

Правила настольной игры «Нюрнберг» (Norenberc)

Автор: Andreas Steding

Игра для 2-5 игроков

Перевод на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Современный Нюрнберг в средние века носил название Норенберк и был центром торговли и ремёсел. Человек, который хотел получить контроль над этим городом, должен был сначала заручиться поддержкой его гильдий, потому что только с их помощью можно было добиться места в совете Норенберка. Игрокам и предстоит эта нелёгкая задача...

Чтобы попасть в городской совет, сначала нужно добиться расположения мастеров, работающих в гильдиях; и как ещё это сделать, как не покупая их товары? Недаром говорят, что «лучший друг мастера – хороший клиент».

Казалось бы, план достаточно прост, но постоянная нехватка денег и то возрастающая, то падающая популярность той или иной гильдии приводит к тому, что иногда приходится перепродавать купленные товары – если это может принести хоть какую-то прибыль – чтобы вложить деньги в товары более известных и влиятельных гильдий и заручиться их поддержкой.

Тот, кто лучше всех сможет наладить торговлю и получить расположение мастеров города и их гостей – станет тем, кто получит контроль над гильдиями Норенберка!

Обзор игры

В игре «Нюрнберг» каждый игрок выступает в роли амбициозного торговца, пытающегося получить место в городском совете. Чтобы это сделать игрокам придётся заручиться поддержкой мастеров различных гильдий старого Нюрнберга. Игрок, который сможет расположить к себе как можно больше влиятельных мастеров, станет победителем.

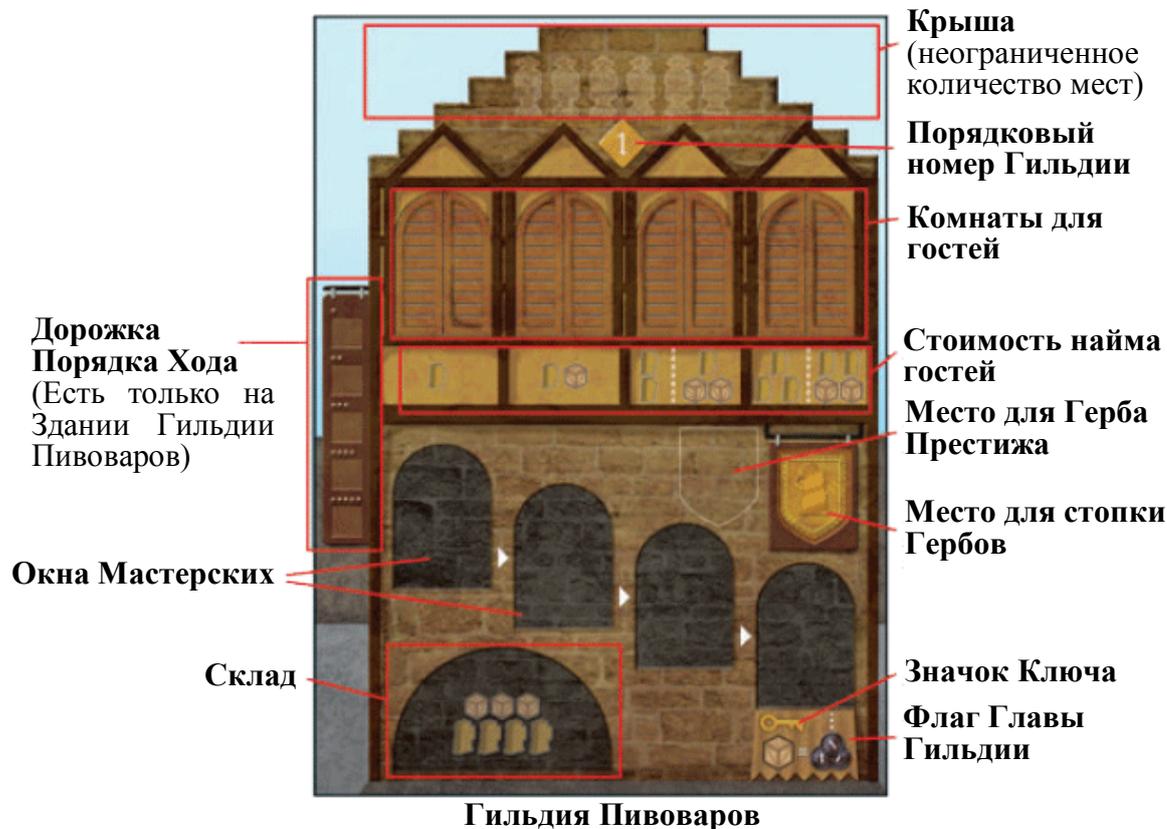
Каждый раунд состоит из одного или нескольких ходов. Каждый ход все игроки одновременно выбирают гильдии, в которых хотят предпринять определённые действия. Число выбранных гильдий ограничивается количеством имеющихся у игроков посредников. Совершение действия подразумевает покупку товаров, их продажу или найм гостей, проживающих в гильдиях: различных мастеров и других жителей города, обладающих разнообразными полезными умениями.

В конце каждого раунда глава каждой гильдии выберет из числа игроков своего фаворита: того, кто является обладателем наибольшего количества товаров его гильдии. Фаворит каждой гильдии заручится поддержкой действующего главы гильдии и получит один из его гербов. Самая влиятельная гильдия в городе предоставит своему фавориту один из бесценных гербов престижа.

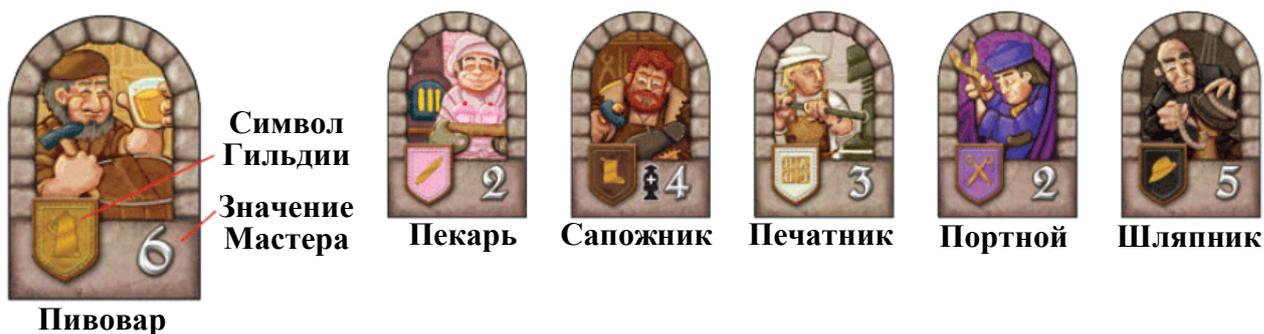
В конце игры игроки сравнят количество накопленных во время игры мастеров, гербов, денег и горожан, чтобы выяснить, кто стал победителем в игре!

