

# Die Siedler von Nürnberg

Per 3-4 giocatori, di Klaus Teuber

## 0. Contenuto

- 1 tabellone di gioco (Spielplan)
- 100 carte risorsa (Rohstoffkarten)
- 36 carte evento (Ereigniskarten)
- 20 piccoli insediamenti in 4 colori (Siedlungen)
- 16 laboratori in 4 colori (Handwerksbetriebe)
- 60 stazioni di pedaggio in 4 colori (Zollbalken / Zollstationen)
- 26 tessere mura cittadine (Stadtmauerteile)
- 16 torri (Türme)
- 46 gettoni prestigio, 36 “uno” e 10 “cinque”
- 50 gettoni oro, 26 “uno” e 24 “cinque”
- 8 carte punto vittoria:
  - 3 carte consiglio (Mitglied im Siebenerrat, Kleinen Rat, and Grossen Rat)
  - 5 carte diritto di passaggio (Wegerecht)
- 1 segnalino tempo color lilla (Zeitstein)
- 1 cavaliere ladro con base nera (Raubritter)

## 1. Panoramica delle regole

Prima di leggere le regole in dettaglio, ci si familiarizzi con questi 14 punti:

### 1.1.

Nella parte sinistra del tabellone c'è la città vecchia di Norimberga con i suoi confini cittadini storici. La città vecchia è divisa in 12 settori. Nella parte destra del tabellone ci sono i dintorni di Norimberga, con uno spazio per Norimberga stessa. Dapprima si colonizzano i dintorni, quindi la città, nell'intento di incrementare i commerci e ottenere oro per finanziare gli sviluppi successivi.

### 1.2.

Nei dintorni di Norimberga si trovano cinque tipi diversi di terreno, ognuno dei quali produce un tipo diverso di materiale:

- Foresta (legno)
- Prateria (lana)
- Campi (grano)
- Colline (mattoni)
- Montagne (pietra)

### 1.3.

Ogni giocatore inizia il gioco con due stazioni di pedaggio e due insediamenti. Un insediamento fornisce un punto vittoria. Chi raggiunge per primo i 13 punti vittoria vince la partita.

### 1.4.

Per ottenere altri punti vittoria, si devono costruire altri insediamenti nei dintorni. Inoltre, col tempo si potranno costruire laboratori in città; questi forniranno anch'essi

punti vittoria. Per costruire insediamenti e laboratori è necessario raccogliere i vari materiali.

### **1.5.**

Come vengono prodotti i materiali? Ogni giocatore all'inizio di ogni turno pesca una carta evento. Sulla carta c'è un numero di raccolto. Ogni terreno contrassegnato dal numero corrispondente a quello della carta produrrà risorse nel turno. Ad esempio, un "4" produrrà lana, grano e pietra.

### **1.6.**

Si possono raccogliere risorse da un terreno solo quando si possiede un insediamento su un vertice di tale terreno. Un insediamento può confinare contemporaneamente con diversi terreni, ognuno con un proprio numero di raccolto. Quindi ad esempio l'insediamento bianco in basso nell'immagine confina con una foresta (numero di raccolto 3), una collina (5) e una montagna (6). Quindi, se viene pescata una carta con numero 3, il bianco riceve una carta legno, con un 5 riceve una carta mattoni e con 6 una carta pietra.

### **1.7.**

A volte un giocatore può essere privo di una risorsa necessaria per le proprie costruzioni. Ciò può avvenire perché i suoi insediamenti non raggiungono tutti e cinque i diversi terreni, oppure perché un certo numero di raccolto non viene pescato.

### **1.8.**

Cosa sarebbe Norimberga senza i commerci? Per ottenere le risorse mancanti, i giocatori possono commerciare tra loro. Ogni giocatore può fare o ricevere una proposta di scambio di materiali; è anche possibile commerciare con la banca in ragione di quattro risorse uguali in cambio di una risorsa a piacere.

### **1.9.**

Si possono costruire insediamenti aggiuntivi nella speranza di ottenere maggiori risorse. Per costruire un insediamento, è necessario aver stabilito almeno una stazione di pedaggio sulla strada su cui si vuole costruire, e inoltre l'insediamento deve distare almeno due incroci da qualsiasi altro insediamento già costruito.

