

DIE SIEDLER — VON NÜRNBERG —

Almanach

Ausführliche Regelerläuterung
und Beispiele zu
„Die Siedler von Nürnberg“

Dies ist nicht die Spielanleitung!

Dieser Almanach enthält ausführliche Beispiele und Details zu den Regeln von „Die Siedler von Nürnberg“. Sie müssen die ganzen Details nicht vor dem ersten Spiel lesen. Spielen Sie einfach nach der Spielanleitung los. Falls dann Fragen auftauchen, können Sie hier unter dem entsprechenden Stichwort (alphabetisch geordnet) nachschlagen.

Das Spielmaterial

1 Spielplan

100 Rohstoffkarten

36 Ereigniskarten

20 kleine Siedlungen in vier Farben

16 Handwerksbetriebe in vier Farben

60 Zollbalken in vier Farben

26 Stadtmauerteile (Karton-Stanzteile) •



16 Türme (Karton-Stanzteile) -



Prestige-Chips (36x 1er und 10x 5er)



Goldchips (26x1er und 24x 5er) -



8 Sondersiegpunktkarten (3x Ratskarte, 5x Wegerecht)

1 lilafarbener Zeitstein

1 Raubritter-Figur „Epplein von Gailingen“
(Karton-Stanzteil mit schwarzem Aufsteller)

Stichwortverzeichnis

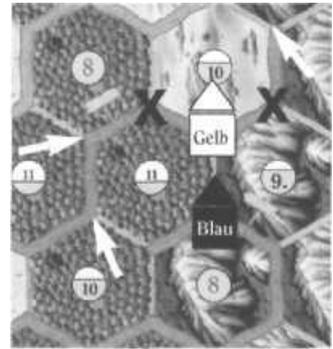
• Abstandsregel.....3	• Ertragszahl.....6	• Siedlung.....10
• Bauen.....3	• Gold.....6	• Siegpunkte.....11
• Bauhof.....3	◀ Handel.....6	• Spielablauf.....11
• Baukosten.....3	• Handels- und Bauphase.....6	• Spielende.....11
• Ereigniskarten.....3	• Handelsstraße.....7	• Spielziel.....12
• Ereignis:	• Handelswaren produzieren	• Stadtmauer.....12
„Die Jahre vergehen.“.....4	und verkaufen.....7	• Startaufstellung für
• Ereignis:	• Handwerksbetrieb.....7	Fortgeschrittene.....12
„Der Markgraf greift ein.“.....4	• Hauptmarkt.....8	• Tauschhandel m. Mitspielern .. 13
• Ereignis: „Kostenl. Lehm“... 4	• Prestigechips.....8	• Tauschhandel mit der Bank....13
• Ereignis: „Wegezoll“.....4	• Produktionsfeld.....9	• Turm.....14
• Ereignis: „Raubritter“.....5	• Ratskarten.....9	• Wegerechtkarten.....14
• Ertragsphase.....5	• Raubritter.....10	• Zeitleiste.....15
• Ertragswahrscheinlichkeit ... 5	• Rohstoffträge.....10	• Zollbalken15

Abstandsregel

Wenn eine (Siedlung auf der Kreuzung einer -> Handelsstraße gebaut wird, muß zwischen ihr und der nächsten eigenen oder fremden Siedlung auf der gleichen Handelsstraße mindestens eine Kreuzung frei bleiben. Es geht also nicht, daß auf einer Handelsstraße zwei Siedlungen direkt benachbart sind.

Aber: Die Abstandsregel-gilt nicht für Siedlungen, die auf Kreuzungen verschiedener Handelsstraßen gebaut wurden. Diese dürfen direkt benachbart sein.

Beispiel: Spieler „Gelb“ möchte eine neue Siedlung bauen. Auf den mit schwarzen Kreuzen markierten Kreuzungen darf er nicht bauen. Genügend Abstand besteht hingegen zu den mit weißen Pfeilen markierten Kreuzungen. Spieler „Blau“ hat die Abstandsregel nicht verletzt, da er seine Siedlung auf der Kreuzung einer anderen Handelsstraße gebaut hat.



Bauen

Befindet sich ein Spieler in seiner -> Handels- und Bauphase, kann er gegen Abgabe von Rohstoffen -> Zollbalken, -> Siedlungen, -> Handwerksbetriebe, -> Stadtmauern und -> Türme bauen.

Die Baukosten sind auf der Baukostentabelle am Spielplanrand angegeben.

Solange die Rohstoffvorräte eines Spielers reichen, kann er in seiner -> Handels- und Bauphase beliebig oft bauen.

Beispiel: Ein Spieler möchte eine Siedlung bauen. Er legt je eine Karte Wolle, Lehm, Holz und Getreide auf die Vorratsstapel und setzt eines seiner Siedlungshäuschen auf die Kreuzung einer Handelsstraße.

Bauhof

Der Bauhof ist eines der beiden zentralen Felder der Reichsstadt Nürnberg. Nur wer einen -> Handwerksbetrieb auf einem der sechs Bauplätze um den Bauhof besitzt, darf -> Türme bauen.

Baukosten

Wer bauen möchte, muß dafür Rohstoffe abgeben, das heißt auf die Vorratsstapel zurücklegen. Jedes Bauvorhaben hat einen anderen Preis. So kostet eine Stadtmauer eine Lehmkarte und drei Gold, ein Zollbalken kostet ein Holz und ein Lehm. Die Baukosten der Bauvorhaben sind am oberen und unteren Rand des Spielplanes angegeben.

