

Norenberc

par Andreas Steding

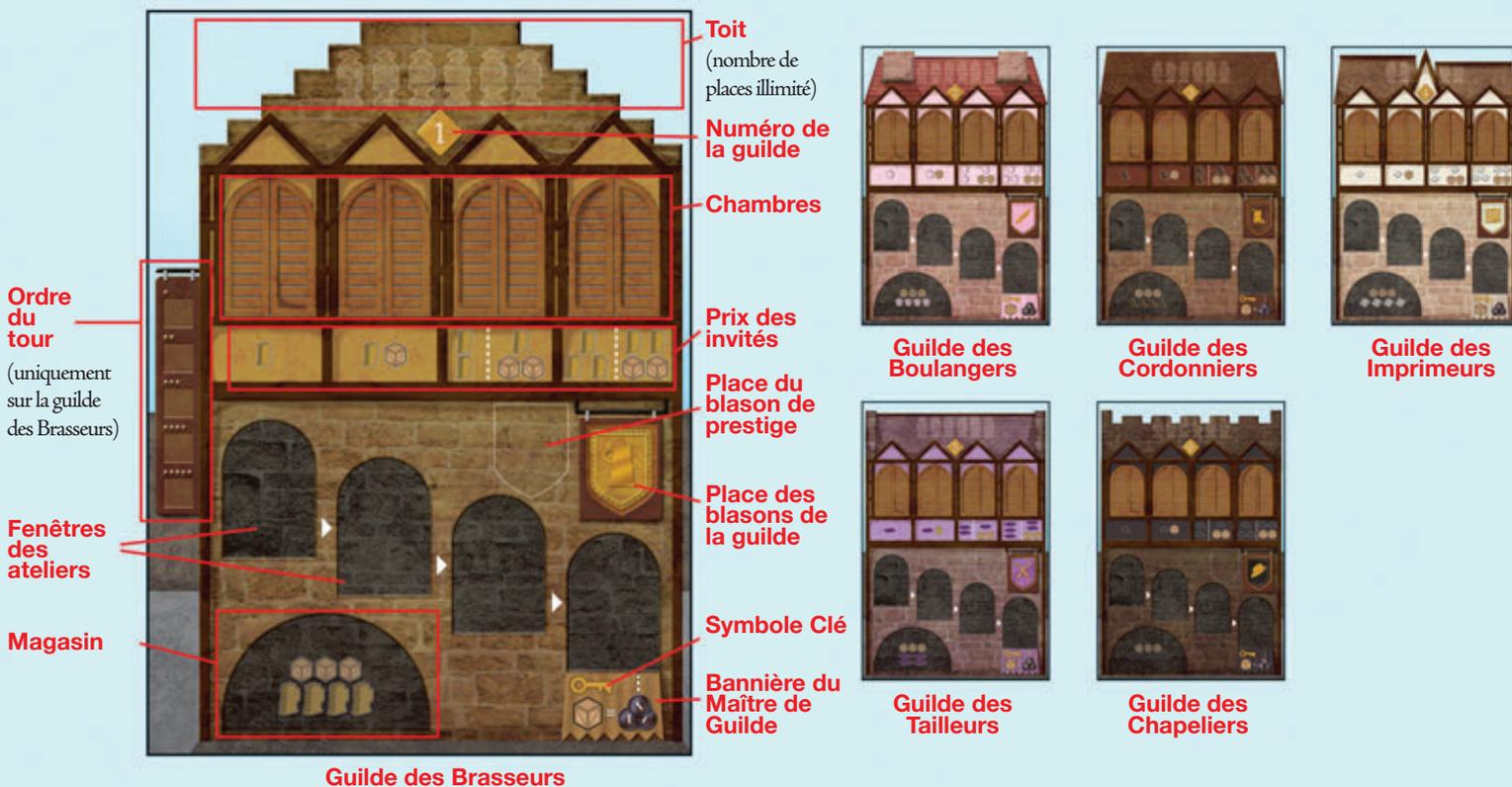
L'actuelle ville allemande de Nuremberg était connue au Moyen Age sous le nom de **Norenberc**. Cette cité était alors un haut lieu du commerce et de l'artisanat. Quiconque ambitionnait de prendre le contrôle de Norenberc devait avant tout contrôler les guildes, car qui contrôle les guildes contrôle la cité. Vous allez donc tout mettre en œuvre pour vous attirer les faveurs des artisans, et pour cela, quoi de mieux que d'acheter leur production ? Fiez-vous au dicton local : « le meilleur ami d'un artisan est un bon client » ! Le plan semble très simple, mais l'argent reste rare, et l'influence des guildes souvent versatile... C'est pourquoi il sera parfois nécessaire de revendre certaines marchandises – si possible avec profit – pour réinvestir dans les marchandises proposées par une guilde devenue très influente, s'attachant ainsi ses faveurs. Celui qui parviendra le mieux à maîtriser l'offre et la demande tout en s'assurant la loyauté des artisans de la ville et de leurs invités deviendra le maître des guildes de Norenberc !

Présentation

Dans ce jeu, chaque joueur prend le rôle d'un ambitieux négociant, désireux de gagner de l'influence au sein du conseil municipal de Norenberc. Pour cela, les joueurs devront convaincre les artisans des différentes guildes de la ville, car celui qui s'attachera les faveurs du plus grand nombre (et des plus influentes) guildes de la ville gagnera la partie. Chaque manche se déroule en 1 ou plusieurs tours de jeu. Lors de chaque tour de jeu, tous les joueurs vont simultanément choisir dans quelle guilde ils souhaitent intervenir, en se limitant au nombre d'agents à leur disposition. Ils pourront effectuer les actions suivantes : achat, vente de marchandises et embauche des invités hébergés au sein de la guilde (des artisans, mais aussi des citoyens aux capacités spéciales très utiles). A la fin de chaque manche, chaque Maître de Guilde désignera un favori parmi les joueurs : son meilleur client, celui qui possédera le plus de marchandises produites par la guilde. Le joueur ainsi désigné pourra alors annoncer que le Maître de Guilde lui est loyal, et remporter un blason à l'effigie de cette guilde. Le joueur favori de la guilde la plus influente de la ville se verra de plus décerner l'un des blasons les plus prestigieux. A la fin du jeu, les joueurs comparent les artisans, citoyens, argent et blasons récoltés pour savoir qui gagne la partie !

Contenu du jeu

6 Guildes (Brasseurs, Boulangers, Cordonniers, Imprimeurs, Tailleurs et Chapeliers)



66 Artisans (11 de chaque guilde)



Brasseur



Boulangier



Cordonnier



Imprimeur



Tailleur



Chapelier

26 Citadins (de différents types, détaillés dans la section Citadins à la fin de ce livret)



Symbole d'activation

Capacité spéciale



Note : les tuiles artisans et citadins ont un dos (verso) identique. Pour les différencier, au recto les tuiles artisans ont toutes un cadre de pierre, alors que les citadins ont un cadre de bois.



Les artisans ont un cadre de pierre



Les citadins ont un cadre de bois

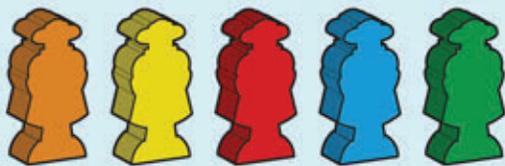


Le dos de ces tuiles est identique

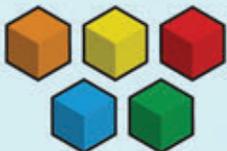
Thalers (pièces allemandes du Moyen Age)



40 Agents (8 de chaque couleur)



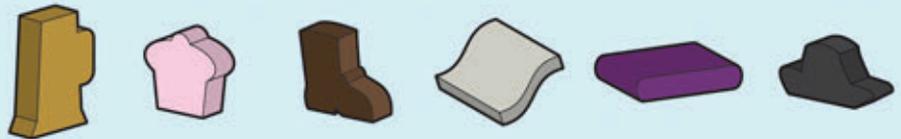
5 marqueurs pour l'ordre du tour



4 Blasons de Prestige



72 pions Marchandises (12 pour chaque guilde)



Bières (Brasseur) Pâtisseries (Boulangier) Chaussures (Cordonnier) Pages (Imprimeur) Vêtements (Tailleur) Chapeaux (Chapelier)