Игровые компоненты

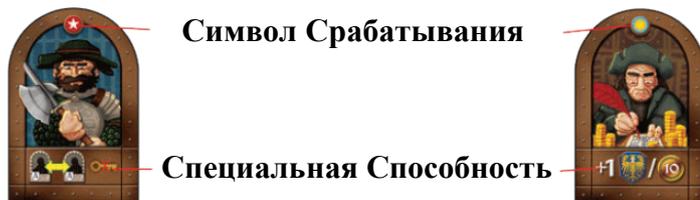
6 Зданий Гильдий (Пивовары, Пекари, Сапожники, Печатники, Портные и Шляпники)



66 Мастеров (по 11 на каждую Гильдию)



26 Горожан (много разных типов, подробно описанных ниже, в разделе «Горожане»)



**У Мастеров
каменный
оконный
проём**



**У Горожан
деревянный
оконный
проём**



**Рубашка у
Мастеров и
Горожан
одинаковая**

*Заметка: Тайлы мастеров и горожан имеют одинаковую рубашку, но их лицевая сторона отличается: мастера расположены в **каменном** оконном проёме, а горожане в **деревянном** оконном проёме.*

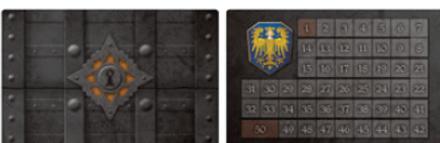
Талеры (Монеты разного номинала)



40 Посредников (по 8 каждого цвета)



5 Сейфов (по одному каждого цвета, с таблицей подсчёта очков на обратной стороне)



4 Герба Престижа



5 Маркеров Порядка Хода



5 Жетонов Паса (по одному каждого цвета, с символом месяца на обратной стороне)



72 Жетона Товаров (по 12 для каждой Гильдии)



24 Герба Гильдий (по 4 для каждой Гильдии)



Подготовка к игре

Компоненты, которые вы будете использовать во время игры, зависят от количества участников игры. Здания гильдий, которые **не** будут использоваться в игре, необходимо вернуть в коробку **вместе с соответствующими 11 мастерами, 12 жетонами товаров и 4 гербами**. Также вы будете использовать определённое количество горожан, тоже зависящее от количества участников игры. Положите тайлы горожан лицевой стороной вниз и тщательно перемешайте, затем отложите необходимое количество тайлов, зависящее от количества игроков; лишние тайлы, не переворачивая, уберите в коробку:

2 игрока	3 игрока	4 игрока	5 игроков
Используйте гильдии с номерами 1-3	Используйте гильдии с номерами 1-4	Используйте гильдии с номерами 1-5	Используйте гильдии с номерами 1-6
Используйте 8 горожан	Используйте 12 горожан	Используйте 16 горожан	Используйте 20 горожан

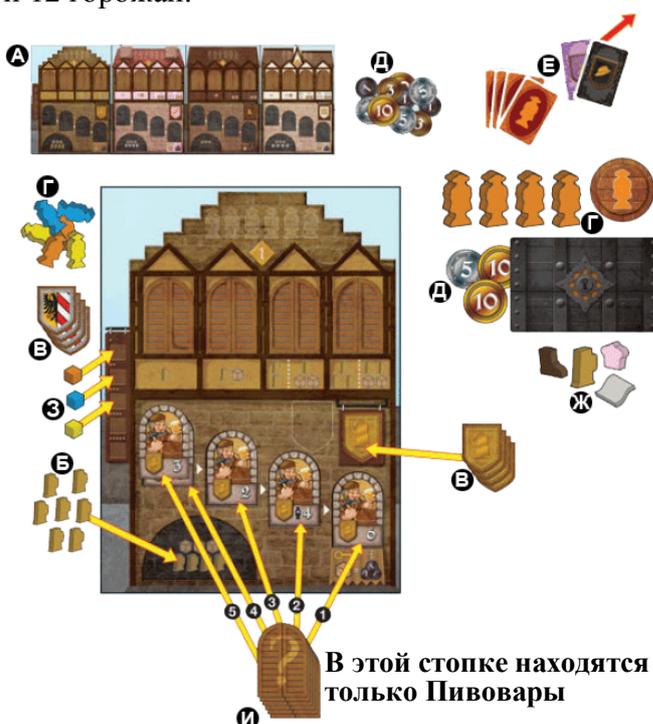
Ниже в правилах мы будем рассматривать различные игровые ситуации на примере игры втроём, в которой используются 4 гильдии и 12 горожан.

А) Расположите на столе по порядку (по порядковым номерам) здания гильдий, которые вы будете использовать во время игры (сначала Пивовары, затем Пекари, Сапожники и т.д.).

Б) Поместите все товары на склады соответствующих гильдий.

В) Поместите гербы стопочками на специальные места в соответствующих гильдиях. Гербы престижа сложите стопочкой рядом со зданием гильдии Пивоваров.

Г) Каждый игрок выбирает себе цвет. Все компоненты невыбранного цвета возвращаются в коробку. Каждый игрок получает сейф, жетон паса и 4 посредника своего цвета; остальные



На этом рисунке подробно изображена только Гильдия Пивоваров, но товары, гербы, Правила настольной игры Нюрнберг мастера и гости должны быть помещены на все гильдии.

посредники кладутся рядом с гильдией Пивоваров (запас).

Д) Каждый игрок получает 25 Талеров. Во время игры игроки хранят свои деньги (*но не другие компоненты*) в тайне от противников, поместив их под свой сейф. Остатки денег кладутся в общий банк. При необходимости игроки могут пользоваться банком для размена денег.

Е) Каждый игрок получает колоду карт действия своего цвета; **карты не участвующих в игре гильдий** необходимо отобрать и вернуть в коробку.

Ж) Каждый игрок берёт по 1 товару с каждого склада, то есть у него должно быть по одному товару каждого типа.

З) Маркеры порядка хода в случайном порядке располагаются на дорожке порядка хода (размещение необходимо производить сверху вниз).

И) Разложите **мастеров** по типам (Пивовары, Пекари и т.д.), переверните их лицевой стороной вниз и **отдельно** перемешайте каждую стопку. Для каждой гильдии возьмите из соответствующей стопки 4 верхних мастера и поместите их лицевой стороной вверх в окна **мастерских** на здании гильдии, начиная с нижнего окна и двигаясь вверх. Затем возьмите из соответствующей стопки пятого мастера и положите его поверх мастера, находящегося в самом верхнем окне.

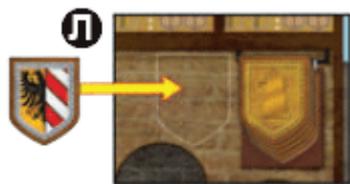
Мастер в самом нижнем окне каждой гильдии – действующий **глава гильдии**, что обозначено символом ключа. (*Звание главы гильдии переходящее - каждый раунд оно передаётся мастеру, находящемуся в окне мастерской на следующем этаже, после того как он переместится в самую нижнюю мастерскую. Таким образом, в конце концов, почётное звание перейдёт к мастеру, находящемуся сверху в стопке из двух мастеров; мастер, находящийся внизу в стопке, перемещается вместе с верхним мастером, но не становится главой гильдии.*)

К) После того как 5 мастеров в каждой гильдии окажутся в своих мастерских, **все** оставшиеся мастера **замешиваются вместе с горожанами в общую стопку** (лицевой стороной вниз); общая стопка мастеров и горожан называется **гостями**. Возьмите из стопки гостей 3 гостя для каждого здания гильдии и поместите их в окна **комнат**, начиная слева и двигаясь вправо, но пропустив первое окно в каждой гильдии. (*Может получиться, что мастер окажется гостем в собственной гильдии – это не запрещено.*) Остальных гостей оставьте в стопке (лицевой стороной вниз).



