Karsten Hartwig

Augsburg 1520

Jakob Fugger
Geld und Gold für Kaiser und König

SPIELIDEE

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Jakob Fugger. Zunächst verleihen sie ihr Geld an fünf Adlige, um anschließend dort vorstellig zu werden und ihre Ansprüche geltend zu machen. Je höher der Betrag war, den sie verliehen haben, desto besser stehen ihre Chancen, wieder etwas - in Form von Privilegien - davon zurückzubekommen. Mittels dieser Vorteile mehren die Spieler weiter ihren Wohlstand, steigen höher und höher in Amt und Würden auf oder erhalten die spielentscheidenden Prestigepunkte.
Doch aufgepasst, wer seinen Tribut an den Klerus nicht zollt und nicht rechtzeitig eine Kirche bzw. einen Dom errichtet, wird trotz all seines Wohlstands und Prestiges nicht weit kommen …
Es gewinnt, wer am Spielende die meisten Prestigepunkte vorweisen kann.

Die Spieler verleihen ihr Geld an fünf Adlige

Im Gegenzug erhalten sie von diesen Privilegien, die ihnen dabei helfen, ihren Wohlstand und ihr Ansehen zu mehren

Wer am Ende die meisten Prestigepunkte besitzt, gewinnt

SPIELMATERIAL

1 Spielplan

5 Spielertableaus

7 Spielsteine (je 1x rot, blau, gelb, grün, braun, 2x natur)

90 Spielkarten:
- **68 Schuldscheine** (je 1 bis 17 für 4 verschiedene Adlige)
- **12 „Joker“** (à 400 Gulden)
- **10 Privileg-Karten**

4 Stanztafeln:
- **27 Stufen-Kärtchen** (je 9 für 3 verschiedene Kategorien)
- **30 „Rechte“-Plättchen** (u.a. Kirchen, Dome, Wappen, Adelsbriefe)
- **72 Geldscheine** (18x 50, 32x 100, 22x 500 Gulden)

Wenn Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, sollten Sie zunächst die fett geschriebenen Texte im Randbalken nicht beachten. Diese Texte dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man jederzeit wieder schnell ins Spiel findet. Die Fußnoten, die im Fließtext markiert und am Ende dieser Regel aufgeführt sind, sollten nur in Sonder- bzw. Zweifelsfällen gelesen werden.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Er zeigt neben dem Rundenzähler (4 - 7 Runden) und der Zählleiste (0 - 45) vor allem die Porträts von 5 Adligen.

Spielplan bereitlegen

Die Stufen-Kärtchen werden entsprechend der nachfolgenden Tabelle (nach Farben und Größen sortiert) unterhalb des Spielplans bereitgelegt:

	2 Spieler	*3 Spieler*	*4 Spieler*	*5 Spieler*
pro Farbe	**1 großes** **1 mittleres** **2 kleine**	**1 großes** **1 mittleres** **3 kleine**	**1 großes** **2 mittlere** **4 kleine**	**1 großes** **3 mittlere** **5 kleine**

Die Anderen Spielmaterialien entsprechend der Abbildung unten um den Spielplan herum platzieren

Die 30 „Rechte"-Plättchen werden ebenfalls nach Farbe und Art sortiert und als 6 Stapel links neben dem Spielplan bereitgelegt.
Die Wappen werden dabei nach Werten sortiert (*höchstes* nach oben, dann absteigend). **Die Adelsbriefe** werden auf dieselbe Weise bereitgelegt.
Die Kirchen werden ebenfalls sortiert (*teuerste* nach oben, dann absteigend). **Die Dome** werden auf dieselbe Weise bereitgelegt. [1)]

Die Privileg-Karten werden gemischt. 5 Karten werden *offen* rechts neben dem Spielplan untereinander ausgelegt; die anderen 5 Karten werden verdeckt daneben gelegt.

Ein naturfarbener Stein (= Auktionsstein) wird vor den *wohlhabendsten* (im Zweifelsfall den jüngsten) Spieler gestellt; er ist damit Startspieler.

Der andere naturfarbene Stein (= Rundenstein) wird auf das Feld des Rundenzählers auf dem Spielplan gestellt, das der Spieleranzahl entspricht.