Ereigniskarten

Insgesamt gibt es 36 Ereigniskarten, die als verdeckter Stapel auf einem der beiden Ereignisfelder des Spielplanes liegen.

Immer wenn ein Spieler seinen Zug beginnt, muß er eine Ereigniskarte aufdecken und vorlesen. Nachdem die Aktion(en) der Ereigniskarte durchgeführt wurden, kommt sie auf das Ablagefeld.

Meistens bestehen die Aktionen einer Ereigniskarte aus zwei Teilen:

1. -> Rohstofferrträge (Die Ertragszahl bestimmt die Landschaften, in denen es Erträge gibt).
2. -> Ereignis

Zuerst wird immer die Aktion „Rohstofferrträge“ durchgeführt und anschließend das Ereignis.

Anmerkung; Fünf Ereigniskarten tragen nur eine Ertragszahl. Wird eine dieser Karten gezogen, gibt es nur Rohstoffeinkünfte - ein Ereignis entfällt. Umgekehrt fehlt bei dem Ereignis „Raubritter“ die Ertragszahl, bei dieser Karte entfällt die Aktion „Rohstoffeinkünfte“.

Ereignis - „Die Jahre vergehen...“ (3x)

- Dieses Ereignis fordert, daß der Zeitstein auf der -> Zeitleiste ein Feld vorgezogen wird.
- Erreicht der Zeitstein ein rötlich markiertes Feld (1370 und 1385) muß der Stapel mit allen Ereigniskarten (also auch mit den bis dahin schon abgelegten) neu gemischt werden.
- Das -> Spielende tritt spätestens dann ein, wenn der Zeitstein auf das Feld „Spielende - 1400“ gezogen wird.



Ereignis - „Der Markgraf greift ein“ (4x)

- Befindet sich der -> Raubritter auf der Landschaft mit der Raubritterburg, hat dieses Ereignis keine Auswirkung.
- Befindet sich der Raubritter auf einer anderen Landschaft, wird er zurück auf die Landschaft mit der Raubritterburg gestellt.



Ereignis - „Kostenloser Lehm“ (14x)

Dieses Ereignis ermöglicht jedem Spieler den Bau einer -> Stadtmauer für 3 Gold. Lehm muß nicht gezahlt werden.

Es beginnt der Spieler der an der Reihe ist, nach ihm haben alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn die Möglichkeit, für drei Gold eine Stadtmauer zu bauen.

Wichtig: Das Ereignis erlaubt jedem Spieler nur den Bau **einer** Stadtmauer!



Ereignis „Wegezoll“

Der Spieler, der die -> Wegerechtkarte der genannten -> Handelsstraße besitzt, erhält für jede fremde Siedlung entlang dieser Handelsstraße von Ihrem Besitzer ein Gold. Für eigene Siedlungen erhält der Spieler natürlich kein Gold.

Hat ein Spieler kein Gold, um die Zollgebühr zu zahlen, darf der Besitzer der Wegerechtkarte diesem für jedes fehlende Gold eine Rohstoffkarte aus der verdeckten Hand ziehen. Besitzt der schuldige Spieler weder Gold noch Rohstoffkarten, hat der Besitzer der Wegerechtkarte Pech gehabt er geht leer aus.



Beispiel: In der Startaufstellung der Spielübersicht hat Spieler „rot“ das Wegerecht an der Handelsstraße nach Prag. Wird die Ereigniskarte „Wegezoll-Prag“ gezogen muß Spieler „orange“ für seine Siedlung an dieser Handelsstraße ein Gold an Spieler „rot“ zahlen. Hätte Spieler „orange“ zwei Siedlungen an dieser Straße, müßte er zwei Gold zahlen.

Ereignis - „Raubritter“

- Wird die Ereigniskarte „Raubritter“ gezogen, so erhält keiner der Spieler Rohstoffträge.
- Alle Spieler, die mehr als 7 Rohstoffkarten („Gold“ zählt nicht mit!) besitzen, wählen die Hälfte davon aus und legen sie auf die jeweiligen Rohstoff-Vorratsstapel. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet.
- Danach muß der Spieler den -> Raubritter einsetzen (zu Beginn des Spiels, wenn der „Raubritter zum ersten Mal ins Spiel kommt) bzw. versetzen (wenn der Raubritter bereits im Spiel ist), und zwar auf eine beliebige andere Landschaft des Nürnberger Umlandes.
- Solange der Raubritter auf einer Landschaft sitzt, wirft diese Landschaft für keinen Spieler -> Rohstoffträge ab (auch nicht für den, der den Raubritter dorthin gesetzt hat und evtl. seihst eine Siedlung an diesem Feld besitzt).
- Der Spieler, der die Ereigniskarte „Raubritter“ gezogen hat, darf nun noch einem beliebigen Mitspieler eine Rohstoffkarte rauben, d.h. aus dem verdeckten Kartenvorrat des betroffenen Spielers blind eine Rohstoffkarte ziehen.
- Anders als beim Brettspiel „Die Siedler von Catan“ muß der beraubte Spieler keine Siedlung an der Landschaft besitzen, auf die der Raubritter gesetzt wurde.



Ertragsphase

- Der Zug eines Spielers beginnt mit der Ertragsphase.
- Der Spieler zieht eine -> Ereigniskarte. Wenn sich eine Ertragszahl auf der Karte befindet, erhalten alle Spieler, deren -> Siedlung(en) an Landschaften mit der gezogenen Ertragszahl grenzen, -> Rohstoffträge.
- Anschließend wird (falls vorhanden) das auf der Karte beschriebene -> Ereignis durchgeführt.

