

## Nürnberg - KSR

Man spielt 4 Runden mit je mind. 1 Durchgang zu je 3 Phasen. Ablauf einer Runde:

### 1) Planungs-Phase:

- o Jeder Spieler darf Aktionskarten verdeckt vor sich ablegen, um später Aktionen mit den Handelsleuten auszuführen.
- o Auf alle nicht benutzen Karten legt man seinen Passmarker.
- o Wer passt (gilt für ganze Runde), legt seinen Passmarker mit der Mond-Seite nach oben.

### 2) Aktions-Phase:

- o In numerischer Reihenfolge werden die Zünfte aktiviert.
- o Alle Spieler mit Aktion (1 Aktion!) dort decken ihre entsprechende Aktionskarte auf.
- o Auf die Karte stellt man je 1 eigenen Handelsmann.
- o Die Aktionen aller in Frage kommenden Spieler einer Zunft werden in Spielerreihenfolge ausgeführt, bevor die nächste Zunft aktiviert wird. Es stehen folgende Aktionen zur Wahl:

#### ● **Waren verkaufen:**

- o Man darf der Zunft 1 - x Waren ihres Gewerbes verkaufen (zB: Brauerzunft kauft Bier). Verkaufspreis = Wert des aktuellen Zunftmeisters je Wareneinheit.
- o **Waren** in Lagerraum des Zunfthauses (Gewölbe unten links im Zunfthaus) legen.
- o Den **Handelsmann** von der Aktionskarte auf das Dach des Zunfthauses setzen.
- o Benutzte **Aktionskarte** unter Passmarker legen.

#### ● **Einen Gast anwerben & Spielerreihenfolge ändern:**

- o Der Spieler darf 1 Gast aus einem Gästezimmer der Zunft anwerben.
- o Kosten je nach Angabe unter dem Fenster:
  - o 1 eigene Ware der Zunft.
  - o 1 eigene Ware der Zunft UND 1 beliebige andere Ware.
  - o 2 eigene Waren der Zunft ODER 1 eigene Ware der Zunft UND 2 beliebige andere Waren.
  - o 3 eigene Waren der Zunft ODER 2 eigene Waren der Zunft UND 2 beliebige andere Waren.
- o Alle bezahlten Waren in den Lagerraum der gerade aktiven Zunft legen.
- o Der angeworbene Gast wird offen vor dem Spieler abgelegt.
- o Jeder Stadtbewohner hat ein Auslösesymbol mit einer Fähigkeit:
  - Stern: Sofort nutzen und Stadtbewohner wieder in verdeckten Gästestapel mischen.
  - Mond: Zum Ende einer jeden Runde nutzen. Nur "Hausierer" wieder einmischen.
  - Sonne: Zum Ende des Spiels nutzen.
- o **Bonus** für die Anwerbung: So viele Taler wie alle Handelsleute auf dem Dach des Zunfthauses.
- o Änderung **Spielerreihenfolge**: Eigenen Marker auf 1. Position setzen, Rest rutscht runter.
- o Den **Handelsmann** von der Aktionskarte auf das Dach des Zunfthauses setzen.
- o Benutzte **Aktionskarte** unter Passmarker legen.

#### ● **Waren kaufen:**

- o Man darf **bis zu 3 Waren** aus dem Lagerraum der Zunft kaufen (falls vorhanden).
  - 5-Personen-Spiel: Falls 4 oder 5 Spieler Aktion spielen für eine Zunft: max. 1 Ware je Spieler
  - 5-Personen-Spiel: Falls 3 Spieler Aktion spielen für eine Zunft: max. 2 Waren je Spieler
  - 4-Personen-Spiel: Falls 3 oder 4 Spieler Aktion spielen für eine Zunft: max. 2 Waren je Spieler
- o Kaufpreis an Bank zahlen = Wert des aktuellen Zunftmeisters je Wareneinheit.
- o **Waren** aus Lagerraum nehmen.
- o Den **Handelsmann** von der Aktionskarte auf das Dach des Zunfthauses setzen.
- o Benutzte **Aktionskarte** unter Passmarker legen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.12.10  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de  
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Geld wird verdeckt gehalten.

