

Nürnberg

Die Zünfte der Stadt

von Andreas Steding

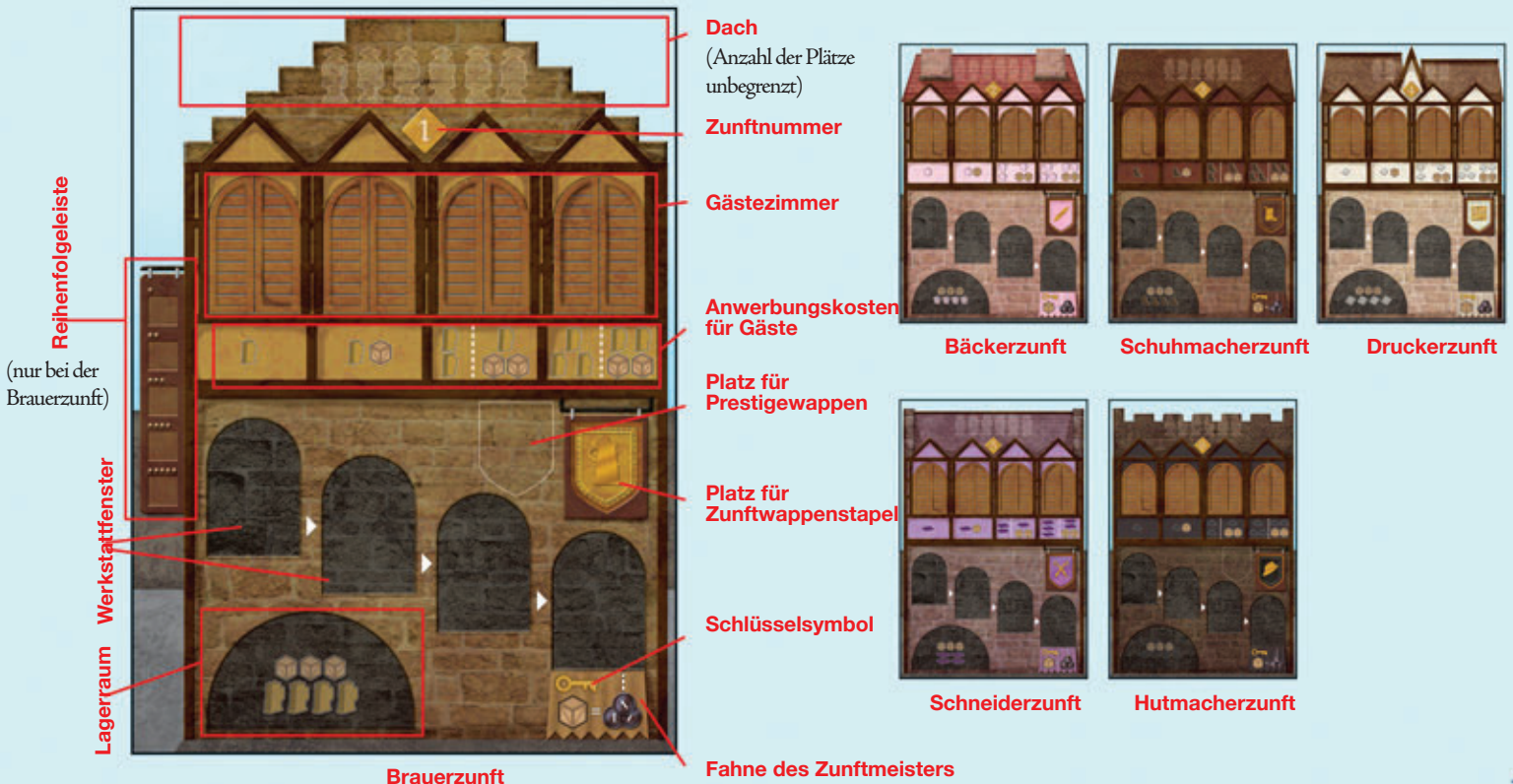
Während des Mittelalters war Nürnberg ein blühendes Handels- und Handwerkszentrum. Wer die Stadt regieren wollte, musste erst die Zünfte unter seine Kontrolle bringen, denn wer die Zünfte auf seiner Seite hatte, kontrollierte auch die Stadt. Um das zu erreichen, musste man erst einmal die Handwerker für sich einnehmen und wie sollte das besser gehen, als ihre Waren zu kaufen? Nicht umsonst lautet das Sprichwort „Der beste Freund des Handwerkers ist ein guter Kunde“. Das Vorhaben ist einfach, aber Geld ist knapp, die Zunftmeister wechseln und manchmal müssen auch Waren verkauft werden - zum größtmöglichen Profit - um in Waren einflussreicherer Zünfte investieren und diese für sich gewinnen zu können. Wer die Handelsgeschäfte am besten manipulieren kann, um sich der Loyalität der Handwerker und ihrer Gäste zu vergewissern, der wird auch die Zünfte von Nürnberg kontrollieren!

Spielüberblick

Im Spiel Nürnberg ist jeder Spieler ein ehrgeiziger Kaufmann und versucht, Einfluss im Stadtrat von Nürnberg zu gewinnen. Dafür müssen die Spieler die Handwerker der verschiedenen Zünfte der Stadt für sich gewinnen. Wer es schafft, die meisten (und einflussreichsten) Handwerker auf seine Seite zu ziehen, der wird auch das Spiel gewinnen. Jede Spielrunde besteht aus einem oder mehreren Durchgängen. In jedem Durchgang wählen alle Spieler die Zünfte, bei denen sie Aktionen ausführen wollen; dabei sind sie allerdings durch die Anzahl ihrer Handelsleute eingeschränkt. Die Aktionen umfassen den Kauf und Verkauf von Waren und die Anwerbung von Gästen der verschiedenen Zünfte: verschiedene Handwerker und auch Stadtbewohner mit nützlichen besonderen Fähigkeiten. Zum Ende jeder Spielrunde wählt der Meister jeder Zunft einen Günstling unter den Spielern aus, und zwar denjenigen, der die meisten Waren der jeweiligen Zunft besitzt. Die Gunst jeder Zunft bedeutet die Loyalität des derzeitigen Zunftmeisters und den Gewinn eines ihrer Zunftwappen. Die wichtigste Zunft der Stadt verleiht ihrem Günstling zudem noch ein wertvolles Prestigewappen. Zum Spielende vergleichen die Spieler ihre gesammelten Handwerker, Wappen, Geld und Stadtbewohner um zu sehen, wer das Spiel gewonnen hat!

Spielmaterial

6 Zunft Häuser (Bauer, Bäcker, Schuhmacher, Drucker, Schneider und Hutmacher).



66 Handwerker (11 pro Zunft)



Zunftsymbol
Wert des Handwerkers

Brauer

26 Stadtbewohner

(Die besondere Fähigkeit jedes Stadtbewohners wird in dem Regelabschnitt *Stadtbewohner* genau erklärt)



Auslösesymbol



Besondere Fähigkeit

Hinweis: Die Handwerker- und Stadtbewohnerplättchen haben gleiche Rückseiten. Ihre Vorderseiten unterscheiden sich dadurch, dass alle Handwerker von einem Fensterrahmen aus Stein umgeben sind und alle Stadtbewohner von einem Fensterrahmen aus Holz.



Handwerker haben einen Steinrahmen



Stadtbewohner haben einen Holzrahmen



Beide Sorten haben die gleiche Rückseite

Taler (Münzen verschiedener Stückelungen)



40 Handelsleute (8 pro Spielerfarbe, im Singular Handelsmann genannt)



5 Reihenfolgemarken



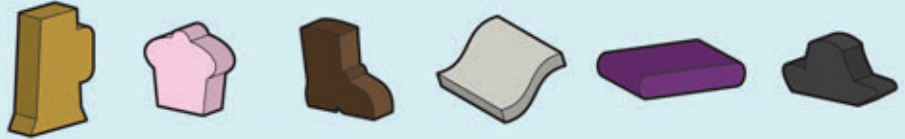
4 Prestigewappen



5 Passmarker (1 pro Spielerfarbe, jeweils mit Mondschild auf der Rückseite)



72 Warenmarker (12 für jede Zunft)



Bier (Brauer)

Backwaren (Bäcker)

Schuhe (Schuhmacher)

Papierseiten (Drucker)

Tuch (Schneider)

Hüte (Hutmacher)

24 Zunftwappen (4 für jede Zunft)



Brauer

Bäcker

Schuhmacher

Drucker

Schneider

Hutmacher

30 Aktionskarten (5 pro Sorte mit den Spielerfarben auf der Rückseite)



Brauer

Bäcker

Schuhmacher

Drucker

Schneider

Hutmacher

5 Schatzkammern (1 pro Spielerfarbe, jeweils mit Wertungstafel auf der Rückseite)



Spielvorbereitung

Es hängt von der Spieleranzahl ab, welches Spielmaterial benutzt wird. Das Zunfthaus jeder nicht benutzten Zunft wird in die Schachtel zurück gelegt, **zusammen mit den jeweils zugehörigen 11 Handwerkern, 12 Warenmarkern und 4 Wappen**. Auch werden nicht alle **Stadtbewohner** gebraucht, ihre Anzahl ist ebenfalls von der Spieleranzahl abhängig. Die Stadtbewohner werden verdeckt gemischt und es werden immer so viele benutzt, wie unten angegeben, die übrigen kommen in die Schachtel zurück, ohne sie anzusehen.