К
В этой стопке
находятся горожане
и оставшиеся
мастера

Л) Наконец, определите гильдию, которая будет в начале игры **самой престижной гильдией** (наиболее влиятельной). Самая престижная гильдия – это гильдия, **значение главы которой самое высокое среди других глав гильдий**. (*Если у глав нескольких гильдий одинаково высокое значение, самой престижной гильдией становится гильдия с меньшим порядковым номером*). Возьмите один из гербов престижа из общего запаса и поместите его на специальное место на самой престижной гильдии.



Как видно на рисунке примера подготовки к игре, глава гильдии Пивоваров имеет значение «б». Если предположить, что это самое высокое значение среди глав гильдий, на гильдию Пивоваров кладётся герб престижа.

Игровой процесс

Игра «Нюрнберг» длится 4 **раунда**. Каждый раунд состоит из хотя бы одного (но обычно нескольких) **ходов**. А каждый ход, в свою очередь, делится на три **фазы**:

1) Фаза Планирования

(Игроки, у которых остались посредники, используют свои карты действия, чтобы обозначить, в каких гильдиях будут действовать их посредники.)

2) Фаза Действия

(Основная фаза игры; игроки используют своих посредников, чтобы заняться в гильдиях различными делами. Фаза длится до тех пор, пока не будут выполнены все запланированные действия.)

3) Фаза Конца Хода

(Игроки готовятся к следующему ходу и проверяют, не закончился ли ещё текущий раунд.)

1) Фаза Планирования

Во время фазы Планирования каждый игрок кладёт перед собой лицевой стороной вниз несколько своих карт действия; каждая карта действия обозначает его намерение сделать одно действие в гильдии, на которую она указывает. Игрок может предпринять несколько действий за один ход (*каждое последующее действие в новой гильдии*), но так как каждое запланированное действие требует наличия посредника, чтобы его выполнить в фазу действия, игрок не может запланировать больше действий, чем у него осталось посредников. Чтобы не путать уже использованные и неиспользованные карты действия, неиспользованные карты необходимо хранить под Жетоном Паса.



Если у игрока остались посредники, но он не хочет предпринимать никаких действий, он может **спасовать**, перевернув свой Жетон Паса **стороной месяца** вверх. Игрок, который перевернул Жетон Паса месяцем вверх, **больше не может совершать никакие действия в текущем раунде** и не может планировать или предпринимать действия до начала следующего раунда, даже если в этом раунде будут разыгрываться дополнительные **ходы**.



Чтобы сэкономить время, игроки могут планировать свои действия одновременно, размещая на столе свои карты (или пасуя). После того, как все игроки закончат фазу Планирования, можно будет перейти к фазе Действия. Однако в случае возникновения спора, когда какие-то игроки хотят посмотреть, что предпримут их соперники, игрокам следует действовать не одновременно, а по очереди, в порядке хода.

Когда все игроки или выложат выбранные карты Действия, или спасуют, игра переходит к фазе Действия.

Пример Планирования: Идёт первый ход игры, поэтому у каждого игрока есть по 4 Посредника. Это означает, что каждый игрок может совершить по 4 действия. Жёлтый игрок решает предпринять действия в трёх гильдиях; Пекарей, Сапожников и Печатников. Он кладёт на стол 3 карты действия, а последнюю карту оставляет под Жетоном Паса. Синий игрок более осторожен и планирует всего два действия – в гильдиях Пивоваров и Сапожников. Две другие его карты остаются под Жетоном Паса. Оранжевый игрок решает предпринять действие во всех четырёх гильдиях и использует все свои карты действия.

2) Фаза Действия

Фаза Действия – основная фаза игры. Гильдии активируются по очереди, в порядке их номеров, начиная с гильдии Пекарей. Прежде чем переходить к следующей гильдии, все игроки должны завершить свои запланированные действия в предыдущей.

Активация Гильдии

При активации гильдии все игроки, которые выложили в фазу Планирования карту действия для этой гильдии, переворачивают её лицевой стороной вверх. (Если ни один игрок не запланировал действие в активированной гильдии, переходите к следующей гильдии.) Каждый игрок, который перевернул карту действия, должен сразу же поставить на неё посредника, взяв его из своего личного запаса; это послужит ему напоминанием поставить этого посредника на крышу здания гильдии, когда он будет забирать свою карту после совершения действия.

Каждый игрок, который запланировал действие в активированной гильдии, предпринимает его, соблюдая порядок хода (дорожка порядка хода). У игроков есть 4 варианта действий, описанные ниже.



Пример Активации Гильдии: Гильдии активируются согласно их порядковым номерам, поэтому первая гильдия – Гильдия Пивоваров. Все игроки, которые выложили карты действия для этой гильдии во время фазы Планирования, переворачивают их лицевой стороной вверх... Это Синий и Оранжевый игроки. Жёлтый игрок не выкладывал карту, поэтому не совершает действие в этой гильдии. Синий и Оранжевый игроки берут из своих личных запасов по одному посреднику и ставят их на свои открытые карты.

Варианты Действий

А) Продажа Товаров

(Продать гильдии её собственные товары по стоимости, равной значению главы гильдии.)

Б) Найм Гостя и Изменение Дорожки Порядка Хода

(Нанять одного гостя в комнатах гильдии и улучшить своё положение на дорожке порядка хода.)

В) Покупка Товаров

(Купить до 3-х товаров со склада гильдии по стоимости, равной значению главы гильдии.)

Г) Бездействие

(Ничего не делать.)

Д) Продажа Товаров

Игрок может продать активированной гильдии любое количество товаров. Гильдия может покупать только товары своего типа. (Например, Гильдия Пивоваров может покупать только Пиво, Гильдия Пекарей – только Выпечку и т.д.) Цена продажи одного товара равняется текущему значению главы гильдии.

- 1) Игрок помещает проданные товары на склад гильдии.
- 2) Игрок берёт из банка деньги за проданные товары.
- 3) После продажи игрок перемещает своего посредника с открытой карты действия на крышу здания активированной гильдии. После этого он забирает опустевшую карту действия и кладёт её под свой Жетон Паса.

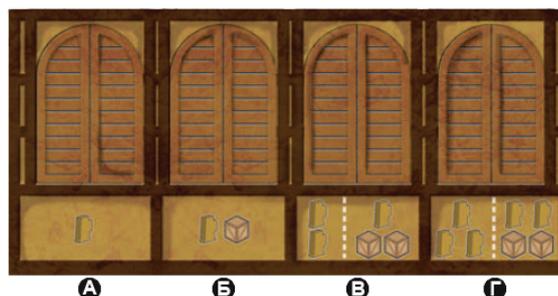
На крышах зданий гильдий может находиться **любое количество** посредников.