Das Geld wird, nach Einheiten sortiert, als „Bank" oberhalb des Spielplans bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält:

- **ein Spielertableau**, das er vor sich legt
- **den gleichfarbigen Zählstein** zum Markieren der Prestigepunkte, den er auf dem Feld 0/45 der Zählleiste platziert (*die Steine können gestapelt werden*)
- **1.500 Gulden** (*in beliebiger Stückelung*) aus der Bank, die er auf dem aufgehellten Feld oberhalb der gelben Kategorie auf seinem Tableau ablegt [2)]
- **2 Joker-Karten** (*ggf. aus den Spielkarten heraussuchen*); alle restlichen Joker werden anschließend zusammen mit den **68 Schuldscheinen** *gut* gemischt [3)] und als Stapel (mit der rotbraunen Rückseite nach oben) oberhalb des Spielplans bereitgelegt.
  (Anmerkung: Wenn ab jetzt von „Schuldscheinen" die Rede ist, sind die Joker mit eingeschlossen.)

Jeder Spieler erhält:
- **ein Spielertableau**
- **einen Zählstein** (auf 0/45)
- **1.500 Gulden**
- **2 Joker**
- **7 Schuldscheine** zum Kaufen

• **7 Karten** von diesem Stapel (*beginnend beim Startspieler verdeckt einzeln reihum verteilen, bis jeder 7 Karten hat*)
Von diesen 7 Karten können die Spieler nun beliebig viele „kaufen“, indem sie den entsprechenden Betrag (zwischen 200 und 400 Gulden pro Karte) in die Bank einzahlen.[4) 5)] Karten, die sie sich nicht leisten können oder wollen, werden auf einen offenen Ablagestapel neben dem Aufnahmestapel gelegt.[6)] (*Genauere Regeln zum Schuldschein-Kauf finden sich auf Seite 9.*)

Noch ein Wort zu den Spielertableaus:
Sie zeigen 3 verschiedene Kategorien *(gelb: Faktoreien (Symbol: Münzen), orange: Adelsstand (Symbol: Orden) und violett: Ämter (Symbol: Banderole))*. Unterhalb der drei Symbole befinden sich die Flächen für die so genannten „Stufen-Kärtchen“, die den Aufstieg des jeweiligen Spielers in diesem Bereich anzeigen. Zu Beginn befindet sich jeder Spieler auf Stufe 1. Im weiteren Spielverlauf steigen die Spieler dann auf; je höher, desto besser. Unter Umständen kann man aber auch wieder etwas absteigen.
Oberhalb der drei Symbole befinden sich die Flächen für die so genannten „Rechte-Plättchen“, die besondere Errungenschaften eines Spielers darstellen und für den Spielsieg von großer Bedeutung sind (*vor allem Kirche und Dom*). Für die gelbe Kategorie (Faktoreien) gibt es keine solchen „Rechte“-Plättchen; hier besteht das Recht darin, sich 300 Gulden aus der Bank nehmen zu dürfen (*s.u.*).

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft - je nach Spieleranzahl - über **4 bis 7 Runden** (Spieleranzahl + 2). Jede Runde ist unterteilt in **2 Phasen:**

• **1. Phase:** Zunächst „besuchen“ die Spieler gemeinsam die fünf Adligen, einen nach dem anderen, immer beginnend bei Philipp, dann Louise, Leo, Maria und schließlich Maximilian.
• **2. Phase:** Anschließend erhalten die Spieler wieder Geld, Schuldscheine und die spielentscheidenden Prestigepunkte.