24 Blasons Guilde (4 pour chaque guilde)



Brasseurs Boulangers Cordonniers Imprimeurs Tailleurs Chapeliers

30 cartes d'action (5 de chaque type aux couleurs des joueurs)



Brasseurs Boulangers Cordonniers Imprimeurs Tailleurs Chapeliers

5 Jetons Joueur (1 de chaque couleur, avec au dos le symbole Lune)



5 coffres (1 de chaque couleur, avec au dos une piste de score pour la fin de partie)



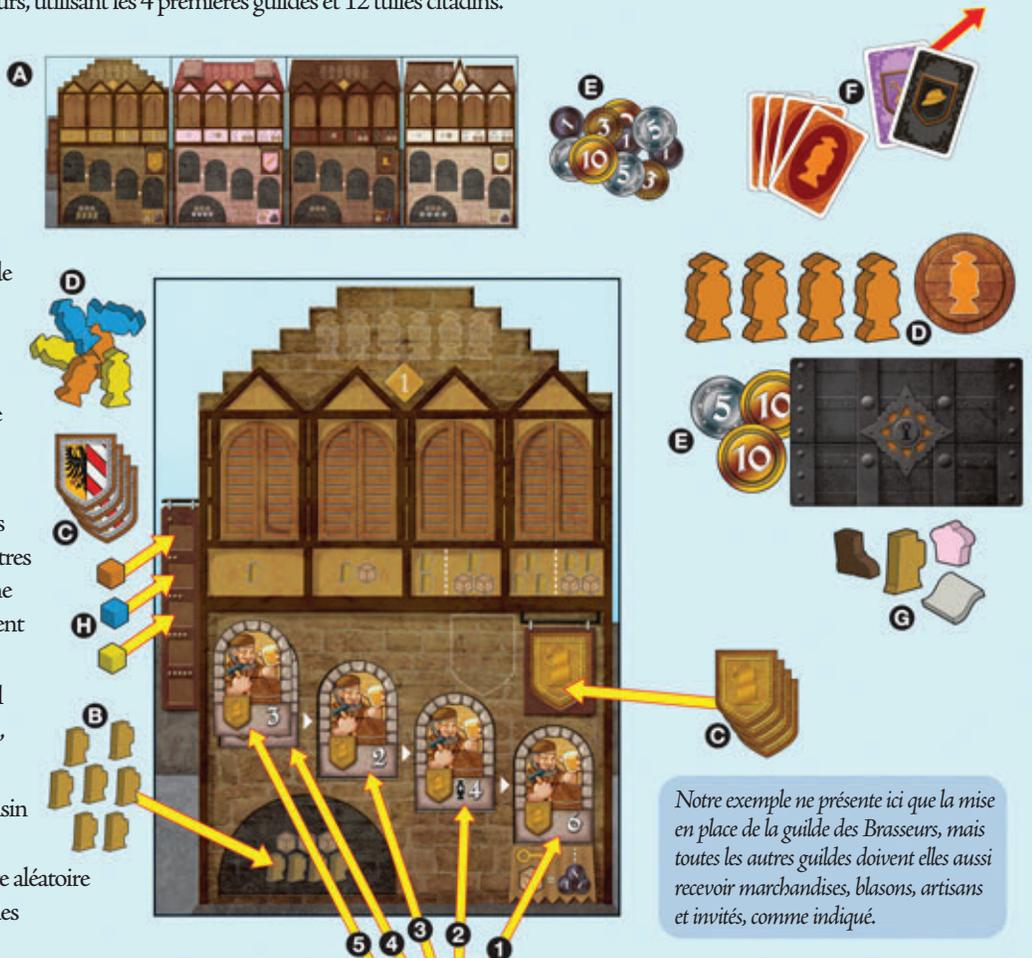
Mise en place

Le matériel de jeu va dépendre du nombre de joueurs autour de la table. Si une guilde n'est **pas utilisée**, son **plateau** doit être remis dans la boîte de jeu, ainsi que les **11 artisans**, les **12 pions marchandises** et les **4 blasons** qui lui correspondent. Le nombre de **citadins** utilisés va aussi varier en fonction du nombre de joueurs. Mélangez les tuiles citadins (face cachée) et conservez-en un certain nombre, comme précisé dans le tableau ci-dessous (remettez dans la boîte les tuiles inutilisées).

| Partie à 2 joueurs | Partie à 3 joueurs | Partie à 4 joueurs | Partie à 5 joueurs |
|---|--|--|--|
| Utilisez les guildes 1 à 3 Gardez 8 citadins | Utilisez les guildes 1 à 4 Gardez 12 citadins | Utilisez les guildes 1 à 5 Gardez 16 citadins | Utilisez les guildes 1 à 6 Gardez 20 citadins |

Nos exemples de jeu correspondent à une partie à 3 joueurs, utilisant les 4 premières guildes et 12 tuiles citadins.

- A** Sur la table, placer dans l'ordre les guildes utilisées (guildes des Brasseurs, puis des Boulangers, des Cordonniers, etc.).
- B** Dans chaque guilde, remplir le magasin avec toutes les marchandises correspondantes.
- C** Dans chaque guilde, à l'emplacement prévu, faire une pile avec les 4 blasons correspondants. Les 4 Blasons de Prestige sont empilés et placés en réserve à côté de la guilde des Brasseurs.
- D** Chaque joueur choisit une couleur. Le matériel non utilisé sera remis dans la boîte. Chaque joueur reçoit le coffre, le Jeton Joueur et 4 agents de sa couleur. Ses 4 agents restants sont placés dans une réserve générale.
- E** Chaque joueur reçoit 25 Thalers. Pendant la partie, les joueurs peuvent conserver leur argent (mais pas les autres pions) caché sous leur coffre. L'argent restant forme une banque commune. Pendant la partie, les joueurs peuvent faire de la monnaie avec la banque si nécessaire.
- F** Chaque joueur reçoit les cartes actions de sa couleur. Il conserve les **cartes correspondant aux guildes en jeu**, les cartes des autres guildes sont remises dans la boîte.
- G** Chaque joueur prend 1 marchandise de chaque magasin afin de posséder une marchandise de chaque type.
- H** Les marqueurs de tour de jeu sont placés dans un ordre aléatoire dans les emplacements prévus à cet effet sur la guilde des Brasseurs, de haut en bas.



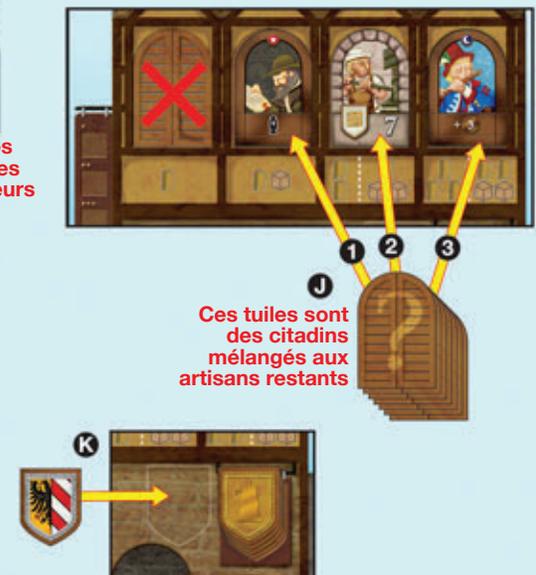
Notre exemple ne présente ici que la mise en place de la guilde des Brasseurs, mais toutes les autres guildes doivent elles aussi recevoir marchandises, blasons, artisans et invités, comme indiqué.

- I** Les **tuiles artisans** sont séparées par type (brasseurs, boulangers...), mélangées, puis empilées de façon à former des piles **distinctes** (face cachée). Pour chaque guilde, piochez les 4 premières tuiles de chaque pile d'artisans, et placez les (face visible) dans les fenêtres des **ateliers**, en commençant par la fenêtre en bas à droite puis en remontant. Piochez ensuite un 5ème artisan et placez-le face visible **sur** l'artisan déjà placé dans l'atelier en haut à gauche.

L'artisan placé en bas à droite de chaque guilde est l'actuel **Maître de Guilde**, comme le précise le symbole clé visible sous sa tuile. (Au début de chaque manche, le titre de Maître de Guilde passera à l'artisan immédiatement supérieur à l'actuel Maître, en faisant glisser sa tuile dans la fenêtre du bas. Ce titre reviendra lors de la dernière manche au 5ème artisan, celui posé sur la tuile du 4ème artisan. Ces deux tuiles doivent être déplacées ensemble, mais seul l'artisan du dessus sera considéré comme Maître de Guilde).