Пример Продажи: Оранжевый игрок действует первым (согласно дорожке порядка хода). Он решает Продать Товары. У него есть только 1 Пиво, которое он продаёт активированной гильдии Пивоваров. За это он получает из банка 6 Талеров. Затем он перемещает посредника со своей открытой карты действия на крышу здания гильдии Пивоваров и забирает опустевшую карту действия, поместив её под свой Жетон Паса.

Б) Найм Гостя и Изменение Дорожки Порядка Хода

Игрок может нанять одного гостя, находящегося в комнатах гильдии, и затем изменить порядок хода. Стоимость найма одного гостя зависит от того, какую комнату он занимает, и напечатана



под соответствующей комнатой на здании гильдии. Цены слева направо:

- А) Один собственный товар гильдии
- Б) Один собственный товар гильдии и один товар любого типа
- В) Два собственных товара гильдии *ИЛИ*
Один собственный товар гильдии и два товара любого типа
- Г) Три собственных товара гильдии *ИЛИ*
Два собственных товара гильдии и два товара любого типа



Обратите внимание, что для обозначения «товара любого типа» используется символ **ящика**.

Найм Гостя и Изменение Дорожки Порядкахода (продолжение)

Совершение этого действия подразделяется на несколько этапов:

- 1) Все использованные для найма гостя товары (даже товары другого типа) кладутся на склад гильдии.
- 2) Затем игрок берёт нанятого гостя и кладёт его перед собой лицевой стороной вверх так, чтобы его могли видеть другие игроки.



Мастер с таким символом: На некоторых **мастерах** есть изображение посредника с символом «+». Когда игрок нанимает такого мастера, он немедленно берёт из общего запаса одного своего посредника (*если там ещё остались его посредники; у игрока максимум может быть 8 посредников*), которого сможет использовать в последующие ходы.



Символы Срабатывания: У каждого горожанина есть один из трёх **символов срабатывания**; звезда, месяц или солнце. Этот символ обозначает момент, когда срабатывает специальная способность этого горожанина.



Символ звезды: Способность горожанина с символом звезды срабатывает **сразу же** после найма такого горожанина. Примените специальную способность, затем замешайте этого горожанина лицевой стороной вниз в стопку гостей; то есть, этот горожанин впоследствии может снова появиться в комнатах гильдий. (*В разделе «Горожане» вы найдёте подробное описание специальных способностей всех горожан.*)

Символ месяца: Способность горожанина с символом месяца используется во время фазы **Конца Раунда**. Горожане с символом месяца (кроме **Торговца**) не возвращаются в стопку гостей после срабатывания способности; их способность можно использовать в конце **каждого** раунда. (*В разделе «Горожане» вы найдёте подробное описание специальных способностей всех горожан.*)

Символ солнца: Способность горожанина с символом солнца используется в **Конце Игры**. (*В разделе «Горожане» вы найдёте подробное описание специальных способностей всех горожан.*)

- 3) В качестве дополнительного бонуса за найм игрок получает из банка количество Галеров, равные количеству посредников, находящихся на текущий момент на крыше

здания активированной гильдии (его собственный посредник, помогающий совершить это действие, не учитывается, так как ещё не был помещён на крышу.)

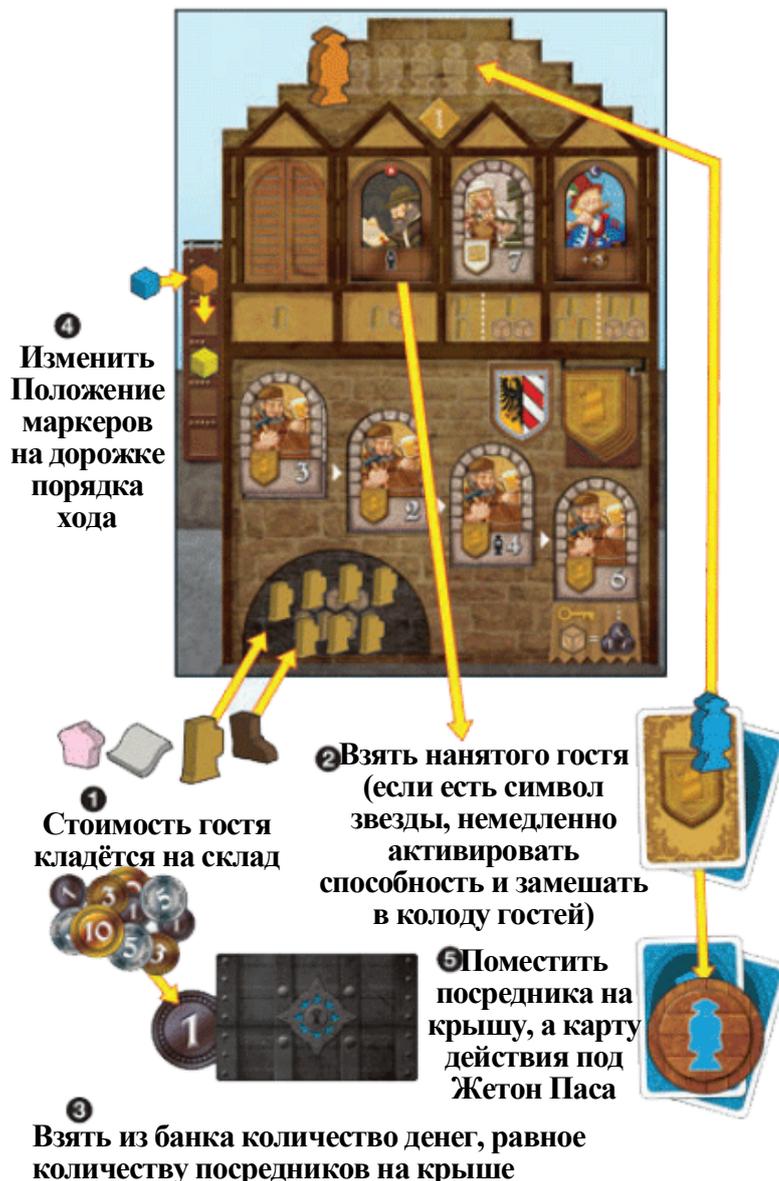
4) После этого игрок может изменить положение маркеров на дорожке порядка хода, поместив свой маркер на первое место; другие маркеры, до этого располагающиеся выше его маркера, перемещаются на одну позицию вниз.

5) После найма игрок перемещает своего посредника с открытой карты действия на крышу здания активированной гильдии. После этого он забирает опустевшую карту действия и кладёт её под свой Жетон Паса.