4 bis 7 Spielrunden; jede bestehend aus 2 Phasen:

1. Phase: fünf Auktionen
2. Phase: Geld, Schuldscheine und Prestigepunkte

1. Phase: „Besuche“ (= Auktionen)

Die Spieler besuchen einen Adligen nach dem anderen und machen bei jedem - dank ihrer entsprechenden Schuldscheine - ihre Ansprüche an diesen geltend.[4)] Wer den größten Anspruch vorbringen kann, erhält anschließend von diesem Adligen Privilegien zugesprochen (in Form einer Privileg-Karte). Danach wird der Auktionsstein auf den nächsten Adligen versetzt, wo wieder das gleiche geschieht usw.
Spieltechnisch betrachtet stellen diese Besuche Auktionen dar, in denen die Spieler mit ihren Schuldscheinen auf die Adligen „bieten“.
Die erste Auktion des Spiels beginnt der Startspieler *(indem er den naturfarbenen Auktionsstein auf Philipp stellt)*; danach beginnt immer derjenige Spieler eine Auktion, der die vorherige gewonnen hat.

Die 5 Auktionen pro Runde finden immer in derselben Reihenfolge statt:
Philipp → Louise →
Leo → Maria →
Maximilian

Die Spieler bieten mit passenden Schuldscheinen auf die einzelnen Adligen

Der erste Spieler gibt sein erstes Gebot ab - oder er passt, d.h. er steigt aus der Auktion aus *(s.u.)*. Möchte er bieten, *nennt* er eine beliebig hohe Anzahl von passenden Schuldscheinen *(also z.B. „Ich biete 2 Karten für Maria.“)*. Dazu muss er die Karten weder herauslegen noch vorzeigen, ebenso spielen auch die Werte auf den Karten (1-17) (noch) keine Rolle. [7] Als *passende* Schuldscheine gelten nur die Schuldscheine des betreffenden Adligen und die Joker *(Ausnahme: Maximilian; s.u.)*.
Gebote nur aus Jokern sind aber nicht zulässig.

Dann kommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler mit Bieten an die Reihe. Dieser kann nun entweder *passen* oder *halten* oder *erhöhen*.
- *Passen* bedeutet, dass ein Spieler für den Rest dieser Auktion aussteigt. Natürlich behält er seine Karten, geht ansonsten aber leer aus.
- *Halten* bedeutet, die gleiche Karten*anzahl* wie der Vorgänger zu bieten: *„Ich halte/biete auch 2 Karten.“*
- *Erhöhen* bedeutet, mindestens eine passende Karte mehr als der Vorgänger zu bieten.

Achtung: Ein Spieler darf nie sein eigenes Gebot erhöhen. Kommt ein Spieler also wieder an die Reihe und sein Gebot ist noch immer das höchste (weil alle anderen gepasst bzw. gehalten haben), endet damit die Auktion (s.u.).

Das Bieten geht reihum (durchaus auch über *mehrere* Bietrunden) so lange weiter, bis eine von 2 Situationen eintritt:

- (selten): *Ein Spieler* hat das höchste Gebot allein geboten (d.h. *alle* anderen haben gepasst). Dieser Spieler gewinnt die Auktion und legt seine gebotenen Karten auf den Ablagestapel.

- (häufig): *Mehrere Spieler* haben das höchste Gebot genannt (durch „halten“). In diesem Fall zeigen diese Spieler *gleichzeitig* die gebotene Anzahl passender Karten vor. Es gewinnt, wer die Karte mit dem *höchsten Wert* (1-17) geboten hat. Es zählt also nur die *einzelne* höchste Karte, *nicht* die Summe aller Karten eines Gebotes.
  Der Gewinner legt seine gebotenen Schuldscheine auf den Ablagestapel. Die anderen Spieler erhalten ihre Karten zurück auf die Hand. Außerdem erhalten max. 2 von ihnen, als Entschädigung dafür, dass sie leer ausgegangen sind, noch etwas Geld aus der Bank: der Spieler, der die Auktion als *nächster* gewonnen hätte, erhält 100 Gulden, der Spieler, der die Auktion als *übernächster* gewonnen hätte, erhält 50 Gulden aus der Bank. Alle weiteren Spieler gehen leer aus *(siehe dazu auch das Beispiel auf der nächsten Seite oben)*.

Sonderregeln für Maximilian

- Es gibt keine Schuldscheine für Maximilian, stattdessen können hier *alle* Schuldscheine in *beliebiger Anzahl und Zusammensetzung* geboten werden. Aber auch hier sind *reine* Joker-Gebote nicht zulässig.
- Bei mehreren gleich hohen Geboten wird, wie sonst auch, die einzelne höchste Karte verglichen. Herrscht hierbei Gleichstand, gilt folgende Reihenfolge: *Maria vor Leo vor Louise vor Philipp (Maria steht Maximilian sozusagen näher)*.