- J** Lorsque toutes les guildes ont accueilli leurs 5 artisans, tous les artisans restants **sont mélangés avec les citadins, de façon à former une unique pile de tuiles** (face cachée). Les artisans et les citadins qui seront piochés dans cette pile de tuiles pourront être temporairement hébergés dans une guilde, et seront donc appelés **Invités**. Piochez 3 invités pour chaque guilde, et placez-les dans les **chambres**, dans l'ordre de pioche, de gauche à droite, mais en laissant vide la première chambre de chaque guilde. Il est autorisé qu'un artisan soit l'invité de sa propre guilde. Les invités restants continuent de former une unique pile de tuiles (face cachée).

- K** Pour finir, déterminez quelle sera la Guilde de **Prestige** (guilde la plus influente) lors de cette première manche. Pour cela, identifiez la guilde dont la **valeur du Maître est la plus élevée** (une éventuelle égalité est résolue en faveur de la guilde dont le numéro est le plus petit). Prenez l'un de 4 Blasons de Prestige et placez-le à l'emplacement prévu sur la Guilde de Prestige.



Comme vous pouvez le voir ci-dessus, la valeur du Maître de la Guilde des Brasseurs est de 6. En considérant que cette valeur est la plus élevée parmi les 4 guildes en jeu, la guilde des Brasseurs reçoit le Blason de Prestige.

Déroulement du jeu

Une partie de Norenberg se déroule en 4 *manches*. Chaque manche est découpée en au moins un, mais normalement plusieurs, *tours de jeu*. Chaque tour se divise en 3 *phases*.

1) Phase de Planification

(les joueurs qui ont encore des agents à leur disposition utilisent leurs cartes d'action pour choisir dans quelle guilde ils désirent effectuer une action)

2) Phase d'Action

(phase principale du jeu : les joueurs utilisent leurs agents pour effectuer différentes actions au sein des guildes, jusqu'à ce que toutes les actions planifiées soient résolues)

3) Phase de fin de tour

(les joueurs se préparent au tour suivant, après avoir vérifié si la manche n'est pas terminée)

1) Phase de Planification

Pendant la Phase de Planification, chaque joueur pose face cachée devant lui un certain nombre de cartes d'action. Chaque carte d'action symbolise son intention d'effectuer une unique action dans la guilde représentée sur la carte. Chaque joueur peut effectuer plusieurs actions lors d'un même tour de jeu (*une action maximum par guilde*), mais comme chaque action nécessitera l'utilisation d'un agent lors de la phase suivante, un joueur ne peut pas planifier plus d'actions que le nombre d'agents à sa disposition à ce moment précis. Pour faire la distinction entre cartes jouées et cartes conservées, les cartes non jouées doivent être glissées sous votre Jeton Joueur.



le côté
Lune

Si un joueur a encore des agents à sa disposition mais ne souhaite pas effectuer d'action, il peut décider de **passer** en retournant son Jeton Joueur pour faire apparaître le côté **Lune**. Un joueur dont le Jeton Joueur montre le symbole Lune a **fini de jouer pour toute la manche** en cours. Il ne peut plus planifier ou effectuer d'action jusqu'au début d'une nouvelle manche, il ne peut plus participer aux éventuels tours de jeu effectués lors de la manche en cours.

Le plus souvent, tous les joueurs effectuent leur planification en même temps : tous choisissent et posent leurs cartes d'action (ou passent), et lorsque tous les joueurs sont prêts on peut passer à la Phase d'Action. Cependant, si certains joueurs souhaitent connaître les intentions des adversaires avant de planifier leurs actions, la règle suivante peut s'appliquer : les joueurs doivent effectuer leur planification en suivant l'ordre inverse du tour de jeu.

Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs cartes d'action (ou passé), la partie continue avec la Phase d'Action.



Exemple de planification : c'est le premier tour de jeu, les joueurs ont donc tous 4 agents disponibles. Cela signifie qu'ils peuvent tous effectuer jusqu'à 4 actions. Jaune choisit d'agir dans 3 guildes : Boulangers, Cordonniers et Imprimeurs. Il pose face cachée devant lui ces 3 cartes d'action, et glisse la carte restante sous son Jeton Joueur. Bleu est plus prudente, et planifie 2 actions : guildes des Brasseurs et des Cordonniers. Elle glisse ses deux cartes restantes sous son Jeton Joueur. Orange décide d'agir auprès des 4 guildes, et pose ses 4 cartes d'action sur la table.

2) Phase d'Action

La Phase d'Action est le cœur de la partie. Des actions vont pouvoir être effectuées, en commençant par les actions concernant la guilde des Brasseurs, puis guilde après guilde en suivant l'ordre numérique, jusqu'à ce que toutes les guildes aient été appelées. Toutes les actions concernant une même guilde doivent être effectuées avant de passer à la guilde suivante.

Appel d'une Guilde

Lorsqu'une guilde est appelée, tous les joueurs ayant choisi la carte d'action correspondante la retournent face visible. (*si aucun joueur n'a planifié d'action pour cette guilde, la guilde suivante est appelée*). Les joueurs qui ont révélé une carte d'action placent sur cette carte un de leurs agents disponibles. Cela leur rappellera de placer cet agent sur le toit de la guilde lorsqu'ils reprendront en main la carte d'action.

Chaque joueur qui a joué une carte d'action dans cette guilde va alors pouvoir y effectuer une unique action, en suivant l'ordre du tour. Les 4 actions possibles sont décrites ci-après.



Exemple : Appel d'une Guilde Les guildes sont appelées suivant l'ordre numérique. La première guilde appelée est donc la guilde des Brasseurs. Tous les joueurs qui ont posé sur la table une carte d'action Brasseur lors de la Phase de Planification révèlent cette carte. Bleu et Orange sont concernés, Jaune n'effectuera pas d'action car il n'a pas joué sa carte Brasseur. Bleu et Orange prennent chacun l'un de leurs agents disponibles et le placent sur la carte Brasseur qu'ils viennent de révéler.

Les Actions

A) Vendre des Marchandises

(Vendre à la guilde ses propres marchandises au prix donné par le Maître de Guilde)

B) Embaucher un Invité et changer l'ordre du tour de jeu

(Recruter l'un des Invités hébergés dans les chambres de la guilde, et améliorer sa position dans l'ordre du tour)

C) Acheter des Marchandises

(Acheter jusqu'à 3 Marchandises du magasin au prix donné par le Maître de Guilde)

D) Ne rien faire

Ne rien faire

A) Vendre des Marchandises

Un joueur peut vendre à la guilde autant de marchandises qu'il le souhaite. La guilde n'achètera que les marchandises qu'elle a produites. (Par exemple la guilde des Brasseurs n'achètera que de la bière, la guilde des Boulangers uniquement des pâtisseries, etc.). Le prix de vente par marchandise vendue est équivalent à la valeur de l'actuel Maître de Guilde.

- 1 Le joueur place les marchandises qu'il souhaite vendre dans le magasin de la guilde.
- 2 Le joueur reçoit de la banque la valeur du Maître de Guilde pour chaque marchandise vendue
- 3 Après la vente, le joueur retire l'agent placé sur la carte d'action pour le poser sur le toit de la guilde. Il récupère alors sa carte d'action et la glisse sous son Jeton Joueur.

Il n'y a jamais de limite au nombre d'agents que l'on peut placer sur le toit d'une guilde.



Exemple de vente : Orange est premier dans l'ordre du tour et décide de vendre des marchandises. Il ne possède qu'une Bière, et ne peut donc vendre que celle-ci aux Brasseurs. Il recevra en contrepartie 6 thalers de la banque, puisque la valeur du Maître de Guilde est 6. Orange place donc 1 Bière dans le magasin de la guilde, et reçoit 6 thalers de la banque. Il prend ensuite l'agent placé sur sa carte d'action Brasseurs, et le place sur le toit de la guilde. Il récupère alors sa carte d'action et la glisse sous son Jeton Joueur.