Ertragswahrscheinlichkeit

Jede -> Ertragszahl einer Landschaft hat eine bestimmte Wahrscheinlichkeit, daß sie auf einer -> Ereigniskarte erscheint.

Die Kreise um die Ertragszahlen sind unterschiedlich hoch mit Farbe gefüllt. Je größer das orange Kreissegment ist, um so mehr Karten gibt es im Ereignisstapel mit dieser Ertragszahl und um so höher ist damit die Wahrscheinlichkeit, daß eine Ereigniskarte mit dieser Zahl gezogen wird.

Die Verteilung der Ertragszahlen auf den Ereigniskarten entspricht der Wahrscheinlichkeitsverteilung der Würfelergebnisse von zwei Würfeln. Insgesamt gibt es 36 Ereigniskarten. Die Ertragszahlen „G“ und „8“ gibt es auf je fünf Karten, die Ertragszahlen „5“ und „9“ auf je vier Karten, die Ertragszahlen „4“ und „10“ auf je drei Karten, die Ertragszahlen „3“ und „11“ auf je zwei Karten und die Ertragszahlen „2“ und „12“ gibt es jeweils nur einmal.

Tip: Die Ertragswahrscheinlichkeit einer Landschaft (mit Ertragszahl) sollten Sie beim Gründen einer Siedlung berücksichtigen, denn je öfter eine Zahl gezogen wird, desto öfter erhalten Sie neue Rohstoffe; und je mehr Rohstoffe Sie haben, desto mehr Siedlungen können Sie bauen, was erneut zu einer Steigerung Ihrer Rohstoffträge führt. Also gründen Sie neue Siedlungen möglichst nur an Landschaften mit guten Ertragswahrscheinlichkeiten.

Ertragszahl

In die Landschaften des Nürnberger Umlandes sind Ertragszahlen eingezeichnet. Immer wenn eine -> Ereigniskarte mit einer Ertragszahl gezogen wird, werfen alle Landschaften mit dieser Ertragszahl -> Rohstoffträge ab. Die Ertragszahlen haben unterschiedliche -> Ertragswahrscheinlichkeiten.

Gold

Gold gibt es in zwei Münzen. Mit „ein Gold“ ist immer eine Münze mit dem Wert 1 gemeint.

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, Gold zu bekommen.

1. Man verschafft sich das -> Wegerecht an einer oder mehreren Handelsstraßen und erhält dann entweder über das -> Ereignis „Wegezoll“ von seinen Mitspielern Gold oder wenn ein Spieler eine -> Handelsware nach Frankfurt, Prag oder Venedig verkauft.
2. Man produziert und verkauft Handelswaren nach Frankfurt, Prag oder Venedig.



Beim Umgang mit Gold sind außerdem folgende Punkte zu beachten:

- Gold wird benötigt, um -> Stadtmauern und -> Türme zu bauen.
- Gold kann aber auch zum Kauf von Rohstoffen verwendet werden: Wer vier Gold zum Goldvorrat zurücklegt, darf sich dafür einen beliebigen Rohstoff nehmen. Umgekehrt könnten natürlich auch vier gleiche Rohstoffe für ein Gold eingetauscht werden, was natürlich ein schlechtes Geschäft ist.
- Wer einen -> Handwerksbetrieb an dem „3:1“ Bauplatz besitzt, darf Gold auch im Verhältnis 3:1 für einen Rohstoff eintauschen.
- Wenn das -> Ereignis „Raubritter“ eintritt, darf bei einem Spieler nur eine Rohstoffkarte gezogen werden. Die Goldvorräte sind tabu.

Tip: *Man sollte sein Gold nie ganz ausgeben. Wer beispielsweise bei dem Ereignis „Wegezoll“ an einen Mitspieler Gold zahlen muß und keines mehr hat, bekommt für jedes schuldi-ge Gold eine Rohstoffkarte aus der Hand gezogen.*

Handel

Wenn sich ein Spieler in seiner -> Handels- und Bauphase befindet und ihm Rohstoffe für ein Bauvorhaben fehlen, kann er versuchen die fehlenden Rohstoffe im -> Tauschhandel mit seinen Mitspielern oder im -> Tauschhandel mit der Bank zu erhalten.

Handels- und Bauphase

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, beginnt nach der -> Ertragsphase seine Handels- und Bauphase. In dieser Phase seines Zuges kann er im -> Tauschhandel mit seinen Mitspielern oder im -> Tauschhandel mit der Bank beliebig oft Rohstoffe tauschen und bauen. Er muß zwischen den Aktionen -> Bauen und -> Handel keine Reihenfolge einhalten. Es ist also durchaus erlaubt, mehrmals nacheinander zu handeln und zu bauen.

Handelsstraße

Im Nürnberger Umland gibt es insgesamt fünf -> Handelsstraßen. Jede Handelsstraße beginnt an einer mit einer römischen Ziffer gekennzeichneten Ecke des Nürnberger Stadtfeldes. Drei Handelsstraßen sind Handelsstraßen zu den Städten Frankfurt, Prag und Venedig. Die Handelsstraßen IV und V enden im Umland Nürnbergs.

Wer auf einer Handelsstraße die meisten -> Zollbalken gebaut hat, erhält die -> Wegerechtkarte dieser Handelsstraße.