Es wird immer eine *Anzahl* passender Karten geboten; die Werte spielen (zunächst) noch keine Rolle

Gebote nur aus Jokern sind nicht zulässig

Man kann
- ***entweder* passen**
- ***oder* halten**
- ***oder* erhöhen** (aber nicht das eigene Gebot!)

Übrigens: Die Anzahl der eigenen Handkarten darf man stets geheim halten.

Bietet ein Spieler allein das Höchstgebot, gewinnt er die Auktion

Bieten mehrere Spieler das Höchstgebot, vergleichen sie ihre einzelnen Karten*werte*; der Spieler mit der *höchsten* Karte gewinnt

Spieler mit zweithöchstem Gebot erhält 100 und Spieler mit dritthöchstem Gebot 50 Gulden aus der Bank

Für Maximilian gilt:
- **beliebige Schuldscheine**
- **bei gleich hohen Werten ist Maria besser als Leo usw.**

***1. Beispiel für eine Auktion** (Maria):*
Ada macht das erste Gebot, da sie die Auktion zuvor bei Leo gewonnen hat: „Von Maria biete ich drei Schuldscheine". Matthias, ihr linker Nachbar, sagt: „Ich halte deine drei". Lorenz passt und Sigurd bietet vier Schuldscheine. Erneut kommt Ada mit dem Bieten an die Reihe; sie passt.

- *Wenn Matthias jetzt auch passt, muss Sigurd den anderen Spielern vier Maria-Schuldscheine (evtl. inkl. bis zu drei Jokern) zeigen und dann auf den Ablagestapel legen.*
- *Wenn Matthias erhöht (z.B. auf fünf Schuldscheine), kann Sigurd seinerseits passen, halten oder erhöhen…*
- *Wenn Matthias aber die vier Schuldscheine hält, endet damit die Auktion (Sigurd darf sein eigenes Gebot ja nicht mehr erhöhen): Beide nehmen vier passende Schuldscheine von ihrer Hand und zeigen sie dann gleichzeitig offen vor: Matthias spielt Maria-14 und -15 sowie 2 Joker, Sigurd spielt Maria-4, -8, -9 und -12. Matthias gewinnt die Auktion (wegen der 15) und legt seine vier gebotenen Schuldscheine auf den Ablagestapel. Sigurd nimmt seine vier Karten wieder auf die Hand und erhält 100 Gulden aus der Bank. Die 50 Gulden erhält niemand, da kein dritter Spieler am Aufdecken beteiligt war.*

***2. Beispiel für eine Auktion** (Maximilian):*
Matthias hat folgende 3 Karten geboten: Leo-15, Maria-3, Joker; Ada hat ebenfalls 3 Karten geboten: Philipp-15 und -7, Leo-2. Matthias gewinnt die Auktion (da die Leo-15 besser als die Philipp-15 ist).

Ausführen von Privilegien

Der Spieler, der eine Auktion gewinnt, nimmt sich direkt anschließend eine *beliebige* der offen liegenden Privileg-Karten und führt sie aus.[8)] Von einer Karte darf man aber immer nur *zwei der drei* angebotenen Privilegien (in beliebiger Reihenfolge!) ausführen. Privilegien müssen *sofort* ausgeführt werden, man kann sie nicht für spätere Auktionen oder gar Runden aufheben. Man darf aber Privilegien verfallen lassen; wer dies tut, rückt pro verfallenem Privileg um *2 Prestigepunkte* auf der Zählleiste vor.[9)]
Nach dem Ausführen wird die ausgewählte Privileg-Karte mit der Vorderseite nach oben unter die 5 nicht ausgelegten Privileg-Karten geschoben.[10)]

Der Gewinner einer Auktion nimmt sich eine der offen liegenden Privileg-Karten und führt *zwei* der *drei* Privilegien aus

Die einzelnen Privilegien bedeuten:

Der Spieler nimmt sich 500 Gulden aus der Bank.