Пример Найма: Следующим согласно дорожке порядка хода в Гильдии Пивоваров действует Синий игрок и он решает нанять гостя. Сначала он смотрит на комнаты и решает, какого гостя нанять. В первом окне нет гостя. Во втором окне горожанин Член Совета, которого можно нанять, заплатив 1 Пиво и 1 любой товар. В третьем окне мастер Печатник со значением «7»; у Синего игрока нет 2 Пива, но он может заплатить 1 Пиво и 2 любых товара. В четвёртом окне горожанин Музыкант, но столько ресурсов у Синего игрока нет.

Синий игрок решает нанять Члена Совета. Сначала он кладёт на склад гильдии Пивоваров 1 Пиво и 1 любой товар (он выбирает Обувь), затем забирает гостя. У Члена Совета символ звезды, который обозначает, что его способность срабатывает немедленно – Синий игрок берёт из общего запаса нового посредника.

Затем Синий игрок замешивает Члена Совета в колоду гостей. После этого он получает из банка 1 Талер, так как на крыше находится один посредник. Наконец, Синий игрок может изменить положение маркеров на дорожке порядка хода, что он и делает: он перемещает свой маркер на первое место, тем самым смещая вниз Оранжевый маркер.



Чтобы закончить действие, Синий игрок ставит своего посредника на крышу активированной гильдии, забирает опустевшую карту действия и кладёт её под свой Жетон Паса.

Активация следующей Гильдии

Вспомним фазу Планирования (стр. 6)... только два игрока запланировали совершить действие в гильдии Пивоваров. Так как оба они предприняли свои действия и забрали карты, происходит активация следующей по порядку гильдии – Гильдии Пекарей. Жёлтый и Оранжевый игроки переворачивают свои карты и ставят на них посредников. Они оба предпринимаят действия в этой гильдии, руководствуясь порядком хода.



В) Покупка товаров

Игрок может купить до 3-х товаров, находящихся на складе активированной гильдии. Цена определяется значением текущего главы гильдии. (Заметьте, что товары **любого типа**, которые находятся на складе гильдии, могут быть куплены по той же цене, что и собственные товары гильдии; это хорошая возможность дешево купить дорогой товар.)

1) Игрок подсчитывает общую стоимость покупки и кладёт в банк соответствующее количество Галеров.

2) Игрок берёт со склада активированной гильдии купленные товары.

3) После покупки игрок перемещает своего посредника с открытой карты действия на крышу здания активированной гильдии. После этого он забирает опустевшую карту действия и кладёт её под свой Жетон Паса.



У игрока может находиться неограниченное количество товаров, но количество товаров в игре ограничено игровыми компонентами; если на складе гильдии нет товаров, игрок не может покупать товары в этой гильдии. Игроки не могут покупать товары друг у друга.

Специальные Правила: В некоторых случаях и только во время первого хода первого раунда может появиться ограничение на количество товаров, которое может купить каждый игрок. После открытия карт действия проверьте, не применяется ли это ограничение:

При игре **впятером**: если карту действия для этой гильдии выложили **4 или 5** игроков, каждый игрок может купить в этой гильдии не более **1-го товара**.

При игре **впятером**: если карту действия для этой гильдии выложили **3** игрока, максимум каждый игрок может купить в этой гильдии не более **2-х товаров**.

При игре **вчетвером**: если карту действия для этой гильдии выложили **3 или 4** игрока, каждый игрок может купить в этой гильдии не более **2-х товаров**.

Во всех остальных случаях действует стандартное правило, по которому каждый игрок может купить не более 3-х товаров. Помните, что специальное ограничение устанавливается только для первого хода первого раунда.

***Пример Покупки:** Идёт ход Оранжевого игрока в гильдии Пекарей. Он решает купить несколько товаров, так как их стоимость благодаря значению главы гильдии всего 2 Талера! У Оранжевого игрока много денег (25 Талеров, с которыми он начал игру, и ещё 6 Талеров, полученные за продажу Пива гильдии Пивоваров), но по правилам он может купить не более 3-х товаров. Он отдаёт в банк 6 Талеров и забирает со склада гильдии 3 Выпечки. (Заметьте, что если бы на складе гильдии Пекарей были другие типы товаров, Оранжевый игрок мог бы купить их вместо Выпечки.)*

Чтобы завершить действие, он ставит своего посредника на крышу гильдии и кладёт свою карту действия под Жетон Паса.

Г) Бездействие

Игрок может не предпринимать никаких действий в активированной гильдии, даже если выложил для неё карту действия. Несмотря на это, он **должен** поставить посредника на крышу здания гильдии и положить карту действия под Жетон Паса.



***Пример бездействия:** Может, это не лучшее решение, учитывая такую низкую цену на товары в гильдии Пекарей, но по каким-то своим причинам Жёлтый игрок решает не предпринимать никаких действий, хотя во время фазы Планирования выложил карту действия для этой гильдии. Жёлтый игрок просто ставит своего посредника на крышу гильдии и забирает свою карту действия, помещая её под Жетон Паса.*

Продолжение совершения действий в других Гильдиях

После активирования первых двух гильдий, происходит активация гильдии Сапожников (там запланировали действия все три игрока) и гильдии Печатников (в которой запланировали действия только Жёлтый и Оранжевый игроки). Мы не будем подробно рассматривать, какие действия совершают игроки в этих двух гильдиях, так как уже разобрали все возможные варианты действий (Продажа Товаров, Найм Гостя и Изменение Дорожки Порядка Хода, Покупка



Товаров и Бездействие). Помните, что гильдии активируются по очереди, согласно своим номерам и что каждый игрок после совершения любого действия ставит своего посредника на крышу гильдии и кладёт под Жетон Паса свою карту действия.

3) Фаза Конца Хода



После того как все гильдии будут активированы и все игроки заберут свои карты действия, игрок, у которого **не осталось посредников**, переворачивает свой Жетон Паса стороной с месяцем вверх. Этот игрок **больше не сможет действовать** в текущем раунде.

Если в этот момент оказывается, что **все** игроки уже **не могут действовать** в текущем раунде (Жетоны Паса лежат стороной с месяцем вверх), раунд завершается. (Помните, что учитываются и игроки, которые спасовали во время фазы Планирования текущего раунда.) Читайте про конец раунда в разделе «**Конец Раунда**» ниже.

Но, если **хотя бы у одного игрока** остались посредники и соответственно Жетон Паса лежит стороной с посредником вверх, раунд **не** завершается и начинается **новый ход** (считающийся частью текущего раунда). Игроки, которые уже **не могут действовать** в текущем раунде, ждут нового раунда, чтобы снова начать действовать.



Пример Конца Хода: В конце хода у всех игроков под Жетонами Паса снова находятся все четыре карты действия. Так как Жёлтый игрок предпринял во время хода 3 действия (и поэтому поставил три своих посредника на крышу здания гильдии), у него остался 1 посредник, поэтому он всё ещё может предпринимать действия.

Синий игрок предпринял только 2 действия во время хода и **получил** дополнительного посредника, когда нанимал Члена Совета в комнатах Пивоварни; у него осталось 3 посредника, поэтому он всё ещё может предпринимать действия. А Оранжевый игрок совершил 4 действия и не получил дополнительных посредников; он **больше не может совершать действий** и поэтому переворачивает свой Жетон Паса стороной с месяцем вверх.