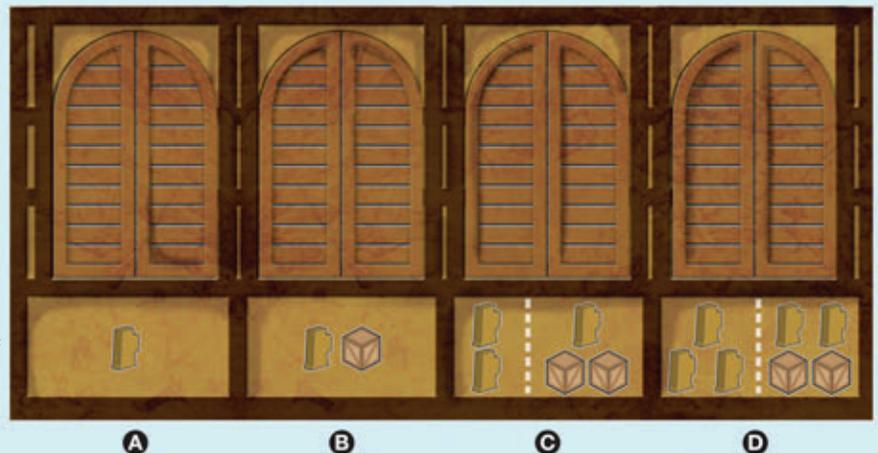
B) Embaucher un Invité et changer l'ordre du tour de jeu

Un joueur peut embaucher 1 invité logé dans une chambre de la guilde, et ensuite changer l'ordre du tour de jeu. Le prix d'embauche d'un invité sera fonction de la chambre qu'il occupe, comme indiqué sous chaque fenêtre. De gauche à droite, les prix sont :

- A Une marchandise de cette guilde
- B Une marchandise de cette guilde + une marchandise de tout type
- C Deux marchandises de cette guilde OU une marchandise de cette guilde + deux marchandises de tout type
- D Troismarchandises de cette guilde OU deux marchandises de cette guilde + deux marchandises de tout type



Dans ce jeu, le symbole Caisse sera utilisé pour représenter « une marchandise de tout type »



Embaucher un Invité et changer l'ordre du tour de jeu (suite)

Il y a encore quelques étapes à suivre pour terminer cette action :

- 1 Toutes les marchandises utilisées pour embaucher un invité (même les marchandises d'un type différent) sont placées dans le magasin de la guilde.
- 2 Le joueur prend alors l'invité embauché et le place devant lui sur la table, visible de tous.



Certains artisans portent le symbole « Agent + ».

Lorsqu'un joueur embauche un tel invité, il prend immédiatement l'un de ses agents dans la réserve (s'il en reste, car le maximum d'agents par joueur est de 8) et il pourra l'utiliser lors des tours prochains.



Symbole d'activation : chaque citadin porte l'un de ces trois symboles : Etoile, Lune ou Soleil. Ce symbole indique quand la capacité spéciale du citadin sera activée.

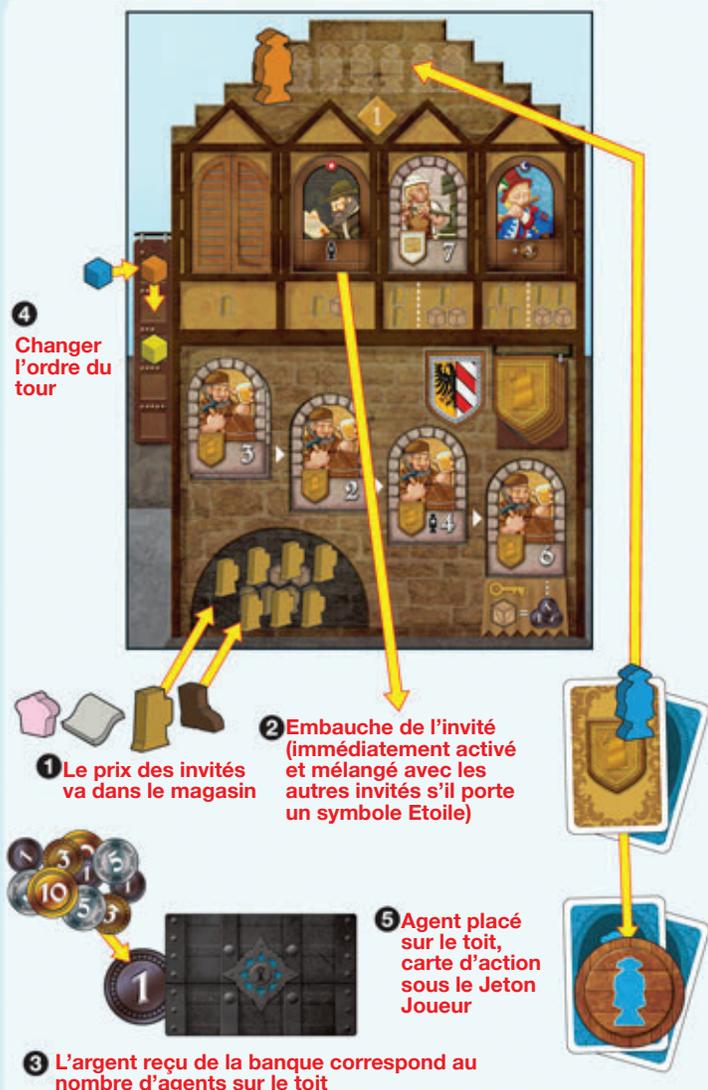


Symbole Etoile : la capacité spéciale de ce citadin est activée **immédiatement**, dès que le citadin est embauché. Une fois la capacité utilisée, le citadin est mélangé à nouveau face cachée dans la pile de tuiles Invités. Cela signifie que ce citadin pourra revenir plus tard dans la partie. (voir la description des capacités spéciales des citadins dans la section correspondante à la fin de cette règle de jeu).

Symbole Lune : la capacité spéciale de ce citadin sera utilisée à la **Fin d'une Manche de jeu**. Les citadins avec le symbole Lune (à l'exception du **Colporteur**) ne sont pas remis dans la pile des invités après l'activation de leur capacité spéciale; Leur capacité sera utilisée à la fin de la manche, voire de chaque manche. (voir la description des capacités spéciales des citadins dans la section correspondante à la fin de cette règle de jeu).

Symbole Soleil : la capacité spéciale de ce citadin sera utilisée à la **Fin de la Partie**. (voir la description des capacités spéciales des citadins dans la section correspondante à la fin de cette règle de jeu).

- 3 Comme prime de recrutement, le joueur reçoit de la banque un nombre de thalers équivalent au nombre d'agents actuellement placés sur le toit de la guilde. (sans compter l'agent en charge de cette action, puisqu'il n'est pas encore sur le toit).
- 4 Le joueur peut ensuite choisir de changer l'ordre du tour de jeu, en plaçant son marqueur en première position. Les marqueurs qui étaient placés au-dessus du sien descendent d'une place.
- 5 Après avoir embauché, le joueur retire l'agent placé sur la carte d'action pour le poser sur le toit de la guilde. Il récupère alors sa carte d'action et la glisse sous son Jeton Joueur.



4 **Changer l'ordre du tour**

1 **Le prix des invités va dans le magasin**

2 **Embauche de l'invité (immédiatement activé et mélangé avec les autres invités s'il porte un symbole Etoile)**



3 **L'argent reçu de la banque correspond au nombre d'agents sur le toit**



5 **Agent placé sur le toit, carte d'action sous le Jeton Joueur**

Exemple d'embauche : suite de notre exemple : suivant l'ordre du tour, c'est à Bleue d'effectuer une action dans la guilde des Brasseurs. Elle décide d'embaucher un invité. Elle jette un œil aux invités logés par la guilde, pour choisir lequel l'intéresse. Il n'y a personne derrière la première fenêtre. Derrière la seconde fenêtre se trouve un citadin Conseiller, qu'elle peut embaucher en payant 1 Bière et 1 marchandise de tout type. Derrière la troisième fenêtre est logé un artisan Imprimeur d'une valeur de 7. Elle ne possède pas 2 Bières, mais pourrait l'embaucher avec 1 Bière et 2 marchandises de tout type. Elle ne pourra pas embaucher le Musicien hébergé derrière la quatrième fenêtre.

Elle décide de recruter le Conseiller. Elle commence par placer 1 Bière et 1 marchandise de tout type (elle choisit une Chaussure) dans le magasin de la guilde. Elle récupère alors l'invité. Le Conseiller porte le symbole Etoile, ce qui signifie que sa capacité spéciale est immédiatement activée. Elle utilise cette capacité pour prendre un nouvel agent de sa couleur dans la réserve générale, et mélange le Conseiller dans la pile de tuiles Invités. Elle gagne ensuite 1 thaler de la banque puisqu'il y a déjà un agent sur le toit de la guilde (placé par Orange). Elle peut ensuite modifier l'ordre du tour, ce qu'elle fait en plaçant son marqueur en première place, repoussant Orange en seconde position.