### **1.10.**

Le stazioni di pedaggio si costruiscono lungo le strade. Esse permettono non solo la costruzione di insediamenti sulla strada, ma conferiscono anche il diritto di passaggio su una strada al giocatore che vi ha costruito il maggior numero di stazioni. Detenere il diritto di passaggio su una strada vale un punto vittoria e fornisce introiti supplementari in oro.

### **1.11.**

È opportuno immaginare dove costruire. Il circoletto che mostra il numero di raccolto in ogni area indica anche in proporzione quante carte contrassegnate da tale numero sono presenti nel mazzo. Più il circoletto è riempito in arancione, più carte con quel numero ci sono. Ad esempio, ci sono 5 carte per i numeri 6 e 8, mentre una sola carta per i numeri 2 e 12. Di conseguenza, alcuni terreni produrranno risorse più spesso di altri, e costruire insediamenti adiacenti a tali terreni garantisce un maggior numero di risorse a disposizione.

### **1.12.**

L'oro, assieme a legno e pietra, è necessario per costruire mura e torri cittadine. L'oro si ottiene producendo diversi beni in Norimberga e vendendoli a Francoforte, Praga o Venezia. Ad esempio è possibile produrre compassi (zirkel) con legno e pietra, e venderle subito a Francoforte per 3 gettoni oro.

### **1.13.**

Costruire laboratori sugli incroci rossi in città aumenta i profitti – raddoppia gli introiti in oro provenienti dalle vendite. Ad esempio, avere un laboratorio in uno dei due spazi compassi farà ottenere 6 gettoni oro anziché 3 dalle vendite. Analogamente, laboratori piazzati presso il mercato centrale (Hauptmarkt) permetteranno di commerciare con la banca a condizioni migliori.

### **1.14.**

Diventare membro di uno dei tre consigli di Norimberga, mediante la costruzione delle mura cittadine, permette di ottenere punti vittoria addizionali, aumentando così le possibilità di vittoria.

## **2. Scopo del gioco**

Lo scopo del gioco è ottenere 13 punti vittoria. I punti vittoria si ottengono costruendo insediamenti e laboratori. Ulteriori punti si ricevono per avere il diritto di passaggio sulle vie commerciali, e per essere membri di uno dei tre consigli della città.

## **3. Preparazione del gioco**

Per la prima partita, si suggerisce di utilizzare la posizione iniziale per principianti. I giocatori esperti possono preferire scegliere la loro posizione di partenza dei dintorni di Norimberga. Le regole per questo si trovano alla fine del presente regolamento.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i corrispondenti pezzi, collocando due insediamenti e due stazioni di pedaggio sul tabellone come indicato nella figura sulla parte colorata del foglio delle regole.

Le cinque carte “diritto di passaggio” (wegerecht) e le tre carte del consiglio sono messe a lato del tabellone. La carta relativa al consiglio intermedio (“Mitglied im Kleinen Rat”) non si usa nelle partite a tre giocatori.

Le carte risorse sono suddivise in 5 mazzetti e piazzate scoperte vicino al tabellone.

Le carte evento sono mescolate e messe coperte sull'apposito spazio “Ereigniskarten Stapel” del tabellone. La pila degli scarti delle carte evento verrà creata nello spazio “abgelegte Ereigniskarten” sottostante.

Le 26 tessere mura cittadine, le 16 torri, i gettoni prestigio e i gettoni oro (da valore 1 e 5) vanno messi a lato del tabellone.

Ogni giocatore inizia con due gettoni oro e una carta risorsa per ogni terreno adiacente al suo insediamenti iniziale marcato con una stella nell'immagine sul lato colorato del foglio delle regole. Ad esempio, il giocatore bianco riceve due carte grano e una carta lana.

Tutte le carte risorsa ottenute durante il gioco vengono aggiunte alla mano di ogni giocatore; le carte delle mani devono essere mantenute segrete.

Ogni giocatore che possiede la maggioranza di stazioni di pedaggio su una strada prende la carta "diritto di passaggio" (wegerecht) corrispondente. Durante la preparazione del gioco, eventuali parità sono risolte in favore del giocatore che ha piazzato per primo la stazione di pedaggio. Nella preparazione per principianti, il bianco riceve la carta "Venezia", il rosso la carta "Praga", il blu la carta "V" e l'arancione la carta "IV".