2-Personen Spiel	3-Personen Spiel	4-Personen Spiel	5-Personen Spiel
Benutzte Zünfte 1 bis 3 und 8 Stadtbewohner	Benutzte Zünfte 1 bis 4 und 12 Stadtbewohner	Benutzte Zünfte 1 bis 5 und 16 Stadtbewohner	Benutzte Zünfte 1 bis 6 und 20 Stadtbewohner

Alle folgenden Beispiele gelten für ein 3-Personen-Spiel mit den 4 ersten Zünften und 12 Stadtbewohnern.

A Die benutzten Zunfthäuser werden in numerischer Reihenfolge auf der Spielfläche ausgelegt (zuerst die Brauer, dann die Bäcker, gefolgt von den Schuhmachern usw.)

B Jeweils alle Waren werden in den Lagerraum der entsprechenden Zunft gelegt.

C Jeweils alle Zunftwappen der Zünfte werden auf den dafür vorgesehenen Platz der Zunfthäuser gelegt. Die Prestigewappen werden neben dem Haus der Brauerzunft gestapelt.

D Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die Schatzkammer, den Passmarker und 4 Handelsleute dieser Farbe. Die 4 übrigen Handelsleute werden als allgemeiner Vorrat bereitgehalten. Das Material nicht benutzter Spielerfarben geht zurück in die Schachtel.

E Jeder Spieler erhält 25 Taler. Während des Spiels halten die Spieler ihr Geld unter ihrer Schatzkammer verborgen (aber nicht ihre anderen Komponenten). Alles übrige Geld wird als Bank bereitgelegt. Wenn erforderlich, kann im Laufe des Spiels jederzeit gewechselt werden.

F Jeder Spieler erhält den Satz Aktionskarten seiner Farbe, behält aber nur die Karten der **tatsächlich im Spiel befindlichen Zünfte**, die anderen kommen zurück in die Schachtel.

G Jeder Spieler nimmt eine Ware aus jedem Lagerraum, sodass jeder 1 Ware jeder Sorte hat.

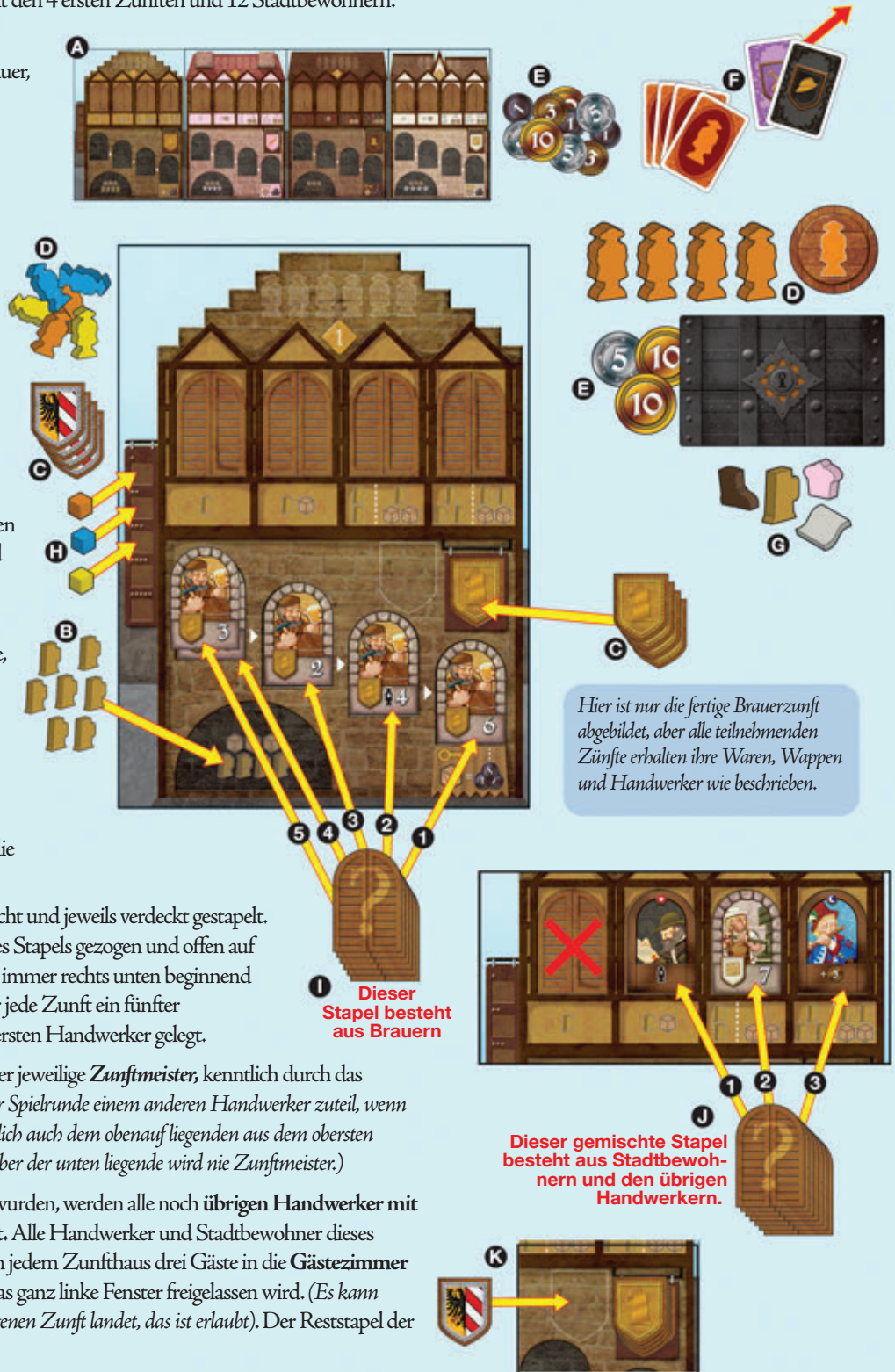
H Die Reihenfolgemarkier der Spieler werden zufällig auf die Reihenfolgeleiste verteilt, von oben nach unten.

I Die Handwerker werden nach Zünften **getrennt** gemischt und jeweils verdeckt gestapelt. Für jede Zunft werden die obersten vier Handwerker des Stapels gezogen und offen auf die **Werkstattfenster** des jeweiligen Zunfthauses gelegt, immer rechts unten beginnend und dann weiter nach links oben. Anschließend wird für jede Zunft ein fünfter Handwerker vom Stapel gezogen und offen **auf** den obersten Handwerker gelegt.

Der Handwerker im untersten Fenster jeder Zunft ist der jeweilige **Zunftmeister**, kenntlich durch das Schlüsselsymbol. (Die Ehre des Zunftmeisters wird in jeder Spielrunde einem anderen Handwerker zuteil, wenn diese nach und nach in das unterste Fenster rutschen, schließlich auch dem obenauf liegenden aus dem obersten Fenster; diese beiden Marker rutschen immer zusammen, aber der unten liegende wird nie Zunftmeister.)

J Nachdem in alle Zunfthäuser fünf Handwerker gelegt wurden, werden alle noch **übrigen Handwerker mit den Stadtbewohnern gemischt und verdeckt gestapelt**. Alle Handwerker und Stadtbewohner dieses Stapels sind **Gäste** und von diesem Stapel werden nun in jedem Zunfthaus drei Gäste in die **Gästezimmer** gelegt, jeweils von links nach rechts, wobei aber immer das ganz linke Fenster freigelassen wird. (Es kann passieren, dass ein Handwerker als Gast im Haus seiner eigenen Zunft landet, das ist erlaubt). Der Reststapel der Gästeplättchen wird verdeckt bereitgehalten.

K Schließlich wird noch die Zunft bestimmt, welche zu Spielbeginn die Prestigezunft ist (d. h. die wichtigste). Prestigezunft ist die Zunft mit dem **höchstwertigen Zunftmeister**. (Falls es mehrere Zunftmeister mit gleich höchstem Wert gibt, wird der Gleichstand zugunsten des Zunftmeisters der Zunft mit der niedrigsten Nummer gelöst). Ein Prestigewappen vom Vorrat wird neben den Wappenstapel der Prestigezunft gelegt.



Hier ist nur die fertige Brauerzunft abgebildet, aber alle teilnehmenden Zünfte erhalten ihre Waren, Wappen und Handwerker wie beschrieben.