Pour valider cette action, elle retire l'agent placé sur sa carte d'action et le pose sur le toit de la guilde. Elle récupère alors sa carte Brasseur et la glisse sous son Jeton Joueur.

Appel de la prochaine guilde

Souvenez-vous de notre Phase de Planification (page 4) : 2 joueurs seulement avaient planifié une action dans la guilde des Brasseurs. Lorsqu'ils ont effectué leur action et récupéré leur carte Brasseur, la guilde suivante est appelée... c'est la guilde des Boulangers. Cette fois-ci Jaune et Orange révèlent leur carte Boulanger, et chacun place un agent sur la carte. Ils effectueront chacun une action dans cette guilde, toujours en suivant l'ordre du tour.



C) Acheter des Marchandises

S'il choisit cette action, le joueur peut acheter jusqu'à 3 marchandises au magasin de la guilde. Le prix est déterminé par la valeur du Maître de Guilde. (Notez bien que **toutes** les marchandises présentes en magasin peuvent être ainsi achetées, quel que soit leur type, pour le même prix. Surveillez bien les opportunités d'acheter des biens moins cher de cette façon).

- 1 Le joueur calcule le coût total de ses achats et paie le prix correspondant à la banque.
- 2 Le joueur collecte dans le magasin de la guilde les marchandises achetées.
- 3 Après l'achat, le joueur retire l'agent placé sur la carte d'action pour le poser sur le toit de la guilde. Il récupère alors sa carte d'action et la glisse sous son Jeton Joueur.

Il n'y a pas de limitation quant au nombre de marchandises qu'un joueur peut posséder, mais le nombre total de marchandises dans une partie est limité au nombre de pions marchandises de chaque type. S'il n'y a plus de marchandises dans un magasin, les joueurs ne pourront rien acheter dans cette guilde. Les joueurs ne peuvent pas s'acheter des marchandises entre eux.

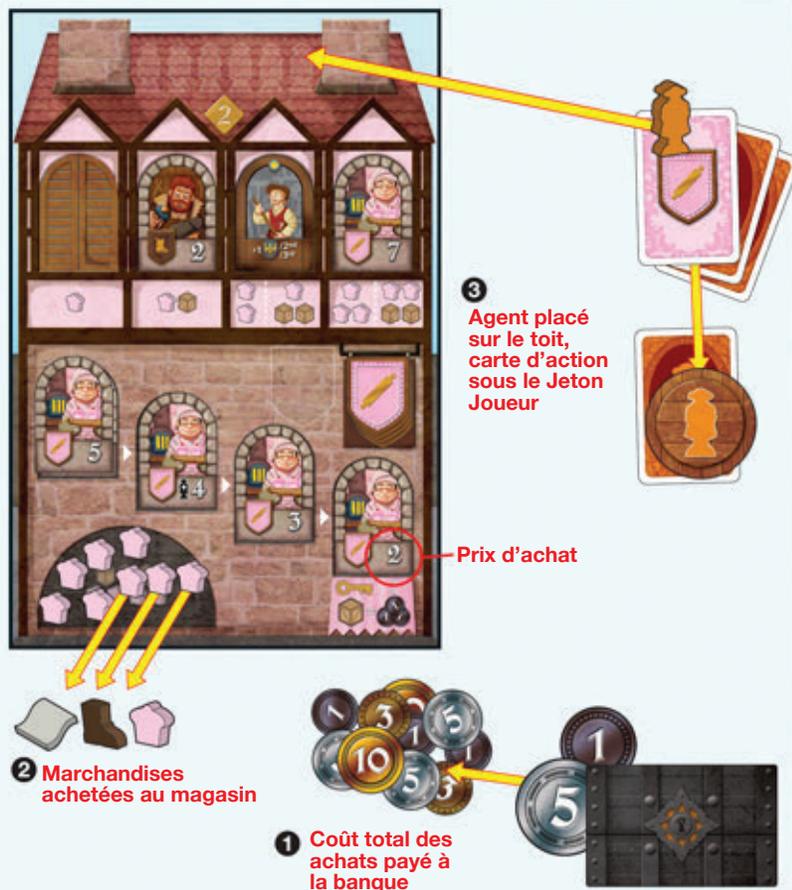
Règle Spéciale : lors du premier tour de la première manche uniquement, il y aura parfois une limite au nombre de marchandises qu'un joueur peut acheter. Pour chaque guilde, lorsque les cartes d'action ont été révélées, vérifiez ici si la limite s'applique :

Dans une partie à 5 joueurs, si 4 ou 5 joueurs ont joué une carte d'action pour cette guilde, un joueur ne peut acheter qu'**1** marchandise.

Dans une partie à 5 joueurs, si 3 joueurs ont joué une carte d'action pour cette guilde, un joueur ne peut acheter qu'**2** marchandises.

Dans une partie à 4 joueurs, si 3 ou 4 joueurs ont joué une carte d'action pour cette guilde, un joueur ne peut acheter qu'**2** marchandises.

N'oubliez pas : cette limite n'est effective que lors du premier tour de la première manche. Ensuite, et dans tous les autres cas, le nombre maximum de marchandises achetées est de 3.



2 Marchandises achetées au magasin

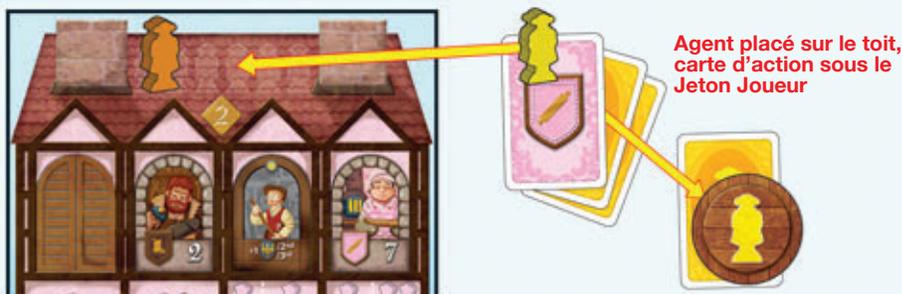
1 Coût total des achats payé à la banque

Exemple d'achat : C'est au tour d'Orange dans la guilde des Boulangers. Il décide d'acheter des marchandises car la valeur du Maître de Guilde n'est que de 2... il faut en profiter ! Orange a beaucoup d'argent dans son coffre (les 25 thalers du départ, ainsi que 6 thalers gagnés lors de sa vente de bière à la guilde des Brasseurs), mais il ne pourra en aucun cas acheter plus de 3 marchandises en une action. Il paie 6 thalers à la banque, et collecte 3 Pâtisseries dans le magasin. (Notez que s'il y avait eu d'autres types de marchandises en magasin, il pouvait les acheter au même prix que les Pâtisseries).

Pour valider cette action, il retire l'agent placé sur sa carte d'action et le pose sur le toit de la guilde. Il récupère alors sa carte Boulanger et la glisse sous son Jeton Joueur.

D) Ne rien faire

Un joueur peut choisir de ne pas effectuer d'action, bien qu'il ait joué une carte de cette guilde. Malgré cela, il **doit** quand même placer son agent sur le toit puis reprendre en main sa carte d'action.



Exemple Ne rien Faire : ce n'est probablement pas la décision la plus judicieuse puisque les prix d'achat sont très bas à la guilde des Boulangers, mais Jaune choisit tout de même de ne pas effectuer d'action (bien qu'il ait choisi de jouer sa carte d'action Boulanger lors de la Phase de Planification). Il retire simplement l'agent placé sur sa carte d'action et le pose sur le toit de la guilde. Il récupère alors sa carte Boulanger et la glisse sous son Jeton Joueur.

Appel des dernières guildes

Après avoir appelé les deux premières guildes, nous passons ensuite à la guilde des Cordonniers (dans laquelle les 3 joueurs ont choisi d'effectuer une action) puis la guilde des Imprimeurs (où Orange et Jaune ont planifié une action). Nous n'entrerons pas dans les détails des actions effectuées par chaque joueur, puisque nous avons déjà décrit les 4 actions possibles (Vendre des marchandises, Embaucher un invité et changer l'ordre du tour, Acheter des marchandises, Ne rien faire). Ne pas oublier que les actions dans chaque guilde sont effectuées suivant l'ordre du tour, et que chaque joueur doit placer son agent sur le toit avant de récupérer sa carte d'action.