Il segnalino tempo color lilla va collocato nello spazio iniziale (anno 1355) del tracciato del tempo.

Il segnalino cavaliere ladro va collocato nello spazio in basso a sinistra della mappa dei dintorni cittadini denominato "Raubrittenburg".

#### **4. Svolgimento del gioco**

Si sceglie a caso il giocatore che inizia. Nel proprio turno, ogni giocatore effettua le seguenti azioni:

- a. pescare una carta evento
- b. in qualsiasi ordine
  - i. commerciare risorse con gli altri giocatori o con la banca
  - ii. costruire insediamenti, laboratori, mura cittadine, torri e stazioni di pedaggio
  - iii. produrre beni e venderli in cambio di oro a Francoforte, Praga o Venezia

Il turno passa quindi al giocatore successivo in senso orario.

#### **5. Azioni in dettaglio**

##### **5.1. Pescare una carta evento**

Un giocatore inizia il suo turno pescando la carta superiore del mazzo degli eventi e ponendola a faccia in su nel mazzo degli scarti.

Una carta evento ha sempre un numero di raccolto e può anche riportare un evento. Prima di tutto si distribuiscono le risorse, quindi si attua l'evento.

##### 5.1.1. Il numero di raccolto

Il numero di raccolto sulla carta evento indica quali tre terreni sulla mappa dei dintorni di Norimberga produce risorse in questo turno (si noti che solo due terreni sono contrassegnati dal numero 2). Ogni giocatore riceve per ogni suo insediamento adiacente a uno di questi terreni una carta risorsa corrispondente.

##### 5.1.2. L'evento

Dopo l'assegnazione delle risorse si procede ad attuare l'evento (vedere 8.).

##### **5.2. Commerciale e costruire**

Il giocatore di turno può, in qualsiasi ordine, commerciare, costruire e produrre e vendere beni. E' possibile mescolare e ripetere a piacere queste operazioni.

### 5.2.1. Commercicare

Il giocatore di turno può scambiare risorse con qualsiasi giocatore. Può indicare quali risorse desidera ottenere, e quali risorse è disposto a cedere in cambio. Può ascoltare offerte degli altri giocatori e fare controproposte. E' importante notare che solo il giocatore di turno può commercicare, gli altri non possono fare proposte e scambi tra loro. L'oro è considerato una risorsa come le altre, ed è quindi scambiabile.

Il giocatore di turno può anche commercicare con la banca, scambiando 4 risorse identiche per una di sua scelta. Anche in questo caso l'oro è considerato una risorsa, e quindi si possono scambiare quattro ori per una risorsa, o quattro risorse uguali per un oro.

Se un giocatore ha un laboratorio sul mercato centrale di Norimberga può commercicare con la banca a condizioni migliori. Se il laboratorio confina con lo spazio marcato "3:1", egli può scambiare tre risorse uguali per una di sua scelta; se il laboratorio confina con uno spazio marcato da una risorsa, egli può scambiare due risorse di tale tipo per una di sua scelta.

### 5.2.2. Costruire

Durante il proprio turno un giocatore può costruire nuove strutture per incrementare i propri punti vittoria. Un giocatore può costruire quanto vuole, purché paghi alla banca il prezzo appropriato indicato sul tabellone. Il giocatore prende quindi il segnalino corrispondente alla struttura costruita e lo piazza sul tabellone. Ad esempio, un giocatore può spendere una carta legno e una mattoni per costruire una stazione di pedaggio su una strada a sua scelta.

#### 5.2.2.1. Stazioni di pedaggio

Una stazione di pedaggio costa una carta legno e una carta mattoni. Costruendo una stazione di pedaggio vanno rispettati i seguenti vincoli:

- le stazioni vanno messe su una strada tra due incroci di esagoni, nella parte di tabellone raffigurante i dintorni di Norimberga;
- la prima stazione costruita su ogni strada va messa adiacente alla città, nei punti indicati dai numeri romani;
- tutte le stazioni costruite oltre la prima vanno messe nello spazio disponibile più vicino alla città (distanza misurata in segmenti di strada);
- solo una stazione può essere costruita in un segmento di strada compreso tra due incroci di esagono.