Handelswaren produzieren und verkaufen

Es gibt fünf unterschiedliche Handelswaren, die in Nürnberg hergestellt werden können: Helme, Zirkel, Rüstungen, Tand und Papier.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist und sich in seiner -> Handels u. Bauphase befindet, kann er, wenn er die entsprechenden Rohstoffe abgibt, eine beliebige Handelsware produzieren. Eine produzierte Handelsware existiert im Spiel aber nicht als Karte, man erhält sofort -> Gold für sie.

Beispiel: Ein Spieler besitzt die Rohstoffkarten Erz und Holz. Damit kann er Zirkel produzieren, denn im Produktionsfeld „Zirkel“ sind diese Rohstoffe als Produktionskosten angegeben. Er gibt die beiden Rohstoffkarten ab und erhält sofort drei Gold, da diese als Verkaufserlös für Zirkel über dem Produktionsfeld (Ortsschild Frankfurt) angegeben sind.

Leider besitzt ein anderer Spieler die Wegerechtkarte nach Frankfurt. An diesen muß der Spieler als „Zoll“ zwei seiner drei Gold zahlen - ein schlechtes Geschäft.

Tip:

Hätte der Spieler einen Handwerksbetrieb an einem Zirkel-Stadtfeld besessen, hätte sich sein Verkaufserlös verdoppelt - nach Abgabe der Zollgebühr hätte er immerhin vier Goldstücke übrig behalten. Der Bau eines Handwerksbetriebes lohnt sich!

Anmerkung: Das erste Papier wurde in Nürnberg aus Lumpen hergestellt. Daher ist in diesem Spiel „Wolle“ als Rohstoff zur Herstellung von Papier angegeben.

Handwerksbetrieb

Der Bau eines Handwerksbetriebes kostet 3x Erz und 2x Getreide

Ein Handwerksbetrieb zählt einen Siegpunkt.

Beim Bau von Handwerksbetrieben müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Ein Handwerksbetrieb wird auf einen der 12 Bauplätze (mit **roten** Kreisen markierten Kreuzungen) des Spielplanes „Die freie Reichsstadt Nürnberg“ gebaut.
- Auf jedem Bauplatz darf nur ein Handwerksbetrieb gebaut werden.
- Es gibt keine Abstandsregel: Zwischen zwei Handwerksbetrieben muß keine Kreuzung frei bleiben.
- Es können insgesamt maximal 12 Handwerksbetriebe gegründet werden

Vorteile der Handwerksbetriebe:

- Ein Handwerksbetrieb verdoppelt den Profit bei Herstellung und Verkauf einer Handelsware, falls er an ein Stadtfeld mit der Abbildung dieser Handelsware grenzt.

Beispiel: Ein Spieler besitzt einen Handwerksbetrieb auf einem Bauplatz, der an ein Stadtfeld mit der Abbildung eines Helmes grenzt. Der Spieler gibt zwei Erz und ein Holz ab und erhält für die Produktion des Helmes acht, an Stelle der vier, als Verkaufserlös (Ortsschild Frankfurt) angegebenen Gold.

- Sie ermöglichen einen günstigeren Kurs beim -> Tauschhandel mit der Bank, wenn sie am Hauptmarkt gebaut werden.

Beispiel: Ein Spieler besitzt einen Handwerksbetrieb auf einem Bauplatz, der an den Hauptmarkt grenzt und mit einem Schaf-Symbol gekennzeichnet ist.

Der Spieler darf, immer wenn er an der Reihe ist, Wolle im Verhältnis 2:1 für einen beliebigen anderen Rohstoff eintauschen. Er legt dann zwei Wolle-Karten zum Rohstoffvorrat (Bank) zurück und nimmt sich dafür eine beliebige andere Rohstoff-Karte.

- Sie erlauben den Bau von -> Türmen, wenn sie auf einem Bauplatz errichtet werden, der an das Stadtfeld -> „Bauhof“ grenzt.
- Sie zählen je einen Siegpunkt.

Hauptmarkt

- Der Hauptmarkt ist das nördliche, zentrale Feld im Nürnberger Stadtgebiet.
- Jedem der sechs Ecken (Bauplätze) des Hauptmarktes ist ein Rohstoff - Symbol bzw. einmal ein „3:1“ Symbol zugeordnet.
- Wer einen -> Handwerksbetrieb auf einer dieser Ecken (Bauplätze) errichtet, hat beim -> Tauschhandel mit der Bank, bessere Tauschkurse. So kann er den Rohstoff, dessen Symbol dem Bauplatz seines Handwerksbetriebes zugeordnet ist, im Verhältnis 2:1 tauschen.
- Wer einen Handwerksbetrieb auf dem Bauplatz mit dem „3:1“ Symbol errichtet hat, darf einen beliebigen Rohstoff im Verhältnis 3:1 mit der Bank tauschen, also beispielsweise drei Getreide für ein Erz.



Prestige-Chips

Prestigechips erhält man für den Bau von -> Stadtmauern und -> Türmen. Wer eine Stadtmauer baut, erhält einen Prestigechip, wer einen Turm baut, erhält zwei Prestigechips.

Prestigechips werden benötigt, um in einen der drei Räte Nürnbergs aufgenommen zu werden. Wer in einen Rat aufgenommen wird, erhält die entsprechende -> Ratskarte.