I Dieser Stapel besteht aus Brauern

J Dieser gemischte Stapel besteht aus Stadtbewohnern und den übrigen Handwerkern.

Wie in obiger Abbildung zu sehen, hat der Zunftmeister der Brauer den Wert 6. Unter der Annahme, dass dies der höchste Wert aller vier Zunftmeister im Spiel ist, erhält die Brauerzunft das Prestigewappen.

Spielablauf

Nürnberg geht über vier **Spielrunden**. Jede Spielrunde besteht aus mindestens einem **Durchgang** (meist aber mehreren). Jeder Durchgang setzt sich aus drei **Phasen** zusammen:

1) Planungsphase

(Spieler, die noch Handelsleute haben, benutzen ihre Aktionskarten, um zu bestimmen, bei welchen Zünften sie ihre Handelsleute einsetzen.)

2) Aktionsphase

(Der Hauptbestandteil des Spiels; die Spieler benutzen ihre Handelsleute für verschiedene Geschäftstätigkeiten bei den Zünften, bis alle geplanten Aktionen abgewickelt sind.)

3) Endphase des Durchgangs

(Die Spieler bereiten den nächsten Durchgang vor und prüfen, ob die Spielrunde beendet ist.)

1) Planungsphase

In der Planungsphase legt jeder Spieler eine Anzahl Aktionskarten verdeckt vor sich ab, jede Aktionskarte steht für die Absicht, eine Aktion bei der abgebildeten Zunft auszuführen. Ein Spieler kann mehrere Aktionen pro Durchgang ausführen (*allerdings jede bei einer anderen Zunft*), aber da jede Aktion einen Handelsmann erfordert, der sie ausführt, kann niemand mehr Aktionen planen, als er in der Planungsphase Handelsleute zur Verfügung hat. Um ausgespielte Karten von noch nicht benutzten Karten zu unterscheiden, sollten alle Spieler ihren Passmarker auf ihre noch unbenutzten Karten legen.



Mondseite

Wer zwar noch Handelsleute hat, aber keine Aktionen ausführen möchte, dreht seinen Passmarker auf die **Mondseite**, um anzuzeigen, dass er **passt**. Wer passt, tut dies **für die gesamte Spielrunde**; er kann erst wieder in der nächsten Spielrunde planen und Aktionen ausführen, auch wenn in dieser Spielrunde noch weitere **Durchgänge** folgen.

Meistens werden alle Spieler gleichzeitig planen und ihre Karten spielen (oder passen) und die Aktionsphase beginnen, nachdem alle damit fertig sind. Falls es jedoch zu Streitigkeiten kommt, weil einige Spieler erst sehen möchten, was die anderen tun, wird nach folgender Regel vorgegangen: Die Spieler planen in umgekehrter Spielerreihenfolge.

Nachdem alle Spieler Aktionskarten gespielt oder gepasst haben, geht das Spiel mit der nächsten Phase weiter.



Planungsbeispiel: Im ersten Durchgang des Spiels haben alle Spieler noch ihre 4 Handelsleute. Das heißt, jeder kann bis zu 4 Aktionen planen. Gelb beschließt 3 Aktionen: bei den Bäckern, Schuhmachern und Druckern. Er legt diese drei Karten verdeckt vor sich ab und legt den Passmarker auf seine letzte Karte. Blau ist vorsichtiger und plant nur 2 Aktionen, und zwar bei den Brauere und den Schuhmachern. Sie legt ihren Passmarker auf ihre beiden anderen Karten. Orange plant Aktionen bei allen vier Zünften und spielt deshalb alle seine Aktionskarten aus.

2) Aktionsphase

In der Aktionsphase findet das hauptsächliche Spielgeschehen statt. Die Zünfte werden einzeln nacheinander in numerischer Reihenfolge aktiviert, bei den Brauere angefangen, bis alle abgehandelt sind. Die Aktionen aller in Frage kommenden Spieler bei einer Zunft werden ausgeführt, bevor die nächste Zunft aktiviert wird.

Eine Zunft aufrufen

Wenn eine Zunft aufgerufen wird, decken alle Spieler, die dort eine Aktion geplant haben, ihre entsprechende Aktionskarte auf. (*Falls hier niemand eine Aktion geplant hat, wird die nächste Zunft aufgerufen.*) Wer eine Karte für die aufgerufene Zunft aufgedeckt hat, stellt einen Handelsmann aus seinem Bestand auf die Karte. Das soll helfen nicht zu vergessen, den Handelsmann auf das Dach des Zunfthauses zu stellen, wenn der Spieler nach seiner Aktion die Karte zurücknimmt.

Die Spieler, die eine Aktion bei der aufgerufenen Zunft geplant haben, führen dort jeweils eine Aktion in Spielerreihenfolge aus. Die Spieler können aus vier Aktionsmöglichkeiten wählen, die nun erklärt werden.



Beispiel Eine Zunft aufrufen: Die Zünfte werden in numerischer Reihenfolge aufgerufen und abgehandelt, zuerst also die Brauerzunft. Alle Spieler, die in der Planungsphase ihre Brauerkarte gespielt haben, decken diese nun auf. Das sind Blau und Orange, Gelb führt keine Aktion bei den Brauere aus. Blau und Orange nehmen jeder einen Handelsmann aus ihrem Bestand und setzen ihn auf ihre gespielte Brauerkarte.

Die Aktionen

A) Waren verkaufen

(Der Zunft ihre eigenen Waren zum Preis des Zunftmeisters verkaufen.)

B) Einen Gast anwerben & die Spielerreihenfolge ändern

(Einen Gast aus den Gästezimmern der Zunft anwerben und die eigene Position auf der Reihenfolgeleiste verbessern.)

C) Waren kaufen

(Bis zu drei Waren aus dem Lagerraum der Zunft zum Preis des Zunftmeisters kaufen.)

D) Nichts tun

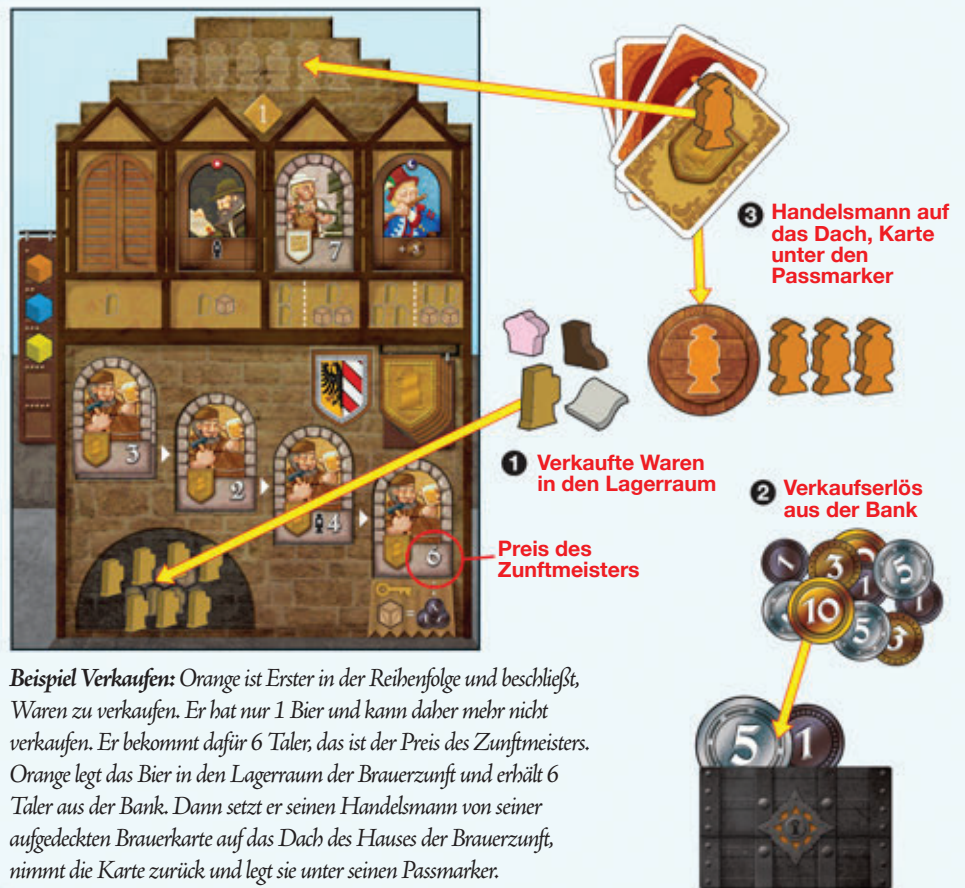
(Nichts tun)

A) Waren verkaufen

Der Spieler kann der Zunft beliebig viele ihrer eigenen Waren verkaufen. (Die Brauerzunft kauft beispielsweise nur Bier, die Bäckerzunft nur Backwaren usw.) Der Verkaufspreis ist gleich dem Wert des aktuellen Zunftmeisters.