Il giocatore che costruisce la prima stazione di pedaggio su una strada riceve la carta "Diritto di passaggio" relativa a tale strada. Questa carta resta in possesso di un giocatore fino a che un altro giocatore non costruisce sulla strada più stazioni di pedaggio di chi detiene la carta.

#### 5.2.2.2. Insedimenti

Un insediamento vale un punto vittoria, e costa una carta legno, una carta grano, una carta mattoni e una carta lana. Costruendo un insediamento vanno rispettati i seguenti vincoli:

- gli insediamenti vanno costruiti su un incrocio tra esagoni posto su una delle cinque strade presenti nella parte di tabellone raffigurante i dintorni di Norimberga, *ad esclusione degli incroci adiacenti alla città stessa* (quelli indicati dai numeri romani);

- prima di costruire un insediamento su una strada, un giocatore deve possedere almeno una stazione di pedaggio su tale strada; una volta soddisfatto questo requisito, è possibile costruire su tale strada un numero qualsiasi di insediamenti;
- un insediamento può essere costruito su un incrocio di una strada se e solo se, *in entrambe le direzioni lungo tale strada*, c'è almeno un incrocio libero tra il nuovo insediamento e i preesistenti, indipendentemente dal loro colore. E' lecito costruire insediamenti su incroci adiacenti se questi appartengono a strade diverse.

#### 5.2.2.3. Laboratori

Un laboratorio vale un punto vittoria, e costa due carte grano e tre carte pietra. Costruendo un laboratorio vanno rispettati i seguenti vincoli:

- i laboratori vanno costruiti su uno dei 12 incroci rossi all'interno della città di Norimberga;
- in ogni spazio può essere costruito un solo laboratorio.

Dai suddetti vincoli segue che al più possono esserci 12 laboratori nella città. Si noti che non ci sono vincoli di separazione per i laboratori, contrariamente a quanto detto per gli insediamenti.

#### 5.2.2.4. Mura cittadine

Un tratto di mura cittadine costa una carta mattoni e tre gettoni oro. Costruendo un tratto di mura vanno rispettati i seguenti vincoli:

- i tratti di mura vanno costruiti solo sul margine esterno della città
- il giocatore che costruisce il primo tratto di mura lo mette nello spazio indicato dalla freccia sul tabellone; i segmenti successivi vengono concatenati a quelli già esistenti in senso antiorario.

Un giocatore nel proprio può costruire quanti tratti di mura desidera; ogni tratto di muro vale al giocatore che lo costruisce un punto prestigio.

E' possibile costruire tratti di mura fin dall'inizio del gioco, anche se in città non sono ancora stati costruiti laboratori.

Ogni tanto, durante il piazzamento dei tratti di mura, si verrà a formare uno spazio triangolare aperto tra due di essi: in questi spazi è possibile costruire delle torri.

#### 5.2.2.5. Torri

Una torre costa una carta mattoni, una carta legno e tre gettoni oro. Costruendo una torre vanno rispettati i seguenti vincoli:

- le torri vanno costruite solo nei triangoli aperti formati tra due tratti di mura;
- un giocatore può costruire una torre solo se possiede un laboratorio confinante con il cantiere ("bauhof") in città.

Ogni torre vale al giocatore che la costruisce due punti prestigio.

#### 5.2.3. Produrre e vendere

Ci sono cinque diversi tipi di beni prodotti in città: carta (Papier), armature (Rüstungen), elmi (Helme), bussole (Zirkel) e lire (Tand). Per ogni tipo di bene, ci sono due spazi sul tabellone che mostrano dove essi vengono prodotti.

Accanto al nome e all'immagine di ogni bene sono elencate le risorse necessarie alla sua produzione. Non esistono carte raffiguranti questi beni, in quanto essi vengono immediatamente venduti in cambio di oro non appena prodotti.

La quantità di oro ricavata dalla vendita dei beni dipende dal luogo ove essi vengono venduti, come mostrato accanto al nome e all'immagine del bene sul tabellone: per ogni bene è indicato il ricavo in oro derivante dalla sua vendita.