Produktionsfeld

- In den zehn äußeren Feldern der freien Reichsstadt Nürnberg sind -> Handelswaren abgebildet.
- » Jeweils zwei Stadtfelder mit gleichen Handelswaren sind einem Produktionsfeld benachbart. In diesem Produktionsfeld sind die Rohstoffe angegeben, die ein Spieler abgeben muß, um die abgebildete Handelsware zu produzieren.
- Die Anzahl -> Goldmünzen über dem Ortsschild erhält der Spieler als Verkaufserlös für Produktion und Verkauf der Handelsware.
- Die Anzahl Goldmünzen, die unterhalb des Ortsschildes abgebildet sind, muß er als Zoll von diesem Verkaufserlös an den Besitzer der -> Wegerechtkarte der auf dem Ortsschild angegebenen Handelsstraße zahlen.

Ratskarten

Für den Ausbau der -> Stadtmauer gibt es Prestige-Chips. Diese Prestige-Chips berechtigen zum Besitz gestaffelter Ratskarten von 2 bis 4 Siegpunkten.

- Der erste Spieler, der durch den Bau von Stadtmauern oder -> Türmen über drei oder mehr -> Prestige-Chips verfügl, darf sich die höchste Ratskarte „Mitglied im Siebenerrat“ nehmen. Sie erhöht das Siegpunkt-Konto des Spielers um vier Punkte.
- Wer als nächster drei oder mehr Prestige-Chips hat, erhält die Ratskarte „Mitglied im Kleinen Rat“ (3 Siegpunkte).
- Für den dritten mit drei oder mehr Prestige-Chips bleibt noch die Ratskarte „Mitglied im Großen Rat“ (2 Siegpunkte).
- Jeder Spieler darf immer nur im Besitz einer Ratskarte sein.
- Da beim Spiel mit drei Personen die Ratskarte „Mitglied im Kleinen Rat“ entfällt, erhalten nur zwei Spieler eine Ratskarte. Der erste Spieler, der drei Prestige-Chips hat, darf sich die höchste Ratskarte „Mitglied im Siebenerrat“ (4 Siegpunkte) nehmen. Wer als zweiter drei Prestige-Chips besitzt, erhält die Siegpunktkarte „Mitglied im Großen Rat“ (2 Siegpunkte).

Wichtig: Die Ratskarten können ihren Besitzer wechseln. Sobald ein Spieler mehr Prestige-Chips als ein anderer Spieler hat, darf er diesem Spieler dessen Ratskarte abnehmen und ihm dafür seine eigene geben. Gibt es mehrere Spieler mit gleich vielen Prestige-Chips, darf er sich den Spieler aussuchen, mit dem er die Ratskarte tauscht.

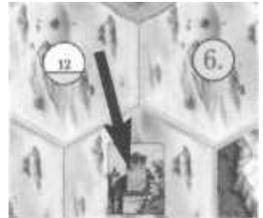
Beispiel: Peter hat als erster 3 **Prestigechips** und nimmt sich die Ratskarte „Mitglied im Siebenerrat“ (4 Siegpunkte). Als nächster hat Fritz drei Prestige-Chips, er nimmt sich die Ratskarte „Mitglied im Kleinen Rat“ (3 Siegpunkte). Nun ist Wolfgang an der Reihe. Er hat erst zwei Prestige-Chips, baut aber einen Turm und erhält dafür zwei weitere Prestige-Chips. Damit besitzt er 4 Prestige-Chips. Er nimmt sich zuerst die Ratskarte „Mitglied im Großen Rat“ (2 Siegpunkte), denn er hat als dritter Spieler die „Drei-Prestige-Chip-Grenze“ erreicht. Da er aber mit vier Prestige-Chips über einen Chip mehr als seine Mitspieler verfügt, gibt er seine Ratskarte „Mitglied im großen Rat“ gleich wieder an Peter ab und erhält von diesem dafür die Ratskarte „Mitglied im Siebenerrat“.

Wichtig: Sobald ein Spieler mindestens 12 Prestige-Chips besitzt, ist seine Ratskarte sicher und kann ihm nicht mehr abgenommen werden, auch wenn ein anderer Spieler über mehr Prestige-Chips verfügt.

Beispiel: Wolfgang baut eine Stadtmauer und erhält seinen 12. Prestige-Chip. Er nimmt Peter (U Prestige-Chips) die Ratskarte „Mitglied im Siebenerrat“ ab und gibt ihm dafür die Ratskarte „Mitglied im Kleinen Rat“. Die Ratskarte „Mitglied im Siebenerrat“ kann Wolfgang jetzt nicht mehr abgenommen werden, auch wenn Peter im weiteren Spielverlauf mehr Prestige-Chips als Wolfgang besitzen sollte.

Raubritter „Epplein von Gailingen“

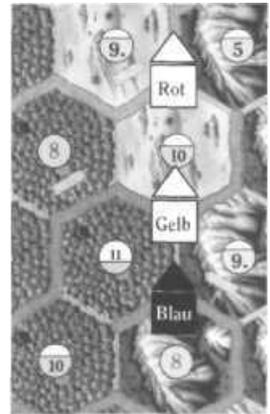
- Der Raubritter wird zu Beginn des Spieles auf das Landschaftsfeld mit der Abbildung der Raubritterburg gestellt.
- Der Raubritter tritt immer dann in Aktion, wenn die -> Ereigniskarte „Raubritter“ oder die -> Ereigniskarte „Der Markgraf greift ein“ gezogen werden.



Rohstofferträge

Wird eine Ereigniskarte mit einer -> Ertragszahl gezogen, gibt es in allen Landschaften mit dieser Ertragszahl -> Rohstofferträge. Für **jede** Siedlung, die an eine Landschaft mit Rohstoffträgen grenzt, erhält der jeweilige Besitzer (auch Spieler, die nicht an der Reihe sind) einen Rohstoff dieser Landschaft.