- 1 Der Spieler legt die Waren, die er verkauft, in den Lagerraum des Zunfthauses.
- 2 Der Spieler erhält den Verkaufserlös jeder einzelnen verkauften Ware zum Preis des Zunftmeisters aus der Bank.
- 3 Nach dem Verkauf versetzt der Spieler seinen Handelsmann von seiner aufgedeckten Aktionskarte auf das Dach des Zunfthauses. Dann nimmt er seine Aktionskarte zurück und legt sie unter seinen Passmarker.


Die Anzahl der Kaufleute auf dem Dach eines Zunfthauses ist nie begrenzt.

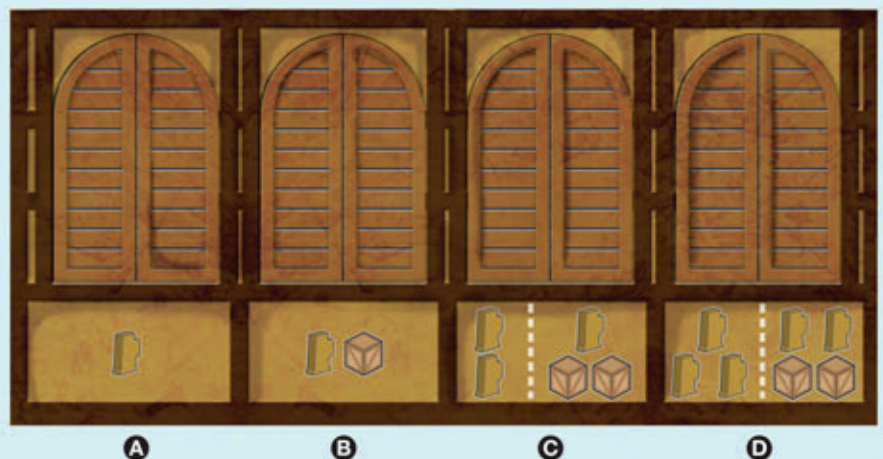


B) Einen Gast anwerben & die Spielerreihenfolge ändern

Der Spieler kann einen Gast aus den Gästezimmern der Zunft anwerben und dann die Positionen auf der Reihenfolgeleiste ändern. Die Kosten richten sich danach, in welchem Fenster der Gast zu sehen ist, und sind auf dem Zunfthaus aufgedruckt. Von links nach rechts sind die Kosten wie folgt:

- A Eine eigene Ware der Zunft.
- B Eine eigene Ware der Zunft plus eine beliebige andere Ware.
- C Zwei eigene Waren der Zunft ODER eine eigene Ware der Zunft plus zwei beliebige andere Waren.
- D Drei eigene Waren der Zunft ODER zwei eigene Waren der Zunft plus zwei beliebige andere Waren.

 Hinweis - im gesamten Spiel steht das Kistensymbol für „eine beliebige Ware“.



Einen Gast anwerben & die Spielerreihenfolge ändern (Fortsetzung)

Diese Aktion besteht aus einigen kurzen Schritten:

- 1 Alle Waren, mit der diese Aktion bezahlt wird, werden in den Lagerraum der Zunft gelegt (auch die Waren anderer Zünfte).
- 2 Der Spieler nimmt den angeworbenen Gast und legt ihn offen vor sich ab, sodass er für alle Spieler gut sichtbar ist.



Handwerker mit diesem Symbol: Einige Handwerker tragen das Symbol Handelsmann +. Wer solch einen Handwerker anwirbt, nimmt sofort einen seiner Handelsleute aus dem allgemeinen Vorrat (falls dort noch vorhanden, jeder Spieler kann maximal 8 Handelsleute haben), den er in allen folgenden Durchgängen benutzen kann.



Auslösesymbole: Jeder Stadtbewohner zeigt eins von drei Auslösesymbolen - Stern, Mond oder Sonne. Dieses Symbol gibt an, wann die besondere Fähigkeit dieses Stadtbewohners zum Tragen kommt.



Sternsymbol: Die Fähigkeit dieses Stadtbewohners wird sofort genutzt, wenn er angeworben wird. Der Spieler wendet diese Fähigkeit an und mischt den Stadtbewohner anschließend wieder in den verdeckten Gästestapel ein; das bedeutet, dass dieser Stadtbewohner später wieder in ein Gästezimmer einer Zunft einziehen kann. (Die besondere Fähigkeit jedes Stadtbewohners wird in dem Regelabschnitt **Stadtbewohner** genau erklärt.)



Mondsymbol: Die Fähigkeit dieses Stadtbewohners wird zum Ende einer Spielrunde benutzt. Stadtbewohner mit Mondsymbol werden nicht wieder in den Gästestapel eingemischt, nachdem ihre Fähigkeit benutzt wurde (außer dem Hausierer), der Spieler kann diese Fähigkeit zum Ende jeder Spielrunde nutzen. (Die besondere Fähigkeit jedes Stadtbewohners wird in dem Regelabschnitt **Stadtbewohner** genau erklärt.)



Sonnensymbol: Die Fähigkeit dieses Stadtbewohners wird zum Ende des Spiels benutzt. (Die besondere Fähigkeit jedes Stadtbewohners wird in dem Regelabschnitt **Stadtbewohner** genau erklärt.)

- 3 Als zusätzlichen Bonus für die Anwerbung erhält der Spieler so viele Taler von der Bank, wie momentan Handelsleute auf dem Dach dieses Zunfthauses stehen (dazu zählt nicht sein eigener Handelsmann für diese Aktion, der ja noch auf der Karte steht).
- 4 Der Spieler kann nun die Spielerreihenfolge ändern und seinen eigenen Marker auf die erste Position setzen. Die Marker der Spieler, die vor ihm waren, rutschen jeweils eine Position nach unten.
- 5 Nach der Anwerbung versetzt der Spieler seinen Handelsmann von seiner aufgedeckten Aktionskarte auf das Dach des Zunfthauses. Dann nimmt er seine Aktionskarte zurück und legt sie unter seinen Passmarker.

4 Reihenfolge ändern



1 Anwerbungskosten in den Lagerraum



3 Taler aus der Bank gleich Anzahl Handelsleute auf dem Dach

2 Angeworbenen Gast nehmen (sofort nutzen und wieder in de Gästestapel mischen, falls er ein Sternsymbol hat)

5 Handelsmann auf das Dach, Karte unter den Passmarker

Beispiel Anwerben: Blau ist Nächste in der Reihenfolge bei den Brauern und beschließt, einen Gast anzuwerben. Sie sieht sich die Gäste an und entscheidet, welchen sie nehmen möchte. Im ersten Zimmer ist kein Gast. Im zweiten Zimmer ist ein Ratsherr, den sie sich für 1 Bier und 1 andere Ware leisten kann. Im dritten Zimmer ist einen Drucker mit Wert 7 - sie hat zwar keine 2 Bier, aber sie könnte 1 Bier und zwei andere Waren zahlen. Im vierten Zimmer ist ein Musikant, den sie aber nicht bezahlen kann.

Blau beschließt, den Ratsherren anzuwerben. Zuerst zahlt sie als Kosten 1 Bier und 1 andere Ware (sie wählt einen Schuh) in den Lagerraum des Zunfthauses. Dann nimmt sie den Gast, der ein Sternsymbol trägt. Das bedeutet, dass dessen Fähigkeit sofort angewandt wird. Sie nutzt diese Fähigkeit, indem sie einen ihrer Handelsleute aus dem allgemeinen Vorrat nimmt, dann mischt sie den Ratsherren wieder in den Gästestapel ein. Danach erhält sie 1 Taler aus der Bank, weil auf dem Dach ein Handelsmann steht. Schließlich kann sie noch die Spielerreihenfolge ändern und tut es auch: Sie setzt ihren Marker auf die erste Position, wodurch Orange auf Position zwei zurückfällt.

Zum Abschluss der Aktion setzt sie ihren Handelsmann von ihrer aufgedeckten Brauerkarte auf das Dach des Hauses der Brauerzunft, nimmt die Karte zurück und legt sie unter ihren Passmarker.

Die nächste Zunft aufrufen

Zurück gehend zur Planungsphase (Seite 4) erinnern wir uns, dass nur zwei Spieler eine Aktion bei der Brauerzunft geplant hatten. Da beide ihre Aktionen beendet und ihre entsprechenden Aktionskarten zurückgenommen haben, wird nun die nächste Zunft in der Reihenfolge aufgerufen - die Bäcker. Jetzt decken Gelb und Orange ihre Bäckerkarten auf, und beide setzen einen der Handelsleute aus ihrem Bestand darauf. Sie führen dann beide in Spielerreihenfolge ihre Aktion bei dieser Zunft aus.