+ 500 Gulden

Der Spieler rückt auf der Zählleiste mit seinem Zählstein 6 bzw. 7 Prestigepunkte vor. [9)]

+ 6 bzw. 7 PP

Der Spieler nimmt die obersten zwei Karten des Aufnahmestapels auf die Hand (ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen).[11)] Anschließend muss er eine *beliebige* Handkarte offen auf den Ablagestapel legen *(dies kann also auch eine andere Karte als eine der beiden gerade erhaltenen sein)*.

+ 2 Karten (minus 1)

Beispiel:
Olaf nimmt die obersten beiden Karten vom Aufnahmestapel auf die Hand: es sind ein Joker und Louise-10. Danach wirft er seine Philipp-3 auf den Ablagestapel.

Achtung: Diese drei Privilegien sind *ausschließlich* in der beschriebenen Weise nutzbar. Sie können *nicht* als eines der drei Privilegien eingesetzt werden, die auf der nächsten Seite beschrieben werden.

Jedes dieser drei Privilegien kann auf zwei Arten genutzt werden:
entweder nimmt man sich *in der entsprechenden Kategorie*
• das nächst höhere Stufen-Kärtchen *oder*
• ein „Rechte"-Plättchen *(Ausnahme: Faktoreien)*.

Stufen-Kärtchen

Der Spieler nimmt sich ein Kärtchen der *nächst höheren* Stufe aus der Auslage neben dem Spielplan und legt es auf das entsprechende Feld seines Tableaus.
Achtung: Nimmt ein Spieler das Kärtchen der 4., der *höchsten* Stufe, legt er das Kärtchen der 3. Stufe wieder zurück in die Auslage.

Ist in der Auslage das entsprechende Kärtchen nicht mehr vorhanden *(und nur dann!)*, nimmt der Spieler es einem beliebigen Mitspieler weg. Dieser kann sich dagegen nicht wehren, erhält stattdessen aber eine kleine Entschädigung: *entweder* nimmt er sich 100 Gulden aus der Bank *oder* er rückt mit seinem Zählstein um 1 Prestigepunkt auf der Zählleiste vor.[9)]
Nimmt ein Spieler einem Mitspieler das Kärtchen der 4. Stufe weg, gibt er ihm dafür sein Kärtchen der 3. Stufe.
Wird einem Spieler ein Stufen-Kärtchen weggenommen, verliert er damit *nicht* auch das entsprechende „Rechte"-Plättchen *(s.u.)*.

Zur Verdeutlichung: Nutzt ein Spieler bei einem doppelten Privileg auf einer Karte beide Privilegien zum Stufenanstieg, nimmt er sich erst das eine Kärtchen (ggf. von einem Mitspieler) und danach das zweite Kärtchen (ggf. wieder von einem Mitspieler). Es wird also keine Stufe „übersprungen".

Beispiel:
Lorenz nutzt ein violettes Privileg und steigt damit von der vorletzten auf die letzte Stufe in der Kategorie „Ämter" auf. Da dieses Kärtchen nicht mehr in der Auslage, sondern auf Martins Tableau liegt, nimmt Lorenz es Martin weg und gibt ihm stattdessen sein 3. Stufen-Kärtchen. Als Entschädigung nimmt sich Martin 100 Gulden aus der Bank; sein „Rechte"-Plättchen „Baumeister" verliert er nicht. Am Rundenende würde Lorenz 6 Schuldscheine + 1 kostenlosen und Martin nur noch 6 Schuldscheine erhalten.

Rechte-Plättchen

Je nach der Stufe, auf der sich ein Spieler in einer Kategorie befindet, darf er, *statt* ein entsprechendes Privileg auf seiner Karte dafür zu nutzen, hier weiter aufzusteigen, auch eines der „Rechte"-Plättchen der entsprechenden Kategorie aus der Auslage neben dem Spielplan nehmen und auf seinem Tableau auf den entsprechenden Platz legen.[12)]
Ab jetzt kann er die Funktion dieses Plättchens - wie nachstehend beschrieben - nutzen.
Achtung: Die 4. Stufe erlaubt grundsätzlich immer auch den Zugriff auf das „Rechte"-Plättchen der 3. Stufe.