Ogni volta che un giocatore vende un bene, egli deve pagare un pedaggio al giocatore che detiene la carta "diritti di passaggio" relativa alla strada che conduce alla città dove avviene la vendita. L'ammontare del pedaggio è riportato sotto il cartello delle città. Se chi vende detiene i diritti di passaggio, non deve pagare nessun pedaggio.

Se il giocatore possiede uno o più laboratori adiacenti a uno spazio raffigurante un bene, la vendita di tale bene gli frutta il doppio. L'eventuale pedaggio rimane costante.

La produzione e vendita di beni può essere ripetuta più volte nello stesso turno.

## **6. Altre regole**

### **6.1. Il ladro cavaliere**

Quando viene pescata la carta con evento "Raubritter", nessun giocatore ottiene risorse. Ogni giocatore che ha in mano più di 7 carte risorsa ne deve scartare la metà (arrotondata per difetto).

Il giocatore di turno sposta il ladro cavaliere su un differente terreno numerato della mappa dei dintorni di Norimberga; finché il ladro cavaliere resta su un terreno, questo non produce alcuna risorsa.

Il giocatore di turno ruba quindi una carta risorsa (ma non gettoni oro) da un avversario di sua scelta, indipendentemente da dove ha piazzato il ladro cavaliere.

### **6.2. Le carte "diritto di passaggio"**

Chiunque possiede il maggior numero di stazioni di pedaggio su una strada riceve la relativa carta "diritto di passaggio". Questa carta vale un punto vittoria e fa ottenere oro al suo detentore ogni volta che un avversario vende beni utilizzando tale strada, nonché quando si verifica l'evento "pedaggio" (vedere 8.4).

### **6.3. Le carte "consiglio"**

I giocatori ricevono punti prestigio per lo sviluppo delle mura cittadine. I punti prestigio sono necessari per ottenere il controllo delle carte "consiglio" che valgono da 2 a 4 punti vittoria.

Il primo giocatore a ottenere tre o più punti prestigio mediante la costruzione di mura e/o torri riceve la più alta carta consiglio ("Mitglied im Siebenerrat"). Essere membro dell'alto consiglio vale 4 punti vittoria.

Il successivo giocatore a ottenere tre o più punti prestigio riceve la carta consiglio intermedia ("Mitglied im Kleinen Rat"). Essere membro di questo consiglio intermedio vale 3 punti vittoria.

Il successivo giocatore a ottenere tre o più punti prestigio riceve la più bassa carta consiglio ("Mitglied im Grossen Rat"). Essere membro di questo minor consiglio vale 2 punti vittoria.

Nelle partite a tre giocatori, la carta consiglio intermedia ("Mitglied im Kleinen Rat") non viene usata. Il secondo giocatore a ottenere tre o più punti prestigio ottiene la carta consiglio di valore inferiore ("Mitglied im Grossen Rat").

Le carte consiglio possono cambiare di mano. Quando un giocatore ottiene più punti prestigio di un avversario che detiene una carta consiglio, egli prende la carta dell'avversario, dando eventualmente in cambio la carta posseduta. Qualora un giocatore superi più di un avversario in punti prestigio, può scegliere a piacere quello da cui prendere la carta.

Se un giocatore accumula 12 o più punti prestigio, si assicura il possesso definitivo della propria carta consiglio.

#### **6.4. Lo scorrere del tempo**

Ogni volta che si verifica un evento "clessidra" (vedere 8.1), il segnalino tempo viene fatto avanzare di uno spazio. Quando il segnalino raggiunge gli spazi rossi (1370 e 1385) la pila degli scarti delle carte evento viene riunita al resto del mazzo, che viene rimescolato a formare una nuova pila.

### **7. Fine del gioco**

Il gioco termina quando:

- a. un giocatore durante il suo turno ottiene il suo tredicesimo punto vittoria; oppure
- b. il segnalino tempo raggiunge l'anno 1400; in questo caso il gioco termina immediatamente e il giocatore con più punti vittoria vince, risolvendo eventuali parità in favore di chi detiene la carta consiglio più alta.

### **8. Le carte evento**

#### **8.1. "Die Jahre vergehen..."**

"Gli anni passano", 3 carte, immagine di clessidra.

Il segnalino tempo viene fatto avanzare di uno spazio (vedere 6.4).

#### **8.2. "Der Markgraf greift ein"**

"Il Margravio interviene", 4 carte.