C) Waren kaufen

Der Spieler kann bis zu 3 Waren aus dem Lagerraum der Zunft kaufen. Der Kaufpreis ist gleich dem Wert des aktuellen Zunftmeisters. (Waren beliebiger Sorte im Lagerraum der Zunft können zum gleichen Preis gekauft werden wie die eigenen Waren der Zunft, so können sich gute Gelegenheiten bieten, teure Waren günstig zu erwerben.)

- 1 Der Spieler zahlt den gesamten Kaufpreis seiner gekauften Waren an die Bank.
- 2 Der Spieler nimmt die gekauften Waren aus dem Lagerraum der Zunft.
- 3 Nach dem Kauf setzt der Spieler seinen Handelsmann von seiner aufgedeckten Aktionskarte auf das Dach des Zunfthauses. Dann nimmt er seine Aktionskarte zurück und legt sie unter seinen Passmarker.

Die Anzahl Waren, die ein Spieler besitzen kann, ist nicht begrenzt, aber die Gesamtmenge Waren ist durch das vorhandene Spielmaterial beschränkt. Falls im Lagerraum einer Zunft keine Waren sind, können dort auch keine gekauft werden. Untereinander können die Spieler Waren weder kaufen/verkaufen noch anderweitig handeln.

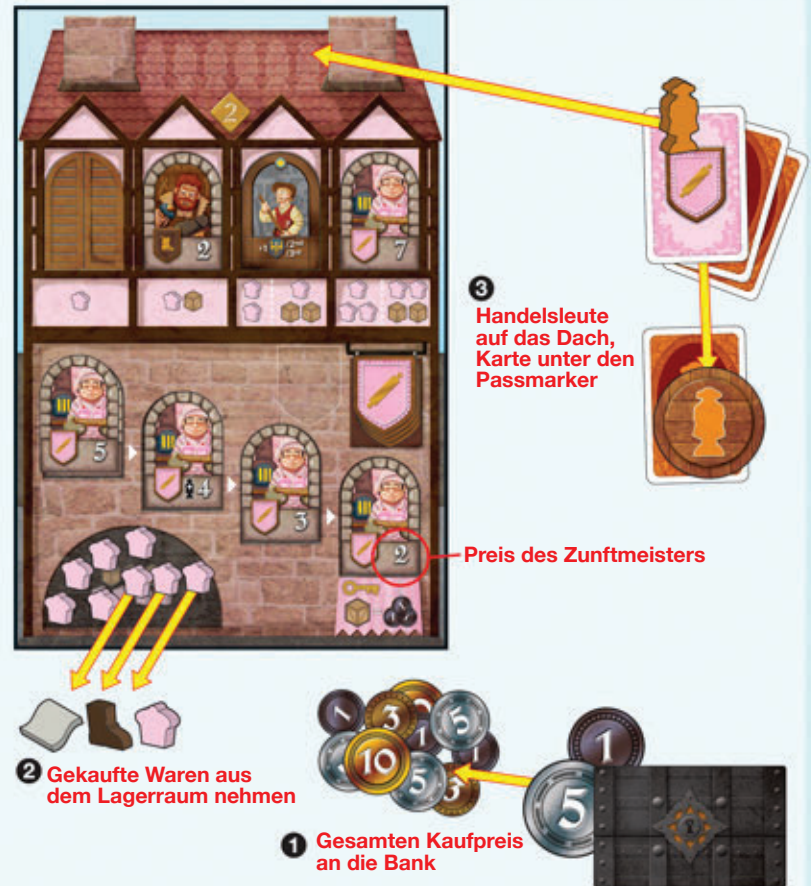
Besondere Regeln: Im ersten Durchgang der ersten Spielrunde kann es u. U. ein Limit für die Waren geben, welche die Spieler kaufen können. Bei jeder Zunft wird nach dem Aufdecken der Karten geprüft, ob das Limit zutrifft:

Falls in einem 5-Personen-Spiel 4 oder 5 Spieler eine Aktionskarte für diese Zunft gespielt haben, darf jeder Spieler dort höchstens 1 Ware kaufen.

Falls in einem 5-Personen-Spiel 3 Spieler eine Aktionskarte für diese Zunft gespielt haben, darf jeder Spieler dort höchstens 2 Waren kaufen.

Falls in einem 4-Personen-Spiel 3 oder 4 Spieler eine Aktionskarte für diese Zunft gespielt haben, darf jeder Spieler dort höchstens 2 Waren kaufen.

In allen anderen Fällen gilt das normale Limit von 3 Waren. Bitte nicht vergessen, dass diese besonderen Limits nur für den ersten Durchgang der ersten Spielrunde gelten.

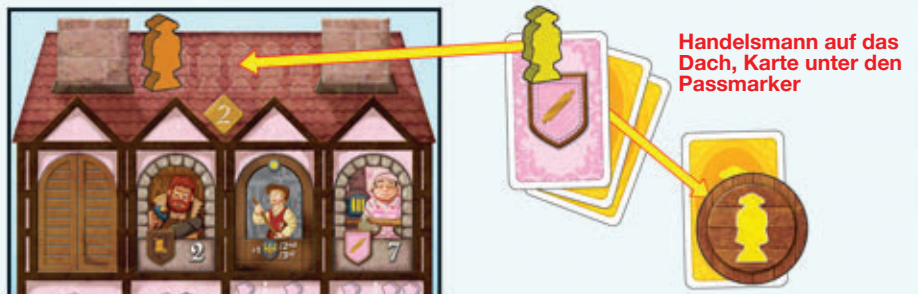


Beispiel kaufen: Orange führt seine Aktion bei der Bäckerzunft aus. Er beschließt, Waren zu kaufen, da der Preis des Zunftmeisters gerade besonders günstig ist ... nämlich 2, niedriger geht's nicht! Orange besitzt viel Geld (25 Taler vom Spielbeginn und 6 vom Bierverkauf an die Brauer), darf aber maximal nur 3 Waren kaufen. Er zahlt 6 Taler an die Bank und nimmt 3 Backwaren aus dem Lagerraum der Bäckerzunft. (Falls dort auch andere Waren gewesen wären, hätte er auch diese statt Backwaren kaufen können.)

Zum Abschluss der Aktion setzt er seinen Handelsmann auf das Dach der Bäckerzunft, nimmt die Bäckerkarte zurück und legt sie unter seinen Passmarker.

D) Nichts tun

Der Spieler kann beschließen, keine Aktion auszuführen, obwohl er eine Aktionskarte der Zunft gespielt hat. Trotzdem muss er seinen Handelsmann auf das Dach des Zunfthauses setzen und seine Aktionskarte dann zurück nehmen.



Beispiel Nichts tun: Wahrscheinlich ist es nicht die beste Entscheidung, weil der Preis gerade so niedrig ist, aber warum auch immer beschließt Gelb, keine Aktion bei der Bäckerzunft auszuführen, obwohl er in der Planungsphase seine Bäckerkarte gespielt hatte. Er setzt seinen Handelsmann auf das Dach der Bäckerzunft, nimmt die Bäckerkarte zurück und legt sie unter seinen Passmarker.

Weiter geht's mit den übrigen Zünften

Wie mit den ersten beiden Zünften geht es nun weiter mit der Schuhmacherzunft (bei der alle drei Spieler eine Aktion geplant haben) und der Druckerzunft (bei der nur Gelb und Orange eine Aktion geplant haben). Wir gehen hier nicht ins Detail der Aktionen, da alle vier möglichen Aktionen bereits beschrieben wurden (Waren verkaufen, Einen Gast anwerben & die Spielerreihenfolge ändern, Waren kaufen und Nichts tun.) Bitte nicht vergessen, dass jede Zunft in Reihenfolge abgewickelt wird und dass jeder Spieler seinen Handelsmann auf das Dach setzt, nachdem er dort irgendeine Aktion ausgeführt hat, und dann seine Aktionskarte zurück nimmt.



3) Endphase des Durchgangs



Nachdem alle Zünfte durchgespielt wurden und alle Spieler ihre gespielten Aktionskarten wieder an sich genommen haben, muss jeder Spieler, der **keinen Handelsmann** mehr hat, seinen Passmarker auf die Mondseite drehen. Das bedeutet, dass er passt und in dieser Spielrunde nichts mehr unternehmen kann.

Falls nun alle Spieler ihren Passmarker auf die Mondseite gedreht haben, ist die Spielrunde beendet. (Das umschließt natürlich auch alle Spieler, die bereits in vorherigen Planungsphasen dieser Spielrunde gepasst hatten.) Dann geht es weiter, wie unter Ende einer Spielrunde beschrieben.

Falls aber noch **mindestens ein Spieler** seinen Passmarker noch nicht umgedreht hat (Seite mit Handelsmann ist noch oben), ist die Spielrunde **noch nicht beendet** und ein neuer Durchgang beginnt (der noch zu dieser Spielrunde gehört). Alle Spieler, die bereits **gepasst** haben, können an dem neuen Durchgang nicht teilnehmen und müssen bis zur nächsten Spielrunde warten, bevor sie wieder mitspielen können.