3) Phase de Fin de tour



Lorsque toutes les guildes ont été appelées et que tous les joueurs ont récupéré leurs cartes d'action, un joueur qui n'aurait plus d'agent à sa disposition retourne son Jeton Joueur pour en révéler le côté Lune. Ce joueur a alors **terminé** de jouer pour toute la manche.

A ce moment, si **tous** les joueurs ont **terminé** (Jeton Joueur côté Lune), la manche est terminée (*souvenez-vous que cela inclut les joueurs qui ont volontairement passé lors d'une précédente Phase de Planification*). Si tous les joueurs ont terminé, rendez-vous à la section **Fin de Manche** de cette règle de jeu.

Dans le cas contraire, si **au moins un joueur** a encore le côté Agent visible sur son Jeton Joueur, la manche n'est **pas encore terminée**, et un **nouveau tour de jeu** (faisant partie de la même manche) commence. Les joueurs qui ont **terminé** (Lune) ne participent pas à ce nouveau tour de jeu, et devront attendre la prochaine manche pour jouer à nouveau.



Exemple de Fin de tour : à la fin du tour, tous les joueurs ont remis sous leur Jeton Joueur leurs 4 cartes d'action. Jaune a effectué 3 actions lors de ce tour de jeu (et par conséquent placé 3 agents sur les toits des guildes), il ne lui reste qu'un agent disponible. Jaune n'a donc pas terminé. Bleue n'a effectué que 2 actions, et **gagné** un agent supplémentaire en embauchant un Conseiller invité à la guilde des Brasseurs. Elle dispose donc de 3 agents, et n'a donc pas terminé. Orange a pour sa part effectué 4 actions, sans gagner de nouvel agent. Il a donc **terminé**, et retourne son Jeton Joueur côté Lune.

Tous les joueurs n'ont pas terminé, un nouveau tour commence, avec une nouvelle Phase de Planification. Comme Orange a **terminé**, il n'y participera pas. Il espérera que ses adversaires passent ou soient à court d'agents à la fin de ce nouveau tour, afin de réintégrer la partie (début d'une nouvelle manche).

Fin du tour suivant

Suite de notre exemple : imaginons que Jaune choisisse de passer lors de ce nouveau tour (il retourne son Jeton Joueur côté Lune), et que Bleue effectue 3 actions dans 3 guildes, sans gagner de nouvel agent. A la fin du tour, elle n'a plus d'agent disponible, et retourne donc son Jeton Joueur côté Lune. Comme les 3 joueurs ont terminé, la manche se finit elle aussi.



Fin d'une Manche

Il y a 7 étapes à suivre pour terminer une manche.

- Les citadins avec le symbole **Lune** verront leurs capacités spéciales activées lors de la **Fin de Manche**. Voir la section **Citadins** pour des précisions sur ces capacités et comment/quand les appliquer.

1) Les Maîtres de Guilde choisissent leurs favoris

2) Tous les Agents sont de retour

3) Collecte des Revenus

Si la 4ème manche se termine, sautez les 4 prochaines étapes pour vous rendre directement à la section **Fin de la Partie**. Il est facile de voir que c'est bien la 4ème manche qui se termine car il n'y a alors plus d'artisans dans les ateliers.

4) Retourner les Jetons Joueurs

5) Les nouveaux Maîtres de Guilde prennent leurs fonctions

6) Les chambres sont remplies

7) Une nouvelle Guilde de Prestige est désignée

Lorsque toutes ces étapes sont résolues, une nouvelle manche commence avec l'ensemble des joueurs.

1) Les Maîtres de Guilde choisissent leurs favoris

L'un après l'autre, chaque Maître de Guilde va désigner quel joueur il décide de soutenir. Le favori de chaque guilde sera le joueur qui possède à ce moment là le plus de marchandises du type produit par la guilde.

- Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de marchandises d'un même type, le joueur favori sera le plus riche (les joueurs concernés doivent alors révéler les thalers accumulés dans leur coffre). Si l'égalité persiste, le joueur le mieux placé dans l'ordre du tour est choisi comme favori.
- Si aucun joueur ne possède de marchandises d'un type donné, la guilde ne choisira pas de favori, et le Maître de Guilde est retiré du jeu (4ème manche : ainsi que la tuile artisan qu'il recouvre).

Le joueur désigné comme favori doit remettre dans le magasin 1 marchandise du type produit par la guilde, et récupérer :

- 1 la tuile du Maître de Guilde, en la plaçant devant lui face visible à côté des citadins/artisans éventuellement embauchés. (4ème manche : le favori récupère aussi la seconde tuile artisan glissée sous le Maître de Guilde).



Certains artisans affichent le symbole Agent+. Pour chaque tuile récupérée pendant cette phase (tuile du Maître de Guilde et l'éventuelle seconde tuile artisan lors de la 4ème manche), le joueur prend immédiatement un nouvel agent de sa couleur dans la réserve générale (s'il en reste, le maximum d'agents disponibles étant de 8 par joueur).

- 2 L'un des blasons de cette guilde.
- 3 Le Blason de Prestige si cette guilde est l'actuelle Guilde de Prestige.

2) Tous les Agents sont de retour

Tous les joueurs récupèrent leurs agents sur les toits de chaque guilde.



3) Collecte des Revenus

Chaque joueur reçoit 3 thalers de la banque.



Si la 4ème manche se termine, sautez les 4 prochaines étapes pour vous rendre directement à la section Fin de la Partie. Il est facile de voir que c'est bien la 4ème manche qui se termine car il n'y a alors plus d'artisans dans les ateliers.

4) Retourner les Jetons Joueurs

Tous les joueurs retournent leurs Jetons Joueurs du côté Agent



5) Les nouveaux Maîtres de Guilde prennent leurs fonctions

Dans chaque guilde, faites glisser l'artisan (ou les 2 artisans) occupant l'atelier le plus bas, afin qu'il prenne la place de Maître de Guilde. Cet artisan (seulement l'artisan du dessus pour la 4ème manche) devient le nouveau Maître de Guilde.

6) Les chambres sont remplies

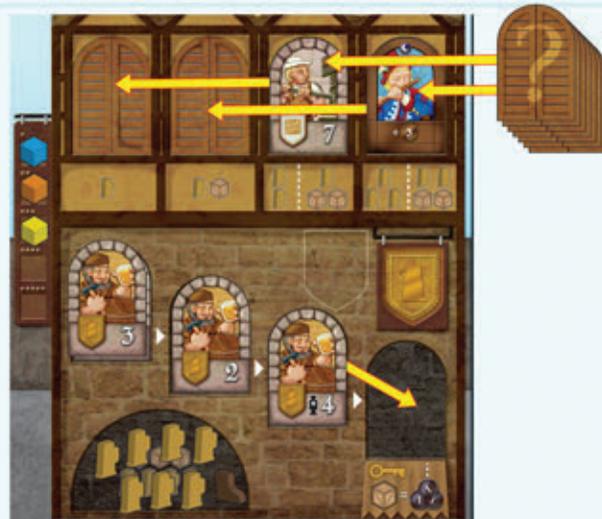
Pour commencer, tous les invités logés dans la chambre la plus à gauche sont retirés du jeu. Les invités restants sont ensuite décalés autant que possible vers la gauche. Pour finir, de nouveaux invités sont piochés dans la pile de tuiles invités et placés un à un dans les chambres inoccupées (de gauche à droite). Toutes les chambres doivent ainsi être remplies, en commençant par la guilde des Brasseurs puis en suivant l'ordre des guildes. S'il n'y a pas assez d'invités pour remplir toutes les chambres, certaines resteront inoccupées.

7) Une nouvelle Guilde de Prestige est désignée

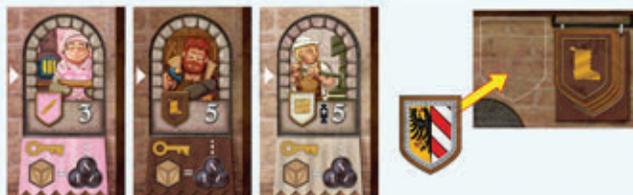
Une nouvelle Guilde de Prestige est désignée. Une même guilde ne peut être désignée 2 manches de suite Guilde de Prestige. Parmi les autres guildes, celle dont la valeur du Maître de Guilde est la plus élevée devient la nouvelle Guilde de Prestige. Une éventuelle égalité est résolue en faveur de la guilde dont le numéro est le plus petit. Prenez l'un de 4 Blasons de Prestige et placez-le à l'emplacement prévu sur la nouvelle Guilde de Prestige.