Не все лишены возможности совершать действия, поэтому начинается новый ход. Снова наступает фаза Планирования. Так как Оранжевый игрок не может предпринимать действий, он ждёт, когда другие игроки спасуют или у них закончатся посредники, чтобы этот раунд закончился и он снова смог участвовать в игре.

После следующего хода

Для примера давайте представим, что Жёлтый игрок спасовал во время нового хода (перевернул Жетон Паса стороной месяца вверх), а Синий игрок предпринял действия в 3-х гильдиях, не получив новых посредников. Таким образом, во время фазы Конца Хода, так как у него не осталось посредников, он переворачивает Жетон Паса стороной месяца вверх. Так как Жетоны Паса всех трёх игроков лежат стороной месяца вверх, текущий раунд завершается!



Конец Раунда

Конец раунда проходит в несколько простых этапов:



Горожане с символом **месяца** применяют свои специальные способности во время **Конца Раунда**. Описание способностей всех горожан подробно изложены в разделе «**Горожане**» ниже.

1) Выбор фаворитов Главами Гильдий

2) Возвращение всех Посредников

3) Получение Дохода

Если к концу подошёл четвёртый раунд, пропустите следующие 4 этапа и переходите к Концу Игры. Определить номер текущего раунда можно по количеству оставшихся в окнах мастерских мастеров. В конце четвёртого раунда в мастерских не останется мастеров.

4) Переворот Жетонов Паса

5) Назначение новых Глав Гильдий

6) Пополнение Комнат

7) Выбор новой самой Престижной Гильдии

Когда все перечисленные выше этапы будут закончены, начинается новый раунд, в котором принимают участие все игроки.

1) Выбор Фаворитов Главами Гильдий

Глава каждой Гильдии выбирает одного фаворита, которого в дальнейшем хочет поддерживать. Определите фаворита по очереди для каждой гильдии, руководствуясь их порядковыми номерами. **Фаворит** каждой гильдии – это **игрок, у которого на текущий момент времени больше всех товаров этой гильдии**.

- Если у нескольких игроков одинаково много товаров одного типа, фаворитом становится игрок, у которого больше денег. *(В этом случае претендующие на место фаворита игроки должны обнародовать количество своих денег.)* При дальнейшей ничье фаворитом становится игрок, находящийся выше на дорожке порядка хода.

- Если ни у одного из игроков нет товаров этой гильдии, то в текущем раунде у этой гильдии не будет фаворита; верните главу гильдии *(вместе с нижним тайлом в стопке из двух тайлов, если это четвёртый раунд)* в коробку.

Фаворит должен **вернуть 1 товар этой гильдии на склад гильдии** и затем получает:

1) Тайл главы гильдии, который следует хранить перед собой лицевой стороной вверх вместе с другими нанятыми мастерами/горожанами. *(Если это четвёртый раунд, фаворит забирает также нижнего мастера в стопке из двух тайлов.)*



На некоторых **мастерах** есть изображение посредника с символом «+». За каждый такой тайл, который игрок получает во время этой фазы *(главу гильдии и/или нижний тайл в стопке из двух тайлов, если это четвёртый раунд)*, игрок немедленно получает одного своего посредника из общего запаса *(если там есть его посредник; у игрока может быть максимум 8 посредников)*.

2) Один из гербов этой гильдии.

3) Герб престижа, если эта гильдия – текущая самая Престижная Гильдия.



Пример Выбора Фаворитов Главями Гильдий:

Рассмотрим гильдию Пивоваров – она первая по номеру. Мы знаем, что Оранжевый игрок продал Пиво в гильдию Пивоваров во время первого хода первого раунда, поэтому у него его нет. Давайте представим, что одним из действий Синего игрока во время второго хода также была продажа 1 Пива, поэтому и у него не осталось Пива. Таким образом, Пиво осталось только у Жёлтого игрока, что приводит к тому, что Глава Гильдии Пивоваров назначает Жёлтого игрока своим фаворитом.

Жёлтый игрок возвращает на склад гильдии Пивоваров 1 Пиво и забирает тайл Главы Гильдии, а также герб гильдии Пивоваров (со здания гильдии). Оказывается, что гильдия Пивоваров в этом раунде – самая Престижная Гильдия, поэтому Жёлтый игрок берёт и герб престижа. Затем схожим образом выбирают своих фаворитов и Главы других Гильдий.

2) Возвращение всех Посредников

Все игроки забирают своих посредников с крыш  гильдий.

3) Получение Дохода

Каждый игрок получает из банка 3  Талера.

Если только что закончился четвёртый раунд, пропустите следующие 4 этапа и переходите к Концу Игры. Определить номер текущего раунда можно по количеству оставшихся в окнах гильдий мастеров. В конце четвёртого раунда в мастерских не останется мастеров.

4) Переворот Жетонов Паса

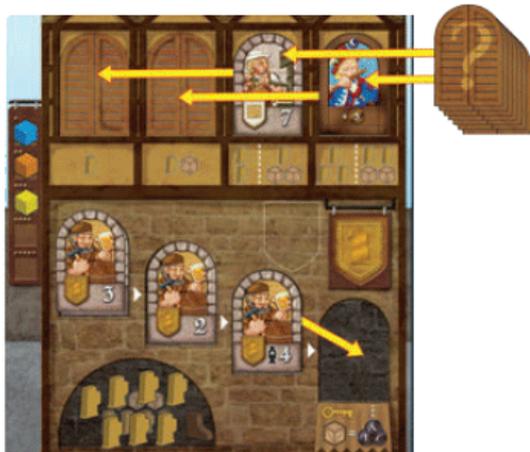
Все игроки переворачивают свои Жетоны Паса стороной с  посредником вверх.

5) Назначение новых Глав Гильдий

Для каждой гильдии проведите следующую процедуру: переместите мастера (или стопку из двух тайлов мастеров), находящегося в самой нижней занятой мастерской, на опустевшее место главы гильдии. Этот мастер (только верхний мастер, если это стопка из двух тайлов) – новый глава гильдии.

6) Пополнение Комнат

Прежде всего, верните гостя, находящегося в **самой левой комнате** каждой гильдии, обратно в коробку. Затем переместите всех оставшихся гостей влево. Затем возьмите из стопки гостей новые тайлы и положите по одному тайлу (по очереди, слева направо) в пустые комнаты. Заполните пустые комнаты гостями в каждой гильдии, начиная с первой (Пивовары). Если в стопке гостей недостаточно тайлов для заполнения всех комнат, некоторые комнаты остаются пустыми.



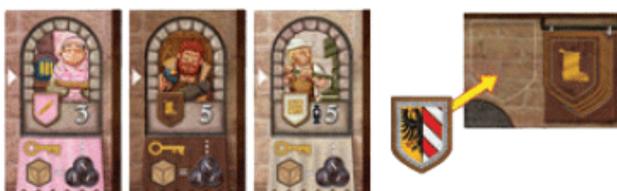
Пример назначения нового Главы Гильдии и пополнения Комнат: Рассмотрим Гильдию Пивоваров. Сначала мы перемещаем мастера Пивовара со значением «4» вниз, на место главы гильдии, делая его новым Главой Гильдии.