Beispiel Durchgangsende: Zum Ende des Durchgangs liegen die vier Aktionskarten aller Spieler wieder unter ihren Passmarkern. Da Gelb 3 Aktionen ausgeführt hat (und 3 seiner Handelsleute auf die Dächer gesetzt hat), hat er noch 1 Handelsmann und somit noch nicht gepasst. Blau hatte nur zwei Aktionen in diesem Durchgang ausgeführt und noch einen Handelsmann hinzu gewonnen, als sie den Ratsberren aus dem Gästezimmer der Brauer angeworben hatte. Blau hat demnach noch 3 Handelsleute und auch noch nicht gepasst. Orange hat vier Aktionen ausgeführt und keinen weiteren Handelsmann hinzu bekommen, also muss er seinen Passmarker auf die Mondseite drehen.

Noch nicht alle Spieler haben gepasst, also beginnt ein neuer Durchgang mit der Planungsphase. Da Orange gepasst hat, nimmt er nicht daran teil und hofft, dass die anderen Spieler in diesem Durchgang passen oder alle ihre Handelsleute einsetzen, damit die Spielrunde beendet wird und er wieder mitspielen kann.

Nach der nächsten Spielrunde

In diesem Beispiel nehmen wir an, dass Gelb in der nächsten Spielrunde passt (seinen Passmarker umdreht) und Blau Aktionen bei 3 Zünften ausführt, ohne einen neuen Handelsmann zu gewinnen. In der Endphase des neuen Durchgangs hat sie keine Handelsleute mehr und muss ihren Passmarker auch auf die Mondseite drehen. Damit zeigen nun alle Spieler die Mondseite ihres Passmarkers und die Spielrunde ist zu Ende!



Ende einer Spielrunde

Zum Ende einer Spielrunde finden sieben einfache Schritte statt:

1) Stadtbewohner mit dem Mondsymbol wenden ihre besonderen Fähigkeiten während des **Endes einer Spielrunde** an. Im Abschnitt Stadtbewohner ist genau beschrieben, wie diese Fähigkeiten aussehen und wie und wann sie angewandt werden.

1) Die Zunftmeister wählen ihren Günstling

2) Alle Handelsleute zurücknehmen

3) Einkommen erhalten

Falls dies die vierte Spielrunde war, entfallen die nächsten vier Schritte und es geht weiter, wie unter Spielende beschrieben. Die vierte Spielrunde erkennt man leicht daran, dass keine Handwerker mehr in den Zunfthäusern sind.

4) Passmarker umdrehen

5) Neue Zunftmeister einsetzen

6) Gästezimmer auffüllen

7) Neue Prestigezunft bestimmen

Nachdem diese Schritte abgeschlossen sind, beginnt eine neue Spielrunde, an der wieder alle Spieler beteiligt sind.

1) Die Zunftmeister wählen ihren Günstling

Der Meister jeder Zunft bestimmt einen Spieler, den er unterstützt. Das geschieht für jede Zunft nacheinander in numerischer Reihenfolge. Der **Günstling** jeder Zunft ist der Spieler, der aktuell die meisten Waren dieser Zunft besitzt.

- Bei Gleichstand ist derjenige der daran beteiligten Spieler der Günstling, der mehr Geld besitzt. (In diesem Fall müssen die betroffenen Spieler ihr Geld vorzeigen.) Falls dann immer noch Gleichstand herrscht, ist derjenige der daran beteiligten Spieler der Günstling, der in der Spielerreihenfolge weiter vorne liegt.
- Falls kein Spieler Waren dieser Zunft besitzt, gibt es in dieser Spielrunde keinen Günstling dieser Zunft und der Zunftmeister wird in die Schachtel zurückgelegt (zusammen mit dem darunter liegenden Handwerker, falls dies die vierte Spielrunde ist).

Der Günstling muss 1 Ware dieser Zunft in den Lagerraum des Zunfthauses zurücklegen und erhält dafür:

- 1 Das Zunftmeisterplättchen, welches er offen vor sich hinlegt, zu seinen anderen angeworbenen Handwerkern/Stadtbewohnern. (Falls dies die vierte Spielrunde ist, nimmt der Spieler auch den darunter liegenden Handwerker.)



Einige **Handwerker** tragen das Handelsmann + Symbol. Für jedes Plättchen mit diesem Symbol, welches ein Spieler in dieser Spielphase erhält (Zunftmeister und/oder der darunter liegende Handwerker, falls dies die vierte Spielrunde ist), nimmt er einen seiner Handelsleute aus dem allgemeinen Vorrat (falls dort noch vorhanden, jeder Spieler kann maximal 8 Handelsleute haben).

- 2 Ein Wappen dieser Zunft.
- 3 Das Prestigewappen, falls diese Zunft die aktuelle Prestigezunft ist.

2) Alle Handelsleute zurücknehmen

Alle Spieler nehmen ihre eigenen Handelsleute von den Dächern zurück in ihren Bestand.



3) Einkommen erhalten

Jeder Spieler erhält 3 Taler aus der Bank.



Falls dies die vierte Spielrunde war, entfallen die nächsten vier Schritte und es geht weiter, wie unter Spielende beschrieben. Die vierte Spielrunde erkennt man leicht daran, dass keine Handwerker mehr in den Zunfthäusern sind.

4) Passmarker umdrehen

Alle Spieler drehen ihren Passmarker wieder auf die Handelsmannseite.



5) Neue Zunftmeister einsetzen

Bei jeder Zunft wird der Handwerker (bzw. die beiden Handwerker in der vierten Spielrunde) im untersten Werkstattfenster auf die Position des Zunftmeisters geschoben. Dieser Handwerker (nur der obere der beiden in der vierten Spielrunde) ist der neue Zunftmeister

6) Gästezimmer auffüllen

Bei jeder Zunft wird zunächst der Gast aus dem ganz links liegenden Zimmer, falls vorhanden, in die Schachtel zurückgelegt. Anschließend werden alle noch verbliebenen Gäste jeder Zunft soweit wie möglich nach links geschoben. Dann werden die freien Zimmer mit neuen Gästen vom Gästestapel aufgefüllt, einzeln für jede Zunft und offen von links nach rechts. Auf diese Weise werden alle Zünfte in numerischer Reihenfolge, beginnend mit den Brauereien, aufgefüllt. Falls es nicht mehr genug Gäste gibt, um alle Gästezimmer zu belegen, bleiben restliche Zimmer einfach leer.

7) Neue Prestigezunft bestimmen

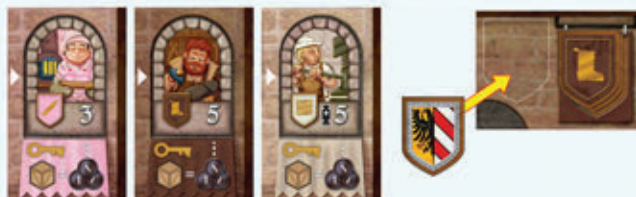
Eine neue Prestigezunft wird bestimmt. Die neue Prestigezunft kann nie dieselbe sein wie in der gerade abgelaufenen Spielrunde. Nur die anderen Zünfte kommen dafür in Frage und die neue Prestigezunft ist davon diejenige, deren Zunftmeister den höchsten Wert hat. Ein Gleichstand wird zugunsten der Zunft mit niedrigerer Nummer gelöst. Ein Prestigewappen aus dem Vorrat wird neben den Wappenstapel der neuen Prestigezunft gelegt.



Beispiel Zunftmeister wählen ihren Günstling: Wir schauen die Brauerzunft an, weil sie die erste in der numerischen Reihenfolge ist. Wir wissen, dass Orange im ersten Durchgang der ersten Spielrunde ein Bier an die Brauer verkauft hat, sodass er keins mehr hat. Wir nehmen an, dass Blau mit einer ihrer Aktionen im zweiten Durchgang ebenfalls ein Bier an die Brauer verkauft hat und deshalb auch keins mehr hat. Bleibt Gelb als einziger Spieler, der noch Bier hat, also ist Gelb der Günstling des Braumeisters. Gelb legt 1 Bier in den Lagerraum der Brauerzunft und nimmt das Zunftmeisterplättchen, ein Wappen der Brauerzunft von deren Stapel und da die Brauer auch die Prestigezunft der ersten Spielrunde sind, erhält er auch noch das Prestigewappen. Alle anderen Zünfte werden auf gleiche Weise abgehandelt.



Beispiel Neue Zunftmeister einsetzen/Gästezimmer auffüllen: Wir schauen hier die Brauerzunft an, aber dieser Vorgang findet für alle Zünfte statt. Zuerst rutscht der Handwerker mit Wert 4 auf die Position des Zunftmeisters, wodurch er neuer Zunftmeister wird. Falls in dem Zimmer ganz links ein Gast wäre, würde dieser in die Schachtel zurückgelegt, aber es ist leer. Die beiden noch verbliebenen Gäste werden so weit wie möglich nach links gerückt, dann werden zwei Plättchen vom Gästestapel gezogen und offen in die beiden leeren Gästezimmer gelegt.