#### ● **Nichts tun bis zum Ende der Runde:**

- o Trotz Ausspielens einer Aktionskarte darf man nichts tun.
- o Den **Handelsmann** von der Aktionskarte auf das Dach des Zunfthauses setzen.
- o Benutzte **Aktionskarte** unter Passmarker legen.

#### **Die nächste Zunft wird abgehandelt.**

### 3) Endphase:

- a) Wer keinen Handelsmann mehr hat, muss den Passmarker auf die Seite mit Mond nach oben drehen.
- b) Falls alle Spieler ihren Passmarker auf die Mondseite gedreht haben, endet die Spielrunde. Andernfalls geht es mit einem weiteren Durchgang in Phase 1 weiter.

#### **Zum Ende einer Spielrunde finden folgende Schritte statt:**

#### a) **Die Zunftmeister jeder Zunft wählen ihren Günstling:**

- Günstling ist der Spieler, der aktuell die meisten Waren (> 0) der Zunft besitzt.  
Patt: Unter den Beteiligten ist mehr Geld im Vorteil, danach zieht Spielerreihenfolge.  
Der Günstling muss 1 Ware der Zunft in deren Lagerraum legen und erhält:
  - o Das Zunftmeisterplättchen (offen vor sich legen) und in 4. Runde auch das darunter nehmen.
  - o Ein Wappen der Zunft.
  - o Das Prestigewappen, falls diese Zunft die aktuelle Prestigezunft ist.

#### b) **Alle Handelsleute zurücknehmen:**

Alle eigenen Handelsleute von den Dächern in den eigenen Bestand nehmen.

#### c) **Einkommen erhalten:**

3 Taler einnehmen.

#### **Nur in den Runden 1 - 3 gelten folgende Schritte:**

#### d) **Passmarker umdrehen:**

Alle Spieler drehen ihre Passmarker wieder auf die Seite mit Handelsmann.

#### e) **Neue Zunftmeister einsetzen:**

Bei jeder Zunft wird der obere Handwerker (bzw. beide in der 4. Runde) am untersten Werkstattfenster auf die Position des Zunftmeisters geschoben. Er ist der neue Zunftmeister.

#### f) **Gästezimmer auffüllen:**

Bei jeder Zunft kommt der Gast aus dem Zimmer ganz links aus dem Spiel.  
Dann rutschen alle verbliebenen Gäste lückenlos nach links auf.  
Die freien Zimmer mit neuen Gästen offen belegen, von links nach rechts, jede Zunft für sich.  
Ggf. bleiben Zimmer leer, wenn Gäste nicht ausreichen.

#### g) **Neue Prestigezunft bestimmen:**

Es muss eine andere Zunft sein, nie die der abgelaufenen Runde.  
Neue Prestigezunft ist diejenige, deren Zunftmeister den höchsten Wert hat.  
Patt: Unter den Beteiligten ist die niedrigere Zunftnummer im Vorteil.  
Ein Prestigewappen aus dem Vorrat wird neben Wappenstapel der neuen Prestigezunft gelegt.

#### h) **Eine neue Runde beginnt.**

#### **Spielende:**

Die Spieler drehen ihre Schatzkammern um und nutzen die Tafel mit ihrem Reihenfolgemarkers für:

- ➔ Boni durch Stadtbewohner.
- ➔ Mehrheit der Handwerker jeder Zunft: Werte der Handwerker zählen. 5/3/1 Punkte vergeben.
- ➔ Je Handwerkertyp mit Wertsumme 30 und mehr = je 2 Punkte
- ➔ Alle Handwerkertypen: Wer mind. 1 Handwerker jeder Zunft hat = 5 Punkte.
- ➔ Reichster Spieler: Meistes Geld = 5 Punkte, Patt: Jeder Beteiligte = 2 Punkte.
- ➔ Wappensammlung: Jedes Prestigewappen gilt als einzigartiges Wappen.  
3 / 4 / 5 / 6 / 7 u.m. verschiedene Wappen = 2 / 5 / 9 / 14 / 20 Punkte.

Es siegt der Spieler mit den meisten Punkten.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Handwerkern ist im Vorteil, danach der höchste Handwerker.