Il ladro cavaliere viene rimesso nello spazio denominato "Raubbrittenburg", se già non vi si trova.

#### **8.3. "Kostenloser Lehm"**

"Incentivi alla costruzione", 14 carte, immagine di 3 ori = un tratto di mura.

A partire dal giocatore di turno, e proseguendo in senso orario, ogni giocatore ha la possibilità di costruire un tratto di mura (non di più) per soli tre ori (la carta mattoni non è necessaria).

#### **8.4. "Wegezoll"**

"Pedaggio", ?? carte, immagine di strada.

Il giocatore che detiene il diritto di passaggio per la strada indicata sulla carta riceve da ogni avversario un gettone oro per ogni insediamento posseduto su tale strada. Se un giocatore non ha abbastanza oro per pagare il pedaggio, il detentore dei diritti di

passaggio pesca dalla sua mano una carta risorsa a caso per ogni gettone oro mancante. Se questo non basta ancora a coprire il pedaggio, la parte restante è perduta.

### **8.5. "Raubritter"**

"Ladro cavaliere", ?? carte, immagine di cavaliere.

Il ladro cavaliere agisce, vedere 6.1.

## **9. Preparazione del gioco per giocatori esperti**

In questa versione, i giocatori decidono da soli dove piazzare i loro insediamenti e stazioni di pedaggio iniziale. Valgono le regole della preparazione per principianti (vedere 3) con le seguenti modifiche.

Ogni giocatore pesca una carta evento; chi pesca il numero maggiore (la carta raubritter vale 0) è il giocatore iniziale. Il mazzo viene quindi rimescolato.

Il giocatore iniziale mette una stazione di pedaggio su una delle cinque strade, partendo dalla città. Quindi piazza un insediamento su un incrocio di esagoni di tale città, seguendo le regole per la costruzione di insediamenti (vedere 5.2.2.2).

In senso orario, gli altri giocatori piazzano una stazione di pedaggio e un insediamento allo stesso modo, su una strada ancora vuota o già occupata da altri, sempre rispettando le normali regole di costruzione di stazioni e insediamenti.

L'ultimo giocatore ad aver piazzato il suo primo insediamento piazza anche la sua seconda stazione e il suo secondo insediamento, sempre con le stesse regole e modalità; gli altri giocatori seguono, stavolta in senso antiorario.

Ogni giocatore riceve quindi le carte risorsa corrispondenti ai terreni confinanti il proprio insediamento collocato per secondo. Per ognuna delle cinque strade, il giocatore con più stazioni di pedaggio riceve la relativa carta "diritti di passaggio", risolvendo eventuali parità in favore del giocatore che ha collocato la prima stazione.

Il giocatore iniziale comincia ora il primo turno regolare.

## **10. Chiarimenti**

Q1. E' necessario possedere dei laboratori per costruire tratti di mura o per produrre beni?

A1. No. La presenza di un laboratorio adiacente al cantiere è però necessaria per la costruzione delle torri (vedere 5.2.2.5).

Q2: Alla fine di ogni strada con un nome (I, II, III) c'è un segmento di strada con il nome della strada scritto di traverso. Questi segmenti sono validi per la costruzione di stazioni di pedaggio?

A2: Le stazioni di pedaggio vanno piazzate tra due incroci tra esagoni. Tali segmenti non hanno un secondo incrocio al termine della strada e quindi non sono validi.

Q3: Supponiamo che nessuno detenga una carta consiglio, e che un giocatore raggiunga 3 punti prestigio ricevendo così la prima carta consiglio. Ora il giocatore

successivo raggiunge al suo turno 4 punti prestigio. Come vengono assegnate le carte consiglio?

A3: Turno 1, il giocatore A raggiunge 3 punti prestigio e prende la carta consiglio da 4 punti vittoria. Turno 2, il giocatore B raggiunge 4 punti prestigio. Si considerino i 4 punti prestigio come ottenuti uno alla volta (anche se sono state costruite delle torri). Nell'istante in cui B raggiunge 3 punti prestigio, ottiene la rimanente carta consiglio di valore più alto. Nell'istante in cui B raggiunge 4 punti prestigio, superando A, i due giocatori scambiano le carte consiglio.