Beispiel Neue Prestigezunft bestimmen: Bei Betrachtung aller Zünfte *außer* der Brauerzunft (weil sie die Prestigezunft der abgelaufenen Spielrunde war) stellen wir fest, dass die Zunftmeister der Schuhmacher und Drucker Gleichstand für den höchsten Wert haben. Bei Gleichstand hat die niedriger nummerierte Zunft Vorrang, also sind die Schuhmacher die neue Prestigezunft.

Spielende

Das Spiel endet nach der vierten Spielrunde (und nachdem die letzten Zunftmeister ihre Günstlinge gewählt, alle Spieler ihre Handelsleute zurück genommen und Einkommen erhalten haben). Nun werden die Siegpunkte (SP) berechnet, um den Spielsieger zu ermitteln.



Dieses Symbol steht für die SP auf den Stadtbewohnern und auch anderweitig im Spiel.

Die Spieler drehen ihre Schatzkammern um und benutzen die auf der Rückseite befindliche Wertungstafel, um ihre SP mit ihrem Marker von der Reihenfolgeleiste zu notieren. SP gibt es auf mehrfache Weise:

• Boni durch Stadtbewohner

Die besonderen Fähigkeiten der Stadtbewohner mit Sonnensymbol kommen nun bei der Wertung zum Einsatz. Einige dieser Fähigkeiten liefern direkte SP, während andere die Kalkulation anderer SP beeinflussen. **Die Spieler sollten sicher sein, dass sie diese Fähigkeiten ihrer Stadtbewohner verstanden haben.** (Die besondere Fähigkeit jedes Stadtbewohners wird in dem Regelabschnitt **Stadtbewohner** genau erklärt.)

• Mehrheit der Handwerker jeder Zunft

Nacheinander wird jede Zunft einzeln abgerechnet. Für jede Zunft zählen die Spieler die Werte der Handwerker dieser Zunft in ihrem Besitz. SP gibt es je nach Rang für jede Zunft:



Falls es keinen zweiten und/oder dritten Rang gibt, erhält der Spieler des ersten Ranges diese SP. Ein Gleichstand für den 1., 2. oder 3. Rang wird durch die höhere Anzahl Handwerkerplättchen gelöst (statt ihrer Werte).

Falls dann immer noch Gleichstand herrscht:

Gleichstand für 1. Rang: Die betroffenen Spieler erhalten jeder 4 SP und es gibt keinen 2. Rang.

Gleichstand für 2. Rang: Die betroffenen Spieler erhalten jeder 2 SP und es gibt keinen 3. Rang.

Gleichstand für 3. Rang: Die betroffenen Spieler erhalten 0 SP.

• Handwerkertyp mit Wert 30 und mehr

Jeder Spieler, der Handwerker einer Zunft im Wert von mindestens 30 hat, erhält dafür 2 SP. (Jeder Spieler kann dies für mehrere Zünfte erreichen.)

• Alle Handwerkertypen

Jeder Spieler mit mindestens einem Handwerker jeder Zunft erhält 5 SP.

• Reichster Spieler

Der Spieler mit den meisten Talern erhält 5 SP. Bei Gleichstand erhält jeder betroffene Spieler 2 SP.

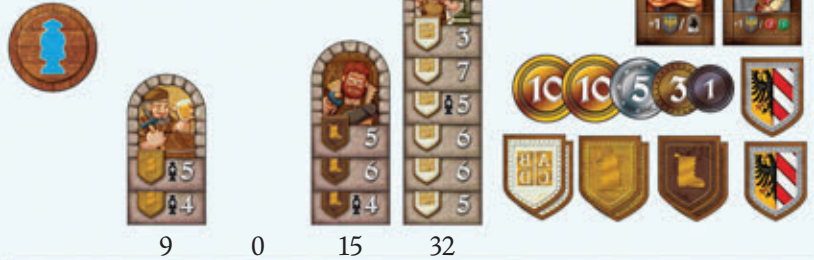
• Wappensammlung

Die Spieler bekommen SP für verschiedene Zunftwappen nach folgender Tabelle. Jedes Prestigewappen gilt jeweils als einzigartiges Wappen.

0 bis 2 verschiedene Wappen	0 SP
3 verschiedene Wappen	2 SP
4 verschiedene Wappen	5 SP
5 verschiedene Wappen	9 SP
6 verschiedene Wappen	14 SP
7 und mehr verschiedene Wappen	20 SP

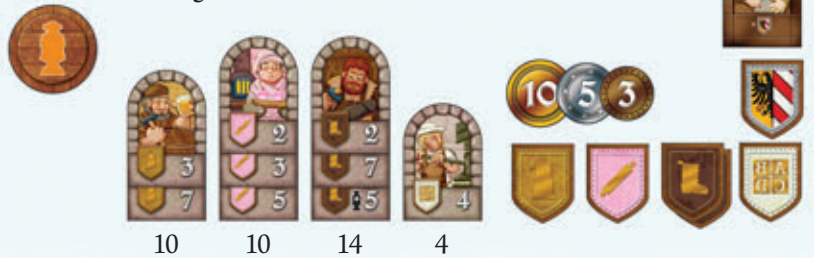
Nachdem alle Spieler ihre SP erhalten haben, ist der Spieler mit den meisten SP der Spielsieger. (Bei Gleichstand ist derjenige der daran beteiligten Spieler Spielsieger, der mehr Handwerker besitzt. Falls dann immer noch Gleichstand herrscht, ist von den daran beteiligten Spielern derjenige Spielsieger, dessen Handwerker den höheren Wert haben.) Er wird ein Leben in Reichtum und Ehre als mächtigster Mann in Nürnberg führen ... bis zum nächsten Spiel!

Gesammelte Plättchen und Taler von Blau



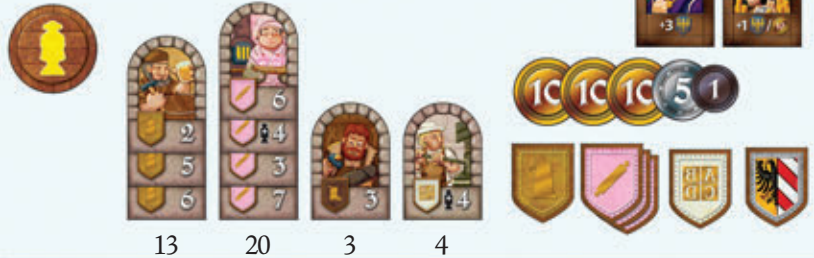
9 0 15 32

Gesammelte Plättchen und Taler von Orange



10 10 14 4

Gesammelte Plättchen und Taler von Gelb



13 20 3 4

• **Beispiel Spielende:** Wir beginnen direkt mit den Stadtbewohnern und sehen, dass Blau 2 SP für ihren Vorarbeiter erhält (1 SP pro Handwerker Wert 4) und Gelb 3 SP für seinen Edelmann plus 3 SP für seinen Steuereintreiber (1 SP pro 10 Taler). Die anderen Stadtbewohner (Lehrling und Graveur) kommen zur Geltung, wenn wir gleich noch andere Werte kalkulieren.

• Die Wertung für Mehrheiten der Handwerker jeder einzelnen Zunft ergibt ...

Brauer: 1. Gelb (5 SP), 2. Orange (3 SP), 3. Blau (1 SP + 1 für ihren Lehrling)

Bäcker: 1. Gelb (5 SP), 2. Orange (3 SP), kein 3., also erhält Gelb als 1. diesen 1 SP

Schuhmacher: 1. Blau (5 SP), 2. Orange (3 SP), 3. Gelb

Drucker: 1. Blau (5 SP), 2. Orange/Gelb Gleichstand (jeder 2 SP), 3. nicht vergeben

... sodass insgesamt für die Handwerkermehrheit Blau 12 SP erhält, Orange 11 SP und Gelb 14 SP.

• Wir sehen, dass alle Drucker von Blau mehr als 30 wert sind, also erhält sie 2 SP.

• Gelb und Orange haben beide mindestens einen Handwerker jeder Zunft, erhalten also beide 5 SP.

• Gelb ist der reichste Spieler und erhält 5 SP.

• Blau hat 5 verschiedene Wappen gesammelt und bekommt dafür 9 SP. Orange hat 6 verschiedene Wappen (einschließlich seines Graveurs) und erhält dafür 14 SP. Gelb erhält für 4 verschiedene Wappen 5 SP.



Der Endstand ist (hier auf einer Wertungstafel gezeigt)

• Blau 25 SP

• Gelb 35 SP

• Orange 41 SP

Orange hat das Spiel gewonnen!