Exemple pour le choix des favoris : prenons l'exemple de la guilde des Brasseurs puisqu'elle arrive première dans l'ordre numérique. Nous savons qu'Orange a vendu une Bière aux Brasseurs lors du premier tour de la première manche, il n'en possède donc plus. Imaginons que l'une des actions de Bleue au second tour soit aussi de vendre une Bière, elle n'en possède donc plus elle non plus. Il n'y a donc plus que Jaune qui possède une Bière, c'est pourquoi le Maître de la Guilde des Brasseurs désigne Jaune comme son favori. Jaune remet au magasin 1 Bière, récupère la tuile Maître de Guilde, ainsi qu'un blason de cette guilde. Comme il s'avère que la guilde des Brasseurs avait été désignée Guilde de Prestige pour cette première manche, il reçoit en plus le Blason de Prestige. Toutes les autres guildes sont ensuite résolues de manière identique.



Exemple étapes 5 et 6 : prenons l'exemple de la guilde des Brasseurs (les étapes sont les mêmes dans les autres guildes). Premièrement l'artisan de valeur 4 glisse vers le bas, et devient le nouveau Maître de Guilde. S'il y avait eu un invité dans la chambre de gauche, il aurait été retiré du jeu, mais ce n'est pas le cas ici. Les deux invités restants sont décalés, de façon à occuper les chambres les plus à gauche. Deux nouvelles tuiles sont piochées dans la pile de tuiles Invités et placées face visible dans les chambres désormais inoccupées.



Exemple de désignation d'une nouvelle Guilde de Prestige : en comparant toutes les guildes hormis la guilde des Brasseurs (qui était Guilde de Prestige lors de cette manche), nous pouvons voir que les Maîtres des guildes des Cordonniers et des Imprimeurs ont la même valeur. L'égalité est résolue en faveur de la guilde au plus petit numéro, c'est pourquoi la guilde des Cordonniers devient la nouvelle Guilde de Prestige !

Fin de la Partie

La partie se termine après la 4ème manche (lorsque les Maîtres de Guilde ont une dernière fois choisi leurs favoris, les joueurs récupéré leurs agents et collecté les revenus). Des Points de Victoire (PV) vont alors être décernés afin de savoir qui a gagné.



Ce symbole est utilisé pour représenter des PV sur les tuiles citadins (et partout dans le jeu)

Les joueurs retournent leurs coffres et vont l'utiliser comme piste de score, en sachant de leur marqueur d'ordre du tour pour comptabiliser les Points de Victoire. Ces derniers se gagnent de diverses façons :

● Bonus des Citadins

la capacité spéciale des citadins portant le symbole **Soleil** est activée en fin de partie. Certaines de ses capacités vous feront gagner des PV directement, d'autres affecteront la façon de comptabiliser d'autres sources de PV. **Les joueurs doivent s'assurer de bien comprendre de quelle manière leurs citadins affectent le calcul du score.** (voir la section **Citadins** de cette règle du jeu pour le détail des capacités des citadins).

● Majorité des Artisans de chaque guilde

Résoudre chaque guilde l'une après l'autre. Pour chaque guilde, les joueurs additionnent les valeurs des artisans qu'ils possèdent. A l'issue de ce calcul, les joueurs gagnent des PV en fonction de ce total, et donc de leur place aux yeux de chaque guilde :



S'il n'y a pas de joueur en 2ème et/ou 3ème place, le joueur en 1ère place gagne ces PV. Dans le cas d'une égalité pour la 1ère, 2ème ou 3ème place, le **nombre de tuiles** possédées départage les joueurs. Si l'égalité **persiste** :

Egalité pour la 1ère place : chaque joueur concerné gagne 4 PV et la 2ème place n'est pas récompensée

Egalité pour la 2ème place : chaque joueur concerné gagne 2 PV et la 3ème place n'est pas récompensée

Egalité pour la 3ème place : chaque joueur concerné gagne 0 PV.

● Valeur des artisans de 30+

Si un joueur a accumulé suffisamment de tuiles artisans d'une même type pour que leur valeur cumulée atteigne ou dépasse 30, le joueur gagne un bonus de 2 PV (chaque joueur peut remporter ce bonus pour plusieurs types d'artisans).

● Tous les types d'Artisans

Chaque joueur qui possède au moins un artisan de chaque type gagne 5 PV.

● Joueur le plus riche

Le joueur avec le plus de thalers gagne 5 PV (en cas d'égalité, chaque joueur concerné gagne 2 PV).

● Collection de blasons

Les joueurs gagnent des PV pour avoir récupéré des blasons **différents**, comme précisé dans le tableau ci-dessous. **Chaque Blason de Prestige compte comme un blason unique (différent).**

| | |
|---------------------------|-------|
| 0 à 2 blasons différents | 0 PV |
| 3 blasons différents | 2 PV |
| 4 blasons différents | 5 PV |
| 5 blasons différents | 9 PV |
| 6 blasons différents | 14 PV |
| 7 blasons différents ou + | 20 PV |

Lorsque tous les scores ont été comptabilisés, le joueur qui possède le plus grand nombre de PV remporte la partie. (Si plusieurs joueurs se retrouvent à égalité pour le score final, le gagnant est le joueur qui possède le plus d'artisans. Si l'égalité persiste, le gagnant est le joueur dont la valeur totale des artisans est la plus élevée.) En tant que personne la plus en vue de la ville de Norenberg, il ou elle peut alors profiter d'une vie de luxe, d'honneurs et de gloire... jusqu'à la prochaine partie !



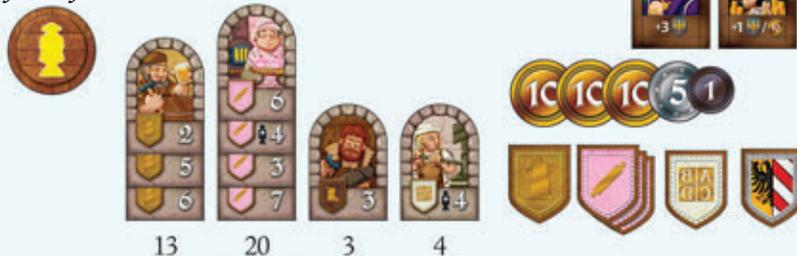
Points de victoire du joueur bleu



Points de victoire du joueur orange



Points de victoire du joueur jaune



● **Exemple de Fin de Partie** : premièrement, jeter un œil aux citadins récupérés par les joueurs, pour voir que Bleu gagnera 2 PV grâce à son Contremaître (qui lui rapporte 1 PV par artisan de valeur 4). Jaune gagne 3 PV pour son Noble plus 3 PV pour son Collecteur d'Impôts (1 PV par tranche de 10 thalers). Les capacités des autres citadins (Apprenti et Graveur) entreront en jeu pour le calcul des scores suivants :

● **Guilde après guilde, il faut déterminer qui possède la majorité d'artisans (en valeur) :**

Brasseurs : 1er Jaune (5 PV) 2ème Orange (3 PV) 3ème Bleu (1 PV, + 1 pour son Apprenti)

Boulangers : 1er Jaune (5 PV) 2ème Orange (3 PV) et comme il n'y a pas de 3ème, Jaune remporte 1 PV

Cordonniers : 1er Bleu (5 PV) 2ème Orange (3 PV) 3ème Jaune (1 PV)

Imprimeurs : 1er Bleu (5 PV) 2ème Orange et Jaune à égalité (2 PV chacun), la 3ème place n'est pas récompensée ... Bleu gagne donc au total 12 PV, Orange 11 PV et Jaune 14 PV.

● *La valeur cumulée des Imprimeurs de Bleu atteint 30, ce qui lui permet de gagner 2 PV.*

● *Jaune et Orange ont réuni chacun au moins 1 artisan de chaque type, et gagnent ainsi 5 PV.*

● *Le joueur le plus riche est Jaune, ce qui lui rapporte 5 PV.*

● *Bleu a collecté 5 blasons différents, et gagne 9 PV. Orange a remporté 6 blasons différents (en comptant son Graveur) et gagne donc 14 PV. Jaune n'a collecté que 4 blasons différents, et gagne 5 PV.*



Au final, comme on peut le voir sur cette piste de score (réunifiée) :

● Le score final de Bleu est de 25 PV

● Le score final de Jaune est de 35 PV

● Le score final d'Orange est de 41 PV

Orange remporte la partie !