Die restlichen Privilegien können auf zweierlei Weise genutzt werden:

***entweder* steigt man um eine Stufe auf**
***oder* man nimmt sich ein Rechte-Plättchen**

Ein Spieler steigt um eine Stufe auf, indem er das entsprechende Kärtchen aus der Auslage auf sein Tableau legt

Liegt ein Stufen-Kärtchen nicht mehr in der Auslage, darf man es einem beliebigen Mitspieler wegnehmen
(dieser erhält entweder 100 Gulden oder 1 PP)

Ab bestimmten Stufen darf man sich für ein Privileg ein entsprechendes Rechte-Plättchen nehmen

Beispiel:
Olaf ist Bürgermeister; er darf jetzt nicht nur das Rechte-Plättchen „Baumeister", sondern auch „Münzmeister" nehmen.

Solange ein Spieler Kaufmann (1. Stufe) oder Zunftmeister (2. Stufe) ist, darf er sich in der violetten Kategorie *kein* „Rechte“-Plättchen nehmen.
Ist er aber Ratsherr (3. Stufe), darf er sich für ein violettes Privileg auf einer gewonnenen Privileg-Karte ein *Münzmeister*-Plättchen aus der Auslage nehmen und auf sein Tableau legen. Ab jetzt erhält er am Ende *jeder* Runde einen kostenlosen Schuldschein *(s.u.)* auf die Hand.
Ist ein Spieler Bürgermeister (4. Stufe), darf er sich für ein violettes Privileg ein *Baumeister- (oder Münzmeister-)*Plättchen aus der Auslage nehmen und auf sein Tableau legen. Durch den Baumeister erhält er das Privileg, *zusätzlich* zu den zwei *beliebigen* Privilegien einer gewonnenen Privileg-Karte die momentan oben liegende Kirche bzw. den momentan oben liegenden Dom errichten zu dürfen. Dies ist auch schon *direkt* nach dem Nehmen des Baumeister-Plättchens möglich *(siehe Beispiel 2 unten)*.
Außerdem darf ein Spieler *auf jeder beliebigen Stufe* für ein violettes Privileg auf einer gewonnenen Privileg-Karte die momentan oben liegende Kirche oder den momentan oben liegenden Dom errichten, d.h. er zahlt den entsprechenden Betrag in die Bank und legt das Plättchen auf sein Tableau *(siehe Beispiel 4 auf der nächsten Seite).*
(Wozu die Kirche bzw. der Dom benötigt werden, wird auf der nächsten Seite erklärt.)

Beispiel 1:
Matthias wählt die rechts abgebildete Privileg-Karte. Er besitzt u.a. 400 Gulden und das Baumeister-Plättchen. Zunächst nimmt er sich 500 Gulden aus der Bank, dann nutzt er den Baumeister und errichtet den momentan oben liegenden Dom (für 900 Gulden). Schließlich nutzt er, als zweites Privileg, die 6 Prestigepunkte und rückt von 42 auf 48 Prestigepunkte vor.

Beispiel 2:
Sigurd wählt die rechts abgebildete Privileg-Karte. Er befindet sich auf der 3. Stufe der Ämter-Kategorie. Zuerst führt er das eine Ämter-Privileg aus und tauscht seine 3. mit der 4. Stufe dieser Kategorie aus. Für das zweite Ämter-Privileg nimmt er sich das Baumeister-Plättchen. Direkt anschließend nutzt er den Baumeister und errichtet als zusätzliches Privileg die momentan oben liegende Kirche (für 700 Gulden).