Если бы в самой левой комнате жил гость, мы бы вернули его в коробку, но его там нет. Мы перемещаем 2 оставшихся гостя как можно левее. Затем тянем из стопки гостей 2 тайла и кладем их лицевой стороной вверх в свободные комнаты.

7) Выбор новой самой Престижной Гильдии

Выберите новую самую Престижную Гильдию. Одна и та же гильдия не может два раунда подряд быть самой Престижной Гильдией, поэтому при определении новой самой Престижной Гильдии не учитывайте ту гильдию, которая была таковой в предыдущем раунде. Новая самая Престижная Гильдия – это гильдия с самым высоким по значению Главой Гильдии. Если у нескольких Глав Гильдий одинаково высокие значения, побеждает гильдия с более низким порядковым номером. Возьмите один из гербов престижа из общего запаса и поместите его на специальное место на здании новой самой Престижной Гильдии.

Пример выбора новой самой Престижной Гильдии: При поиске новой самой Престижной Гильдии учитываются все гильдии кроме гильдии Пивоваров (она была самой Престижной Гильдией в предыдущем раунде). Главы Гильдий Сапожников и Печатников имеют одинаково высокие значения. Ничья разрешается в пользу более низкого порядкового номера, то есть новая самая Престижная Гильдия – гильдия Сапожников.



Конец игры

Игра завершается в конце четвертого раунда (после того как последние Главы Гильдий выберут своих фаворитов и все игроки заберут своих посредников и получают доход). После этого происходит подсчет Победных Очков (ПО), чтобы определить, кто стал победителем.



Этот символ обозначает на тайлах горожан и в других местах Победные Очки.

Игроки должны перевернуть свои сейфы и использовать шкалу подсчета очков на их обратной стороне, чтобы подсчитать свои очки, используя маркеры с дорожки порядка хода в качестве маркеров подсчета очков. Подсчет ПО происходит по следующей схеме:



• Бонусы горожан.



Специальные способности горожан с **символом солнца** активируются во время подсчёта очков. Некоторые из этих способностей приносят своим владельцам ПО, другие влияют на способ получения очков. **Игроки должны внимательно прочитать описание способностей горожан, влияющих на способ получения очков, прежде чем приступать к самому подсчёту.** (В разделе «Горожане» вы найдёте подробное описание специальных способностей всех горожан.)

• Большинство Мастеров каждой гильдии.

Рассмотрите по очереди каждую гильдию. Каждый игрок должен суммировать значения имеющихся у него мастеров этой гильдии. Игроки получают ПО в зависимости от того, на каком месте по количеству мастеров этой гильдии они оказались:



1 место
5 ПО



2 место
3 ПО



3 место
1 ПО

Если второе и/или третье место отсутствует, игрок, находящийся на первом месте, получает ПО второго и/или третьего места. В случае ничьи за первое, второе или третье место, участвующие в ничье игроки подсчитывают **количество** имеющихся у них тайлов мастеров этого типа, а не их значения.

При дальнейшей ничье:

Ничья за первое место: участники ничьи получают каждый по 4 ПО, а второе место не награждается.

Ничья за второе место: участники ничьи получают каждый по 2 ПО, а третье место не награждается.

Ничья за третье место: участники ничьи получают по 0 ПО.

• Мастера с суммарным значением 30+.

Игрок, сумма значений мастеров одного типа которого составляет 30 или более, получает **2 ПО**. (Каждый игрок может получить этот бонус за несколько типов мастеров.)

• Все Типы Мастеров.

Игрок, у которого есть хотя бы по одному мастеру каждого типа, получает **5 ПО**.

• Самый богатый игрок.

Игрок, у которого больше всех Талеров, получает **5 ПО**. (При ничье каждый участвующий в ничье игрок получает по 2 ПО.)

• Коллекции Гербов.

Игроки получают ПО за сбор гербов **разных** гильдий. **Каждый герб престижа считается уникальным гербом.**

0-2 разных гербов	0 ПО
3 разных герба	2 ПО
4 разных герба	5 ПО
5 разных гербов	9 ПО
6 разных гербов	14 ПО
7 или более разных гербов	20 ПО

Когда все очки будут подсчитаны, игрок с наибольшим количеством ПО становится победителем. (При ничье побеждает претендент на победу, у которого больше мастеров. При дальнейшей ничье – игрок с более высоким суммарным значением своих

мастеров.) Победитель становится самым влиятельным и богатым жителем старого Нюрнберга... во всяком случае до начала следующей игры!

• **Пример Конца Игры:** Мы проверяем способности горожан и видим, что Синий игрок получает 2 ПО за своего Бригадира (который приносит по 1 ПО за каждого мастера со значением «4»). Жёлтый игрок получает 3 ПО за своего Дворянина и ещё 3 ПО за Сборщика Налогов (который приносит по 1 ПО за каждые 10 Талеров). Остальные горожане (Подмастерье и Резчик) будут участвовать в подсчёте очков позднее.

• Посчитаем большинство мастеров каждой гильдии...

Пивовары: 1-ое место Жёлтый игрок (5 ПО), 2-ое – Оранжевый (3 ПО), 3-ье – Синий (1 ПО, +1 за Подмастерье).

Пекари: 1-ое место Жёлтый игрок (5 ПО), второе - Оранжевый (3 ПО), 3-ье отсутствует, поэтому Жёлтый игрок (1-ое место) получает ещё 1 ПО.

Сапожники: 1-ое место Синий игрок (5 ПО), 2-ое – Оранжевый (3 ПО), 3-ье – Жёлтый (1 ПО).

Печатники: 1-ое место Синий игрок (5 ПО), 2-ое – ничья между Оранжевым и Жёлтым игроками (по 2 ПО каждый), 3-ье место отсутствует.

... в сумме за большинство мастеров Синий игрок получил 12 ПО, Оранжевый – 11 ПО, Жёлтый – 14 ПО.

• Также мы видим, что суммарное значение Печатников Синего игрока 30+, поэтому он получает ещё 2 ПО.

• Жёлтый и Оранжевый игроки оба собрали мастеров всех типов, поэтому каждый получает по 5 ПО.

• Самый богатый игрок – Жёлтый, поэтому он получает 5 ПО.

• Синий игрок собрал 5 разных гербов, поэтому получает 9 ПО. Оранжевый собрал 6 разных гербов (включая своего горожанина Резчика), поэтому получает 14 ПО. Жёлтый собрал 4 разных герба, поэтому получает 5 ПО.

В итоге (для удобства показаны на одной таблице подсчёта очков):

- Финальные очки Синего игрока – 25
 - Финальные очки Оранжевого игрока – 30
 - Финальные очки Жёлтого игрока – 35
- Жёлтый игрок становится победителем!

Синий игрок



Оранжевый игрок



Жёлтый игрок



Горожане

Описание жителей Норенберка.

