárga végső pontszáma 35 lesz
- a narancs végső pontszáma 41 lesz

A narancs megnyerte a játékot!



Városlakók

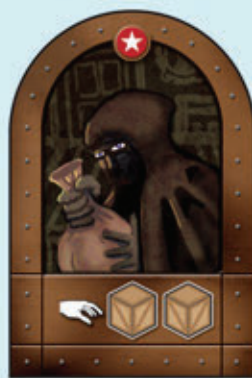
Norenberc városlakóinak leírása.



★ Tanácsstag

A Tanácsstagok támogatják az új ügynökök bérletét Norenberc különféle kereskedelmeihez.

A játékos azonnal elveszi egyik ügynökét a készletből (*ha van még szabad; egy játékosnak legfeljebb 8 lehet*) és a későbbi körökben használhatja azt. A **Tanácsstagot azonnal visszakeverjük a vendégek kupacába.**



★ Tolvaj

Az árukat nem mindig tudjuk törvényes úton megszerezni; szerencsére a kereskedők biztosítva vannak bármilyen veszteség ellen.

A játékos azonnal elvehet egy másik játékostól két bármilyen árut. **Az áldozat annyi kárpótlást kap a banktól,** mintha eladná azokat az árukat saját céheikben a céhmester árért. A **Tolvajt azonnal visszakeverjük a vendégek kupacába.**



★ Strázsa

Az alázatos kézművesek tiszteletben tartják Norenberc fegyveres őreinek utasításait.

A játékos azonnal felcserélhet két azonos típusú kézművest. (*Például két péket.*) Mindegy, hogy a kézművesek egy szálláson, egy műhelyben, vagy akár különböző céhházakban vannak. **A Strázssával a céhmestereket nem lehet elmozgatni. A Strázst azonnal visszakeverjük a vendégek kupacába.**



☾ Zenész

A vidék trubadúrjai sok pénzt kereshetnek dalaikkal...

A játékos annyi extra tallért gyűjt be minden kör végén a **Bevétel begyűjtése** fázisban, amennyi a zenész lapkáján látható (3 vagy 5 tallért).



☾ Házaló

Néhány láda áru mindig jól jöhet, ha el akarjuk nyerni a céhmester kegyeit!

Amikor egy játékos felbérli a Házalót, egyik áruját a lapkára kell helyeznie. (*Ha a megszerzés pillanatában nincs áruja, a Házalót azonnal visszakeverjük a vendégek kupacába.*) Ezután ennek a körnek a végén **A céhmesterek kiválasztják kedvenceiket** fázis során a lapkával kombinált áru 1 helyett 4 darab egyforma árunak fog számítani erre az egy célra. **Ha a kedvencek kiválasztásra kerültek, a Házalót (a többi hold szimbólummal ellátott vendéggel ellentétben) visszakeverjük a vendégek kupacába és a játékos visszakapja áruját.**



☾ Polgármester

Ha egy cég felkelti Norenberc polgármesterének érdeklődését, annak kézművesei több pénzt gyűjtenek!

Amikor egy játékos megszerzi a Polgármestert, azonnal ráhelyezi őt egy választása szerinti cég tetejére; a játék további részében ő ott marad. Innentől kezdve a cég kézműveseinek darabjéért minden kör végén a **Bevétel begyűjtése** fázisban az **összes játékos 1 bónusz tallért** fog kapni.



☀ Nemesember

Norenberc nemesével társulni mindig megéri a fáradságot.

A játék végén a játékos annyi bónusz GyP-t kap, ahány a Nemesember lapkáján látható (2-öt vagy 3-at).



☀ Adószedő

Egy bölcs ember több módon profitál saját pénzéből.

A játék végén a játékos 1 GyP-t kap minden 10 tallérja után, a maradékot figyelmen kívül hagyva.



Vésnök

Az értékes tekintélycímereket nem olyan nehéz elkészíteni, ha tudod, mit csinálsz...

A játék végén a **Címer gyűjtemények** fázisra a Vésnök tekintélycímerek fog számítani.



Tanonc

A következő generáció kézművesei az idei aratás hibáiból tanulnak.

A játék végén **A céhek kézműveseinek többségénél** a játékos 1 bónusz GyP-t kap minden 2. vagy 3. elért helyezését.



Munkafelügyelő

A kevésbé tehetséges kézművesek a munkafelügyelő figyelő szemei kíséretében válhatnak sikeressé.