1. Stufe: kein Plättchen

2. Stufe: kein Plättchen

3. Stufe: „Münzmeister“
(+ 1 kostenlosen Schuldschein)

4. Stufe: „Baumeister“ (oder „Münzmeister“)
(zusätzlicher Bau von Kirche und Dom)

alle Stufen: Bau von Kirche oder Dom

Solange ein Spieler Bürger (1. Stufe) oder Freiherr (2. Stufe) ist, darf er sich in der orangefarbenen Kategorie *kein* „Rechte“-Plättchen nehmen.
Ist er aber Graf (3. Stufe), darf er sich das momentan oben liegende Wappen nehmen und auf sein Tableau legen. Ab jetzt erhält er am Ende *jeder* Runde die entsprechenden Prestigepunkte *zusätzlich* zu den Prestigepunkten seiner aktuellen Stufe und ggf. seines Adelsbriefes.
Ist ein Spieler Fürst (4. Stufe), darf er sich den momentan oben liegenden Adelsbrief (oder das Wappen) nehmen und auf sein Tableau legen. Ab jetzt erhält er für den Adelsbrief am Ende *jeder* Runde die entsprechenden Prestigepunkte *zusätzlich* zu den Prestigepunkten seiner aktuellen Stufe und ggf. seines Wappens.

1. Stufe: kein Plättchen

2. Stufe: kein Plättchen

3. Stufe: „Wappen“
(4-1 Prestigepunkte pro Runde)

4. Stufe: „Adelsbrief“ (oder „Wappen“)
(5-2 Prestigepunkte pro Runde)

Beispiel 3:
Sigurd wählt die rechts abgebildete Privileg-Karte. Zuerst nutzt er das eine Adelsstand-Privileg und tauscht seine 3. mit der 4. Stufe dieser Kategorie aus. Als zweites Adelsstand-Privileg nimmt er sich den momentan oben liegenden Adelsbrief (4 Prestigepunkte) und legt ihn auf sein Tableau. Am Ende der Runde würde er so 16 Prestigepunkte (12 + 4) erhalten…

Für die gelbe Kategorie („Faktoreien“) gibt es *keine* „Rechte“-Plättchen. Anstelle eines Stufen-Kärtchens darf sich ein Spieler aber für ein Faktoreien-Privileg 300 Gulden aus der Bank nehmen. Dies gilt für alle Stufen außer der 1. Stufe.

1. Stufe: nichts

2. - 4. Stufe: + 300 Gulden

Beispiel 4:
Rüdiger wählt die rechts abgebildete Privileg-Karte. Da er die Kirche errichten möchte, aber 200 Gulden zu wenig besitzt, nutzt er zunächst das Faktoreien-Privileg und nimmt sich - anstelle des nächst höheren Stufen-Kärtchens - 300 Gulden aus der Bank. Anschließend nutzt er das Ämter-Privileg und errichtet die Kirche.

Kirchen- bzw. Dom-Bau

Das Errichten einer Kirche bzw. eines Domes hat eine spielentscheidende Bedeutung, denn ein Spieler darf auf der Zählleiste das Feld 25 nur überschreiten, wenn er eine Kirche errichtet hat. Ebenso darf das Feld 45 nur überschreiten, wer einen Dom errichtet hat. Ohne Kirche bzw. Dom bleibt der Zählstein eines Spielers also auf dem Feld 25 bzw. 45 stehen, völlig unabhängig davon, ob der Spieler - *auf welche Weise auch immer* - mehr Prestigepunkte erzielt und weiterrücken könnte. [9) 13)]

Ohne Kirche nicht über Feld 25

Ohne Dom nicht über Feld 45

Beispiel:
Adas Zählstein steht auf Feld 21. Am Ende der Runde erhält sie 14 Punkte („Graf“, 2er-Wappen und 4er-Adelsbrief), doch da sie noch keine Kirche errichtet hat, rückt sie ihren Zählstein nur bis Feld 25 vor, obwohl sie eigentlich bis Feld 35 hätte kommen können …

2. Phase: Geld, Prestigepunkte und Schuldscheine

Nach den fünf Auktionen kommt es zur 2. Phase: die Spieler erhalten

- Geld
- Prestigepunkte
- Schuldscheine

(Anmerkung: Am Ende der letzten Runde werden nur noch Prestigepunkte vergeben; das Verteilen von Geld und Schuldscheinen ist nicht mehr nötig.)