★ Член Совета



Члены Совета оказывают содействие торговцам Норенберка в найме посредников.

Игрок немедленно берёт из общего запаса одного своего посредника (*если он там есть; максимум игрок может иметь 8 посредников*), которого может использовать в последующие ходы. **Член Совета немедленно замешивается стопку гостей.**



Грабитель



Не всегда товары добываются легальным путём; к счастью, торговцы застрахованы от всех потерь.

Игрок может немедленно взять два любых товара у одного любого противника. **Ограбленный игрок получает компенсацию из банка**, как если бы продал эти товары в соответствующих гильдиях по стоимости, равной значениям Глав этих Гильдий. **Грабитель немедленно замешивается в стопку гостей.**

★ Стражник



Мастера с уважением относятся к вооружённым ополченцам Норенберка.

Игрок может немедленно поменять местами двух мастеров одного типа (*например, двух Пекарей.*) Не имеет значения, где находятся эти мастера: в комнатах или в мастерских, или даже в разных зданиях гильдий. **Главы Гильдий не могут быть перемещены Стражником. Стражник немедленно замешивается в стопку гостей.**

☾ Музыкант



Менестрели зарабатывают своими песнями неплохие деньги...

Во время этапа **Получение Дохода** в конце каждого раунда игрок получает из банка количество Талеров, указанное на тайле Музыканта (3 или 5 Талеров).

☾ Торговец



Несколько дополнительных ящиков с товарами могут помочь завоевать расположение главы гильдии!

Когда игрок нанимает Торговца, он должен поместить один из своих товаров на этот тайл. *(Если у него нет товаров в момент найма, Торговец немедленно замешивается в стопку гостей.)* Затем, во время этапа **Выбор Фаворитов Главями Гильдий** в конце этого раунда этот тайл вместе с находящимся на нём товаром считается за 4 товара этого типа (только для выбора фаворита). **Когда фавориты будут выбраны, тайл Торговца (в отличие от других гостей с символом месяца) замешивается в стопку гостей, а игрок забирает свой товар.**

☾ Мэр



Когда гильдия привлекает внимание мэра Норенберка, её мастера получают больше денег!

Когда игрок нанимает Мэра, он немедленно кладёт его на крышу любой гильдии; Мэр остаётся там до конца игры. Во время этапа **Получение Дохода** в конце каждого раунда **все игроки** получают 1 дополнительный Талер за каждого имеющегося в их распоряжении мастера этой гильдии.

☀ Дворянин



Нельзя упускать случай стать партнёром дворянства Норенберка.

В конце игры игрок получает указанное на тайле Дворянина количество ПО (2 или 3 ПО).

☀ Сборщик Налогов



Мудрый человек сможет получить прибыль от своих денег несколькими способами.

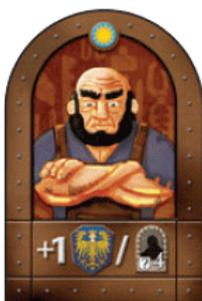
В конце игры игрок получает по 1 ПО за каждые имеющиеся у него 10 Талеров (остаток не приносит очков).

☀ Резчик



Ценные гербы престижа не сложно подделать, если вы знаете как это делается...

Во время подсчёта очков за **Коллекции Гербов** в конце игры тайл Резчика считается как герб престижа.



Бригадир

Даже самые бестолковые мастера могут преуспеть под чутким руководством хорошего бригадира.

В конце игры игрок получает 1 дополнительное ПО за каждого мастера (любого типа) со значением, указанным на тайле Бригадира (значение 2, 3 или 4).



Подмастерье

Следующее поколение мастеров учится на ошибках предыдущих.

Во время этапа **Большинство Мастеров каждой Гильдии** в конце игры игрок получает 1 дополнительное ПО за каждое 2-ое и 3-ье полученные места.

Краткий свод правил для быстрой справки во время игры**Игровой процесс**

Игра длится 4 раунда. Каждый раунд состоит хотя бы из 1-го хода. Каждый ход делится на три фазы.

1) Фаза Планирования (Игроки, у которых остались посредники, выкладывают карты действия для тех гильдий, в которых хотят совершить действие, или пасуют.)

2) Фаза Действия (По порядку активируются гильдии, игроки предпринимают в каждой по одному действию, если оно было запланировано.)

А) Продажа Товаров (Продать гильдии её собственные товары по стоимости, равной значению текущего главы гильдии.)

Б) Найм Гостя и Изменение Дорожки Порядка Хода (Нанять одного гостя из комнат гильдии и улучшить своё положение на дорожке порядка хода.)

В) Покупка Товаров (Купить до 3-х товаров со склада гильдии по стоимости, равной значению текущего главы гильдии.)

Г) Бездействие (Ничего не делать.)

3) Фаза Конца Хода (Игроки подготавливаются к следующему ходу и проверяют, не закончился ли раунд; если нет, начинается новый ход)

Конец Раунда

Когда все игроки лишаются возможности совершать действия (все Жетоны Паса лежат стороной с месяцем вверх), раунд заканчивается.

1) Выбор Фаворитов Главами Гильдий (Игрок с наибольшим количеством товаров каждой гильдии возвращает этой гильдии 1 товар и получает главу гильдии, герб и герб престижа, если он там есть.)

2) Возвращение всех Посредников (Все игроки забирают своих посредников с крыш гильдий.)

3) Получение Дохода (Все игроки получают из банка по 3 Талера.)

4) Переворот Жетонов Паса (Все Жетоны Паса переворачиваются стороной посредника вверх)

5) Назначение новых Глав Гильдий (Мастер, находящийся в самой нижней мастерской каждой гильдии, перемещается на место Главы Гильдии.)

6) Пополнение Комнат (Гость, находящийся в самой левой комнате каждой гильдии, сбрасывается; оставшиеся гости сдвигаются влево; из стопки гостей тянутся новые гости для пополнения пустых комнат.)

7) Выбор новой самой Престижной Гильдии (Гильдия с самым большим значением Главы Гильдии (предыдущая самая Престижная Гильдия не учитывается) становится новой самой Престижной Гильдией.)

Конец игры

В конце 4-х раундов все игроки суммируют свои очки:

- **Бонусы горожан** (Горожане приносят ПО или влияют на способ их получения.)
- **Большинство мастеров каждой гильдии** (Отдельно рассматривается каждая гильдия; 1-ое место: 5 ПО; 2-ое место: 3 ПО; 3-ье место: 1 ПО; читайте соответствующий раздел правил в случае возникновения ничьи)
- **Сумма мастеров 30+** (по 2 ПО за каждый тип мастеров, значения которых в сумме составляют 30+)
- **Все типы мастеров** (5 ПО, если собрано хотя бы по 1 мастеру каждого типа)

- **Самый богатый игрок** (5 ПО одному игроку с самым большим количеством Талеров или по 2 ПО игрокам, у которых ничья по наибольшему количеству Талеров)
- **Сбор Гербов** (2/5/9/14/20 ПО за 3/4/5/6/7+ разных гербов)