Citadins

Description des Citadins de Norenberc.



★ Conseiller

Les Conseillers ont la responsabilité d'approuver le recrutement de nouveaux agents par les négociants de Norenberc.

Le joueur prend immédiatement un nouvel agent de sa couleur dans la réserve générale (s'il en reste, car le maximum d'agents par joueur est 8) et pourra l'utiliser dès le prochain tour. **Le Conseiller est immédiatement re-mélangé dans la pile de tuile Invités.**



★ Voleur

Les marchandises ne sont pas toujours obtenues en toute légalité. Heureusement, les marchands sont assurés pour toutes sortes de pertes...

Le joueur peut immédiatement prendre 2 marchandises de son choix chez un autre joueur. **La victime reçoit une compensation de la banque équivalente aux prix de ces marchandises au sein des guildes concernées (valeur du Maître de Guilde). Le Voleur est immédiatement re-mélangé dans la pile de tuile Invités.**



★ Garde

A Norenberc, les humbles artisans respectent toujours les ordres donnés par les miliciens en armes.

Le joueur peut immédiatement inverser les positions de deux artisans du même type (deux Boulangers par exemple). Peu importe si ces artisans sont dans des ateliers, dans des chambres ou même dans des guildes différentes. **Un Maître de Guilde ne peut être déplacé par le Garde. Le Garde est immédiatement re-mélangé dans la pile de tuile Invités.**



☾ Musicien

Les ménestrels de nos contrées peuvent gagner beaucoup d'argent grâce à leur talent...

Lors de la phase de **Collecte de revenus** à la fin de **chaque** manche, le joueur reçoit de la banque des thalers complémentaires, pour le montant inscrit sur la tuile (3 ou 5 thalers).



☾ Colporteur

Quelques caisses de marchandises peuvent vous aider à convaincre un maître de guilde !

Lorsqu'un joueur embauche le Colporteur, il doit placer l'une de ses marchandises sur cette tuile (si le joueur ne possède pas de marchandises au moment de l'embauche, le Colporteur est immédiatement remélangé dans la pile des invités). Ensuite, lors de la phase pendant laquelle les **Maîtres de Guilde choisissent leurs favoris** à la fin de cette manche, la tuile combinée avec la marchandise vaudra 4 (pour les marchandises de ce type). **Lorsque les favoris ont été choisis, la tuile Colporteur (contrairement aux autres citadins avec le symbole Lune) est ensuite remélangée dans la pile de tuiles Invités. Le joueur récupère sa marchandise.**



☾ Maire

Lorsqu'une guilde réussit à attirer l'attention du Maire de Norenberc, ses artisans gagnent plus d'argent !

Lorsqu'un joueur embauche le Maire, il place immédiatement sa tuile sur le toit de la guilde de son choix. Elle y restera jusqu'à la fin de la partie. Lors de la phase de **Collecte de revenus** à la fin de **chaque** manche, **tous les joueurs** gagnent 1 thaler supplémentaire par artisan du type soutenu par le Maire.



☀ Noble

Il n'est jamais inutile de s'associer à la Noblesse de Norenberc.

A la fin de la partie, le joueur gagne le nombre de PV inscrit sur sa tuile (2 ou 3 PV).



☀ Collecteur d'impôt

Un homme sage sait tirer profit de son argent de bien des façons...

A la fin de la partie, le joueur gagne 1 PV pour chaque tranche de 10 thalers en sa possession (on ignore l'argent supplémentaire).



☀ Graveur

Fabriquer des blasons prestigieux n'est pas si difficile pour qui sait s'y prendre...

A la fin de la partie, pour évaluer une **Collection de blasons**, la tuile Graveur compte par elle-même comme un Blason de Prestige supplémentaire.



☀ Contremaître

Mêmes les artisans les moins doués peuvent réussir sous l'œil avisé d'un bon contremaître.

A la fin de la partie, le joueur gagne 1 PV supplémentaire pour chaque artisan qu'il possède (tous types confondus) dont la valeur est égale à celle inscrite sur la tuile du Contremaître (valeur 2, 3 ou 4).



☀ Apprenti

La future génération apprend énormément des erreurs commises par les maîtres artisans.

A la fin de la partie, pour le calcul des points obtenus lors de l'étape **Majorité des Artisans de chaque guild**, le joueur gagne 1 PV supplémentaire s'il arrive en 2ème ou 3ème place dans une guild.

Résumé des règles du jeu

à garder sous les yeux en jouant

Déroulement du jeu

Une partie se déroule en 4 manches, comportant au moins 1 tour de jeu. Chaque tour se déroule en 3 phases.

1) Phase de Planification (les joueurs qui ont encore des agents à leur disposition utilisent leurs cartes d'action pour choisir dans quelle guild ils désirent effectuer une action, ou passent).

2) Phase d'Action (les guildes sont résolues dans l'ordre : les joueurs effectuent une action s'ils l'ont planifiée)

A) Vendre des Marchandises (Vendre à la guild ses propres marchandises au prix donné par le Maître de Guild)

B) Embaucher un Invité et changer l'ordre du tour de jeu (Recruter l'un des Invités hébergés dans les chambres de la guild, et améliorer sa position dans l'ordre du tour)

C) Acheter des Marchandises (Acheter jusqu'à 3 Marchandises du magasin au prix donné par le Maître de Guild)

D) Ne rien faire (Ne rien faire)

3) Phase de fin de tour (les joueurs se préparent au tour suivant, après avoir vérifié si la manche n'est pas terminée)

Fin d'une manche

Lorsque tous les joueurs ont terminé de jouer (Jeton Joueur côté Lune), la manche est terminée.

1) Les Maîtres de Guild choisissent leurs favoris (le joueur possédant le plus de marchandises du type de la guild paie 1 marchandise et reçoit le Maître de Guild, un blason, et le Blason de Prestige s'il est là)

2) Tous les Agents sont de retour (Tous les joueurs récupèrent leurs agents sur les toits)

3) Collecte des Revenus (Chaque joueur reçoit 3 thalers de la banque)

4) Retourner les Jetons Joueurs (Tous les Jetons Joueurs sont retournés côté Agent)

5) Les nouveaux Maîtres de Guild prennent leurs fonctions (Les artisans dans l'atelier le plus en bas de chaque guild glissent en position de Maître de Guild)

6) Les chambres sont remplies (Pour chaque guild, la chambre la plus à gauche est vidée, les Invités restants sont décalés vers la gauche et des nouveaux Invités sont piochés pour remplir les chambres disponibles)

7) Une nouvelle Guild de Prestige est désignée (sans compter la Guild de Prestige précédente, la guild dont la valeur du Maître est la plus élevée accueille un nouveau Blason de Prestige)

Fin de la partie

Lorsque les 4 manches ont été effectuées, les joueurs calculent leur score :

• **Bonus des Citadins** (les citadins apportent des PV bonus ou affectent le calcul des points suivants)

• **Majorité des Artisans de chaque guild** (chaque guild est résolue à son tour, 1ère place 5 PV, 2nde place 3 PV, 3ème place 1 PV, voir les règles pour les égalités)

• **Valeur des artisans de 30+** (2 PV pour chaque type d'artisans dont les valeurs cumulées atteignent 30+)

• **Tous les types d'Artisans** (5 PV pour avoir 1 artisan de chaque type)

• **Joueur le plus riche** (5 PV pour le joueur le plus riche, 2 PV en cas d'égalité)

• **Collection de blasons** (2/5/9/14/20 PV pour 3/4/5/6/7+ blasons différents)

Conception du jeu : Andreas Steding

Graphismes, illustrations et développement des règles : Joshua Cappel

Responsable du projet : Jonny de Vries

Andreas veut remercier : Matthias Beer, Hans-Ulrich Brubn, Ralf Arnemann, Richard van Vugt, Andreas Neubaus, Markus Krug, Stefan Brück, Ferdinand Köther, Hippodice Spieleclub, Karl-Heinz Schmiel, and Frank Biesgen

Publié par White Goblin Games

©2010 White Goblin Games

Visitez notre site Internet : www.whitegoblingames.nl