Beispiel: Spieler „Rot“ ist an der Reihe. Er zieht eine Ereigniskarte. Auf der Ereigniskarte ist die Ertragszahl „9“ abgebildet. Spieler „Rot“ nimmt sich eine Rohstoffkarte „Lehm“, da er mit seiner Siedlung an der Hügellandschaft mit der Ertragszahl „9“ sitzt. Aber auch die Spieler „Gelb“ und „Blau“ sitzen mit je einer Siedlung an einer Landschaft mit der Ertragszahl „9“. Sie nehmen sich jeder eine Erz-Karte, da es sich um eine Gebirgslandschaft handelt.



Siedlung

Der Bau einer Siedlung kostet je einmal Wolle, Lehm, Holz und Getreide.

Eine Siedlung zählt einen Siegpunkt.

Beim Bau einer Siedlung müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Siedlungen können nur auf Kreuzungen gebaut werden, die an einer der fünf großen -> Handelsstraßen des Nürnberger Umlandes liegen.
- Voraussetzung für den Bau einer Siedlung auf der Kreuzung einer Handelsstraße ist, daß der Spieler mindestens einen -> Zollbalken auf dieser Handelsstraße besitzt. Die Siedlung muß aber nicht unmittelbar an den Zollbalken gesetzt werden.
- Wichtig - die -> Abstandsregel: Eine Siedlung darf nur dann auf der Kreuzung einer Handelsstraße gegründet werden, wenn zur nächsten Siedlung auf dieser Straße mindestens eine Kreuzung frei bleibt, egal wem die nächste Siedlung gehört.
- Dagegen muß zwischen zwei Siedlungen, die an verschiedenen Handelsstraßen liegen kein Abstand gehalten werden.
- Siedlungen dürfen **nicht** auf den fünf mit römischen Ziffern markierten Feldern am Stadtrand von Nürnberg gebaut werden.

Vorteile der Siedlungen

- Der Besitzer einer Siedlung erhält -> Rohstofffrüchte aus einer angrenzenden Landschaft, falls eine -> Ereigniskarte mit der -> Ertragszahl dieser Landschaft gezogen wurde.
- Jede Siedlung zählt einen Siegpunkt.

Tip: Gründen Sie Siedlungen nur auf Kreuzungen mit guten Ertragszahlen. Gute Ertragszahlen haben eine hohe Ertragswahrscheinlichkeit.

Siegpunkte

- Jede -> Siedlung und jeder -> Handwerksbetrieb zählt einen Siegpunkt.
- Jede Karte -> „Wegerecht“ zählt einen Siegpunkt.
- Für den Besitz einer -> Ratskarte gibt es Siegpunkte und zwar:
 - 4 Siegpunkte: Mitglied im Siebenerrat
 - 3 Siegpunkte: Mitglied im Kleinen Rat
 - 2 Siegpunkte: Mitglied im Großen Rat



Wer an der Reihe ist und während seines Zuges 13 Siegpunkte erreicht, oder die meisten Siegpunkte besitzt, wenn der Zeitstein auf das Feld „1400“ gezogen wird, gewinnt das Spiel.

Spielablauf

Das Spiel wird von dem in der jeweiligen Startaufstellung bestimmten Spieler begonnen. Wer an der Reihe ist, hat in seinem Zug folgende Aktionsmöglichkeiten, die er in der angegebenen Reihenfolge durchführt:

1. -> Ereigniskarte ziehen

Das Ereignis wird sofort abgehandelt. Daran schließt sich die

2. -> Handels und Bauphase an.

Der Spieler kann in beliebiger Reihenfolge:

- -> **handeln** (Tauschhandel mit Mitspielern oder Tauschhandel mit der Bank)
- -> **bauen**: Siedlungen, Handwerksbetriebe, Stadtmauern, Türme oder Zollbalken.
- -> **Handelswaren produzieren** und auf den Märkten in Frankfurt, Prag oder Venedig Gold dafür kassieren.

Danach setzt der linke Nachbar das Spiel fort.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten beendet werden:

1. Ein Spieler gewinnt, sobald er an der Reihe ist und während seines Zuges 13 -> Siegpunkte erreicht.
2. Der Zeitstein wird auf der (Zeitleiste ins Jahr 1400 „Spielende“) gezogen. Das Spiel endet dann sofort. Es gewinnt der Spieler, der in diesem Moment die meisten Siegpunkte besitzt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen der Spieler, der die höchste Ratskarte besitzt.

Spielziel

- Ziel des Spieles ist es, als erster 13 -> Siegpunkte zu erreichen.
- Einen Siegpunkt gibt es für jede -> Siedlung und für jeden -> Handwerksbetrieb, den man baut.
- Dies reicht aber bei weitem nicht aus, um auf 13 Siegpunkte zu kommen. Einen zusätzlichen Siegpunkt gibt es für jedes -> Wegerecht, das man über eine von der Stadt Nürnberg ausgehende -> Handelsstraße ausübt.
- Weitere Siegpunkte erhalten diejenigen, die sich im Laufe des Spiels besonders um den Erhalt und Ausbau der Nürnberger -> Stadtmauer verdient gemacht haben und in einen der drei Räte Nürnbergs (-> Ratskarte) aufgenommen werden.