A játék végén a játékos 1 bónusz GyP-t kap minden kézművesért (bármilyen fajtából), mely azt az értéket képviseli, amely a Munkafelügyelő lapkáján látható (2-es, 3-as vagy 4-es értékűek).

Játék összefoglaló gyors segítség a játékhoz

A játék menete

A játéknak 4 köre van. Minden kör legalább 1 fordulóból áll. Minden fordulónak három fázisa van.

1) A tervezés fázisa (A játékosok, akiknek vannak még ügynökeik, akciókártyáikkal meghatározzák, melyik céhben fognak ügynökeik akciót végrehajtani vagy passzolni.)

2) Akció fázis (Az akciókat a céhek számsorrendjében hajtjuk végre, mely során a játékosok mindegyikben 1 akciót hajthatnak végre, ha terveztek ott akciót.)

A) Áruk eladása (Eladni a céhnek a saját termékét a céhmester árért.)

B) Egy vendég felbérleése és a sorrendjelző sáv megváltoztatása (Egy vendég felbérleése a céh fogadójából és helyzetünk javítása a sorrendjelző sávon.)

C) Áruk vásárlása (Legfeljebb 3 áru vásárlása a céh raktárából a céhmester árért.)

D) Semmit sem hajtunk végre (Semmit sem hajtunk végre.)

3) Forduló vége fázis (A játékosok felkészülnek a következő körre és ellenőrzik, hogy a kör véget ért-e; ha nem, új fordulóra kezdenek.)

Egy kör vége

Ha minden játékos végzett (a passzolás jelzőjük hold oldala látható), a kör véget ér.

1) A céhmesterek kiválasztják kedvenceiket (Céhenként az a játékos kapja meg egy áru befizetésével a céhmestert, a címerét és az esetleges tekintélycímet, akinek az adott céh árujából a legtöbb van.)

2) Az ügynökök visszaszerzése (A játékosok visszakapják összes ügynöküket a céhek tetejéről.)

3) Bevétel begyűjtése (Minden játékos 3 tallért kap a banktól.)

4) Fordítsuk át a passzolás jelzőket (Minden passzolás jelzőt átfordítunk az ügynök oldalára.)

5) Új céhmester kerül a régi helyére (Minden céhben eggyel lejjebb csúsznak a legalsó elfoglalt ablakban lévő kézművesek.)

6) Feltöltjük a szálláshelyeket (Az összes céh legszélső, baloldali ablakát kiürítjük; a megmaradt vendégeket balra csúsztatjuk; az üres ablakokba új vendégeket töltünk.)

7) Válasszunk egy új tekintélyes céhet (Az előző tekintélyes céhet figyelmen kívül hagyva az a céh kapja meg a tekintélycímet, amelynek céhmestere a legmagasabb értéket képviseli.)

A játék vége

Ha a 4 kör befejeződött, a játékosok összesítik pontszámaikat:

- **A városalakók bónuszai** (A városalakók bónusz GyP-kat hoznak, vagy más pontszerző tényezőket befolyásolnak.)
- **A legtöbb kézműves egy céhből** (Céhenként hajtátok végre; 1. helyezett: 5 GyP; 2. helyezett: 3 GyP; 3. helyezett: 1 GyP; döntetlen esetén lásd a szabályokat)
- **30 pontnál magasabb értékű kézművesek** (2 GyP kézműves típusonként 30 pontérték felett)
- **A kézművesek összes fajtája** (5 GyP, ha minden típusból van legalább 1 kézművesed)
- **A leggazdagabb játékos** (5 GyP az egyedülálló játékosnak, aki a legtöbb tallért gyűjtötte vagy döntetlen helyzetben a legtöbb tallért gyűjtött játékosoknak 2 GyP.)
- **Címer gyűjtemények** (2/5/9/14/20 GyP 3/4/5/6/7+ különböző címerért)

Norenberc játék tervezés: **Andreas Steding**

Grafikai tervezés, illusztráció és szabály fejlesztés: **Joshua Cappel**

Projekt menedzser: **Jonny de Vries**

Andreas szeretne köszönetet mondani a következőknek: Matthias Beer, Hans-Ulrich Bruhn, Ralf Arnemann, Richard van Vugt, Andreas Neuhaus, Markus Krug, Stefan Brück, Ferdinand Köther, Hippodice Spieleclub, Karl-Heinz Schmiel, és Frank Biesgen

Kiadta a **White Goblin Games**

©2010 White Goblin Games

Látogasd meg weboldalunkat a www.whitegoblingames.nl címen.



Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékbolt megbízásából: X-ta