Die Stadtbewohner

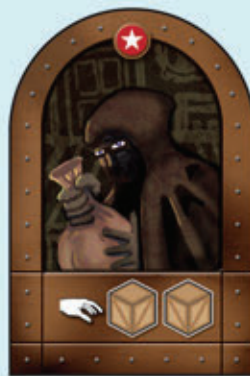
Die Stadtbewohner von Nürnberg im Detail:



★ Ratsherr

Ratsberren unterstützen das Anwerben neuer Handelsleute für die verschiedenen Kaufleute von Nürnberg.

Der Spieler nimmt sofort einen seiner Handelsleute aus dem allgemeinen Vorrat (falls dort noch vorhanden, jeder Spieler kann maximal 8 Handelsleute haben) und kann ihn in späteren Durchgängen benutzen. **Der Ratsherr wird sofort wieder in den Gästestapel eingemischt.**



★ Dieb

Nicht alle Waren werden auf legale Weise erworben; zum Glück sind die Kaufleute gegen Verluste versichert.

Der Spieler kann sofort zwei beliebige Waren von einem anderen Spieler nehmen. **Der Bestohlene erhält dafür Geld von der Bank** als hätte er die Ware gerade zum Preis der entsprechenden Zunftmeister verkauft. **Der Dieb wird sofort wieder in den Gästestapel eingemischt.**



★ Wächter

Anständige Handwerker respektieren die Anweisungen der bewaffneten Milizen Nürnbergs.

Der Spieler kann sofort die Position zweier Handwerker derselben Zunft austauschen (z. B. zwei Bäcker). Es spielt keine Rolle, ob diese beiden Handwerker in der Werkstatt oder im Gästezimmer sind oder sogar in verschiedenen Zunfthäusern. **Zunftmeister dürfen auf diese Weise nicht umgesetzt werden. Der Dieb wird sofort wieder in den Gästestapel eingemischt.**



☾ Musikant

Die Minnesänger vom Lande können viel Geld mit ihren Liedern verdienen ...

Während des Schrittes **Einkommen erhalten** zum Ende jeder Spielrunde erhält der Spieler so viele Taler von der Bank, wie auf dem Musikantenplättchen angegeben (entweder 3 oder 5 Taler).



☾ Hausierer

Ein paar mitgebrachte extra Kisten mit Waren sind immer hilfreich, um die Gunst eines Zunftmeisters zu gewinnen!

Wenn ein Spieler den Hausierer anwirbt, muss er eine seiner eigenen Waren auf das Plättchen legen. (Falls er zu diesem Zeitpunkt keine Waren hat, muss er den Hausierer sofort wieder in den Gästestapel einmischen.) Während des Schrittes **Zunftmeister wählen ihren Günstling** zählt das Plättchen wie 4 Stück dieser Ware, aber nur zu diesem Zweck. **Nach der Wahl der Günstlinge wird der Hausierer (anders als andere Stadtbewohner mit dem Mondsymbol) sofort wieder in den Gästestapel eingemischt und der Spieler erhält seine Ware zurück.**



☾ Bürgermeister

Wenn eine Zunft die Aufmerksamkeit des Bürgermeisters auf sich zieht, können deren Handwerker mehr Geld verdienen!

Wenn ein Spieler den Bürgermeister anwirbt, setzt er ihn sofort auf das Dach einer Zunft seiner Wahl, wo er bis zum Spielende bleibt. Während des Schrittes **Einkommen erhalten** zum Ende jeder Spielrunde erhalten ab jetzt **alle Spieler 1 Taler Bonus** für jeden Handwerker dieser Zunft, den sie besitzen.



☀ Edelmann

Es lohnt sich immer, sich mit der Oberschicht von Nürnberg gut zu stellen.

Zum Spielende erhält der Spieler so viele Bonus SP, wie auf dem Edelmannplättchen angegeben (entweder 2 oder 3).



☀ Steuereintreiber

Ein kluger Mann profitiert auf mehrfache Weise von seinem Geld.

Zum Spielende erhält der Spieler 1 SP für je 10 Taler in seinem Besitz, Reste werden ignoriert.



☀ Graveur

Die wertvollen Prestigewappen sind gar nicht so schwer herzustellen, wenn man weiß, wie ...

Während des Schrittes **Wappensammlung** zum Spielende gilt der Graveur nur für diesen Zweck wie ein Prestigewappen.



☀ Vorarbeiter

Auch weniger begabte Handwerker können unter der Aufsicht des richtigen Vorarbeiters zum Erfolg kommen.

Zum Spielende erhält der Spieler 1 Bonus SP für jeden seiner Handwerker (aller Zünfte) mit dem auf dem Vorarbeiterplättchen angegebenen Wert (entweder 2 oder 3 oder 4).



☀ Lehrling

Die nächste Handwerkergeneration lernt von den Fehlern der jetzigen Generation.

Während des Schrittes **Mehrheit der Handwerker jeder Zunft** zum Spielende erhält der Spieler 1 Bonus SP für jeden 2. oder 3. Rang, den er dabei erzielt hat.

Spielübersicht zum schnellen Nachlesen während des Spiels

Spielablauf

Das Spiel dauert 4 Spielrunden. Jede Spielrunde hat mindestens 1 Durchgang. Jeder Durchgang besteht aus 3 Phasen.

1) Planungsphase (Spieler, die noch Handelsleute haben, spielen Karten für die Zünfte, bei denen sie Aktionen ausführen möchten, oder passen.)

2) Aktionsphase (In numerischer Reihenfolge werden die Zünfte abgehandelt, jeder Spieler der dort 1 Aktion geplant hatte führt diese aus)

A) Waren verkaufen (Einer Zunft ihre eigenen Waren zum Preis des Zunftmeisters verkaufen.)

B) Einen Gast anwerben & die Spielerreihenfolge ändern (Einen Gast aus einem Zimmer der Zunft anwerben und die eigene Position in der Reihenfolge verbessern.)

C) Waren kaufen (Bis zu 3 Waren aus dem Lagerraum für den Preis des Zunftmeisters kaufen.)

D) Nichts tun (Nichts tun)

3) Endphase des Durchgangs (Vorbereitung des nächsten Durchgangs und Prüfung, ob die Spielrunde beendet ist; falls nicht, beginnt der nächste Durchgang.)

Ende einer Spielrunde

Falls nun alle Spieler ihren Passmarker auf die Mondseite gedreht haben, ist die Spielrunde beendet.

1) Die Zunftmeister wählen ihren Günstling (Der Spieler mit den meisten Waren jeder Zunft gibt 1 Ware davon ab und erhält den Zunftmeister, das Wappen und gegebenenfalls das Prestigewappen.)

2) Alle Handelsleute zurücknehmen (Die Spieler nehmen ihre Handelsleute von den Dächern zurück.)

3) Einkommen erhalten (Alle Spieler erhalten 3 Taler von der Bank. Spielende, falls dies die vierte Spielrunde ist.)

4) Passmarker umdrehen (Alle Passmarker werden auf die Handelsmannseite gedreht.)

5) Neue Zunftmeister einsetzen (Handwerker im untersten besetzten Fenster wird auf den Platz des Zunftmeisters gesetzt.)

6) Gästezimmer auffüllen (Gäste im linken Zimmer jeder Zunft werden abgeworfen, übrige nach links gerutscht, neue Gäste in die leeren Zimmer gelegt.)

7) Neue Prestigezunft bestimmen (Zunft mit höchstwertigem Zunftmeister wird neue Prestigezunft außer der Prestigezunft der abgelauteten Spielrunde.)

Spielende

Nach 4 Spielrunden ermitteln alle Spieler ihre Siegpunkte (SP)

• **Boni durch Stadtbewohner** (Stadtbewohner geben Bonus SP oder beeinflussen andere Wertungen.)

• **Mehrheit der Handwerker jeder Zunft** (Jede Zunft wird einzeln betrachtet; 1. Rang 5 SP, 2. Rang 3 SP, 3. Rang 1 SP. Gleichstände s. Regeln.)

• **Handwerkertyp mit Wert 30 und mehr** (2 SP für jeden Handwerkertyp mit Mindestwert 30)

• **Alle Handwerkertypen** (5 SP für Besitz von mindestens 1 jedes Handwerkertyps)

• **Reichster Spieler** (5 SP für den Spieler mit meisten Talern, bei Gleichstand je 2 SP.)

• **Wappensammlung** (2/5/9/14/20 SP für 3/4/5/6/7+ verschiedene Wappen.)

Spielautor: Andreas Steding
Grafische Gestaltung, Grafiken und Regelentwicklung: Joshua Cappel
Deutsche Regel: Ferdinand Köther
Projektleiter: Jonny de Vries

Andreas möchte sich bedanken bei: Matthias Beer, Hans-Ulrich Bruhn, Ralf Arnemann, Richard van Vugt, Andreas

12 Neuhaus, Markus Krug, Stefan Brück, Ferdinand Köther, Hippodice Spieleclub, Karl-Heinz Schmiel und Frank Biesgen.

Erschienen bei White Goblin Games

© White Goblin Games

Besucht unsere Webseite www.whitegoblingames.nl