Stadtmauer

Der Bau einer Stadtmauer kostet ein Lehm und drei Gold. Beim Bau einer Stadtmauer müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Eine Stadtmauer wird immer mit Ihrer Breitseite an die äußere Kante eines Stadtfeldes angelegt.
- Wer die erste Stadtmauer baut, legt sie auf die auf dem Spielplan **mit einem Pfeil** markierte Stelle. Weitere Stadtmauern werden dann gegen den Uhrzeigersinn an bereits vorhandene angelegt.
- Ein Spieler darf jederzeit ein oder mehr Stadtmauern bauen, wenn er am Zug ist und die dafür erforderlichen Rohstoffe und das nötige Gold bezahlt.
- Beim Bauen der Stadtmauern entstehen an bestimmten Stellen offene Dreiecke, die als Bauplätze für -> Türme dienen
- Für jede Stadtmauer, die ein Spieler baut, erhält er einen -> Prestige-Chip (Wert 1)



Startaufstellung für Fortgeschrittene

Bei dieser Startaufstellung entscheiden die Spieler selbst, auf welche Plätze sie ihre ersten beiden -> Siedlungen und -> Zollbalken setzen wollen. Die Spielvorbereitung wird mit der Startaufstellung für Einsteiger wie folgt abgeschlossen:

- Jeder Spieler zieht eine -> Ereigniskarte. Der Spieler, der die Ereigniskarte mit der höchsten Ertragszahl (Raubritter -0) gezogen hat, ist Startspieler.
- Der Ereignis-Kartenstapel wird gemischt und wieder auf sein Feld gelegt.
- Der Startspieler setzt auf dem Spielplan „Nürnberger Umland“ einen -> Zollbalken auf eine der fünf Handelsstraßen. Er muß ihn auf den ersten, an das Stadtfeld Nürnberg grenzenden Abschnitt einer -> Handelsstraße setzen.
- Auf eine beliebige Kreuzung dieser mit seinem Zollbalken markierten Handelsstraße setzt er nun seine erste Siedlung (jedoch nicht an das Stadtfeld!). Die Siedlung muß **nicht** an den Zollbalken gesetzt werden!
- Im Uhrzeigersinn setzen nun alle Spieler einen Zollbalken an einen bereits gelegten eigenen oder fremden Zollbalken an oder auf den ersten Straßenabschnitt einer Handelsstraße und gründen ihre erste Siedlung auf einer Kreuzung dieser Handelsstraße (Abstandsregel beachten!)

- Nun setzt der Spieler, der zuletzt seine erste Siedlung gegründet hat, seinen zweiten Zollbalken an einen bereits gelegten Zollbalken an oder auf den ersten Straßenabschnitt einer beliebigen Handelsstraße und gründet auf dieser Handelsstraße seine zweite Siedlung.
- Gegen den Uhrzeigersinn setzen nun alle Spieler wie gehabt ihren zweiten Zollbalken und ihre zweite Siedlung.
- Jeder Spieler erhält für seine zweite gegründete Siedlung Rohstoffe: für jede Landschaft, die an diese Siedlung angrenzt, den Rohstoff dieser Landschaft.
- Wer mehr Zollbalken auf eine Handelsstraße gelegt hat, erhält die -> Wegerechtkarte dieser Handelsstraße. Gibt es keine Mehrheit, erhält der Spieler das Wegerecht, dessen Zollbalken dem Stadtfeld Nürnberg am nächsten liegt. (Diese Regel gilt nur für die Startaufstellung. Im weiteren Spielverlauf muß ein Spieler mindestens einen Zollbalken mehr auf einer Handelsstraße gebaut haben, um einem andern Spieler die Wegerechtkarte dieser Handelsstraße abzunehmen.)

Beim Setzen der -> Zollbalken sollte beachtet werden:

- Es ist erlaubt, seine beiden Zollbalken auf zwei Straßenabschnitte der gleichen Handelsstraße zu setzen. Die beiden Siedlungen müssen dann aber auch auf dieser Handelsstraße gegründet werden.
- Beim Setzen der Siedlungen muß natürlich die -> Abstandsregel beachtet werden.

Ist die Startaufstellung abgeschlossen, beginnt der Spieler das Spiel, der zuletzt eine Siedlung gegründet hat. Kr zieht eine Ereigniskarte (-> Siehe Spielablauf).

Tauschhandel mit Mitspielern

Der Spieler, der am Zug ist, kann in seiner -> Handels- und Bauphase mit allen Spielern Rohstoffkarten tauschen. Er kann mitteilen, welche(n) Rohstoff(e) er möchte und welche Rohstoffe er bereit ist, dafür abzugeben. Man kann sich aber auch die Vorschläge seiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen. Es ist auch erlaubt, mit Mitspielern -> Gold gegen Rohstoffe zu tauschen oder Gold plus Rohstoffe anzubieten.

Wichtig: Es darf nur mit dem Spieler, der an der Reihe ist, gehandelt werden. Andere Spieler dürfen nicht untereinander lauschen.

***Beispiel:** Peter benötigt noch ein Erz zum Bau eines Handwerksbetriebes. Er sagt: „Wer gibt mir ein Erz? Ich biete dafür einmal Wolle.“ Keiner geht auf sein Angebot ein, Peter erhöht sein Angebot: „Ich biete 2 Wolle für das Erz!“ Wolfgang antwortet: „Wenn Du noch ein Gold dazu gibst, ist der Handel perfekt!“ Peter willigt ein und gibt Wolfgang für das Erz 2 Wolle und ein Gold (Münze im Wert).*

Tauschhandel mit der Bank

Als „Bank“ werden die einzelnen Rohstoff-Vorratsstapel und der Vorrat mit den -> Goldmünzen bezeichnet.

Befindet sich ein Spieler in seiner -> Handels- und Bauphase, hat er die Möglichkeit, vier **gleiche** Rohstoffkarten gegen eine beliebige andere zu tauschen.

Beispiel: Ein Spieler benötigt dringend Erz. Kein Mitspieler bietet ihm Erz an. Der Spieler hat aber vier Getreidekarten auf der Hand. Er legt die vier Getreidekarten auf den Getreide-Vorratsstapel und nimmt sich eine Erzkarte vom Erz-Vorratsstapel.

- Besitzt der Spieler einen -> Handwerksbetrieb am -> Hauptmarkt, darf er den Rohstoff, der neben dem Bauplatz seines Handwerksbetriebes abgebildet ist, im Verhältnis 2:1 tauschen.

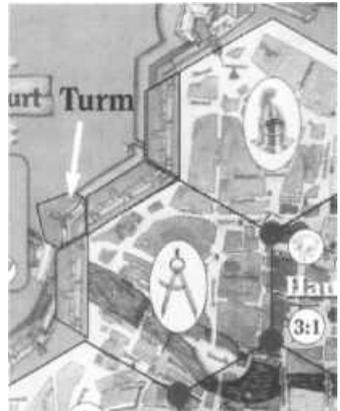
Beispiel: Ein Spieler besitzt einen Handwerksbetrieb auf einem Bauplatz neben dem Schaf-Symbol. Er darf nun zwei Wolle-Karten auf den Wolle-Vorratsstapel legen und sich einen beliebigen anderen Rohstoff nehmen.

- Besitzt ein Spieler einen Handwerksbetrieb neben dem „3:1“ Symbol darf er drei Karten eines beliebigen Rohstoffes im Verhältnis 3:1 gegen einen anderen beliebigen Rohstoff mit der Bank tauschen.
- Solange sich ein Spieler in seiner Handels- und Bauphase befindet, darf er - sofern er über die notwendigen Rohstoffe verfügt - beliebig oft Rohstoffe mit der Bank tauschen.

Turm

Der Bau eines Turmes kostet ein Lehm, ein Holz und drei Goldmünzen. Beim Bau eines Turmes müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Ein Spieler darf einen Turm nur dann bauen, wenn er stolzer Besitzer eines -> Handwerksbetriebes am Bauhof ist!
- Ein Turm kann außerdem nur gebaut werden, wenn zwei -> Stadtmauern vorhanden sind, die ein offenes Dreieck bilden. In dieses Dreieck hinein wird der Turm gebaut.
- Für jeden Turm, den ein Spieler baut, erhält er zwei -> Prestige-Chips (mit dem Wert 1),



Wegerechtkarten

- Für jede der fünf -> Handelsstraßen, die von der Stadt Nürnberg aus nach Frankfurt, Prag, Venedig oder das Nürnberger Umland führen, gibt es eine Wegerechtkarte.
- Wer entlang einer Handelsstraße die meisten -> Zollbalken gebaut hat, erhält die Wegerecht-Karte dieser Handelsstraße.
- Eine Wegerechtkarte zählt einen Siegpunkt und verhilft Ihrem Besitzer über die -> Ereigniskarte „Wegezoll“ oder über -> Handelswaren - Verkäufe der Mitspieler zu zusätzlichen Goldeinnahmen.
- Ein Spieler verliert sein Wegerecht an einer Handelsstraße, wenn ein anderer Spieler mindestens einen Zollbalken mehr auf dieser Handelsstraße gebaut hat. Ist dies der Fall, muß er die betreffende Wegerechtkarte an seinen Mitspieler abgeben.



Zeitleiste

- Zu Spielbeginn wird der Zeitstein auf das Startfeld der Zeitleiste gesetzt.
- Jedesmal, wenn eine (Ereigniskarte dazu auffordert, wird der Zeitstein um ein Feld vorgezogen.
- Erreicht der Zeitstein ein rötlich markiertes Feld (1370 und 1385) muß der Stapel mit allen Ereigniskarten (also auch mit den bis dahin schon abgelegten) neu gemischt werden.
- Das -> Spielende tritt sofort ein, wenn der Zeitstein auf das Feld „Spielende - 1400“ gezogen wird.



Zollbalken

Der Zollbalken ist ein Symbol für Zollstationen oder Geleitschutz.

1. Regeln für den Bau eines Zollbalkens

- Zollbalken werden auf Straßenabschnitte zwischen zwei Kreuzungen gelegt.
- Der Bau eines Zollbalkens kostet ein Holz und ein Lehm.
- Der erste Zollbalken einer -> Handelsstraße muß immer an der Ursprungskreuzung der Handelsstraße angelegt werden. Die Ursprungskreuzung liegt an der Stadtgrenze Nürnbergs und trägt eine römische Ziffer.
- Jeder weitere Zollbalken muß direkt an einen bereits vorhandenen, eigenen oder fremden Zollbalken angelegt werden (siehe auch Startaufstellung).
- Auf jeden Straßenabschnitt darf nur ein Zollbalken gelegt werden.

2. Vorteile des Zollbalkens

- Der Spieler, der auf einer Handelsstraße den ersten Zollbalken gelegt hat, erhält sofort das -> Wegerecht dieser Straße. (Ausnahme „Startaufstellung für Fortgeschrittene“). Als Zeichen seines Wegerechtes erhält er die Siegelkarte „Wegerecht“, die mit dem Zielort dieser Handelsstraße gekennzeichnet ist.