Geld: Jeder Spieler erhält soviel Geld aus der Bank, wie seine *höchste* Faktoreien-Stufe angibt *(also entweder 600, 900, 1.200 oder 1.600 Gulden).* *(Siehe Beispiel auf der nächsten Seite.)*

Jeder Spieler erhält soviel Geld aus der Bank, wie seine *höchste* Stufe angibt

➞ **Prestigepunkte:** Jeder Spieler erhält so viele Prestigepunkte, wie seine *höchste* Adelsstand-Stufe angibt *(also entweder 3, 5, 8 oder 12 Prestigepunkte)* sowie die Punkte für ein eigenes Wappen und/oder einen eigenen Adelsbrief. Diese Prestigepunkte werden mit dem Zählstein auf der Zählleiste vorgerückt *(siehe Beispiel unten)*.
Achtung: Regel für das Überschreiten der Felder 25 bzw. 45 beachten *(s.o.)*. [9) 13)]

➞ **Schuldscheine:** Jeder Spieler erhält - verdeckt, mit der Rückseite nach oben - so viele Schuldscheine vom Aufnahmestapel,[14) 15)] wie seine *höchste* Ämter-Stufe angibt (also entweder 4, 5, 6 oder 1 + 6 Karten) plus evtl. eine kostenlose Karte, falls er Münzmeister ist.
Als Erster bekommt immer der Spieler *alle* ihm zustehenden Karten, der die *letzte* Auktion *(= Maximilian)* gewonnen hat,[16)] danach die anderen Spieler im Uhrzeigersinn reihum.
Achtung: Sollte ein Spieler kostenlose Karten bekommen (4. Ämter-Stufe bzw. Münzmeister), erhält er diese immer *zuerst* und fügt sie sofort seinen anderen Handkarten hinzu. Anschließend erhält er so viele Karten, wie es seiner höchsten Stufe entspricht. Diese Karten müssen *stets gut getrennt* von den Handkarten gehalten werden, solange sie noch nicht bezahlt wurden!

Aus den Schuldscheinen wählen die Spieler diejenigen aus, die sie „kaufen" möchten, und legen sie mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Die Karten, die sie nicht behalten möchten oder können, werden - gleichzeitig von allen - auf den offenen Ablagestapel gelegt. [6)]
Haben alle Spieler gewählt, bezahlen sie den Preis *(wie auf Vorder- und Rückseite angegeben)* an die Bank [5)] und nehmen die Karten zu ihren anderen auf die Hand.

Beispiel:
Rechts ist Rüdigers Spielertableau abgebildet. Er besitzt die Faktorei in Innsbruck, ist Graf (im Besitz eines Wappens und eines Adelsbriefes) sowie Bürgermeister und zusätzlich Münzmeister: Rüdiger erhält 900 Gulden aus der Bank, rückt dann um 13 (8 + 1 + 4) Prestigepunkte auf der Zählleiste vor [9)] und erhält anschließend zunächst zwei kostenlose Schuldscheine, die er sofort zu seinen anderen Handkarten nimmt. Schließlich erhält er 6 weitere Schuldscheine vom Aufnahmestapel, von denen er nun 0 bis 6 „kaufen" kann. Nach der Bezahlung nimmt er sie auf die Hand. Die Schuldscheine, die er nicht kaufen kann oder möchte, legt er auf den Ablagestapel.

Die nächste Runde

- Der Rundenzähler wird ein Feld weiter nach rechts gerückt.
- Die anderen 5 Privileg-Karten werden aufgedeckt und ausgelegt. Sind alle 10 Privileg-Karten aufgebraucht *(alle 2 Runden)*, werden sie *alle* neu gemischt und dann wieder 5 davon aufgedeckt usw.
- Das erste Gebot der ersten Auktion *(= Philipp)* der neuen Runde macht der Spieler, der die letzte Auktion *(= Maximilian)* der vorherigen Runde gewonnen hat. [16)]

Jeder Spieler rückt so viele Prestigepunkte auf der Zählleiste vor, wie seine *höchste* Stufe angibt (ggf. + Wappen und Adelsbrief)
(Regel für Feld **25** *bzw.* **45** *beachten!)*

Jeder Spieler erhält so viele Schuldscheine vom Aufnahmestapel, wie seine *höchste* Stufe angibt
(beginnend beim letzten Auktionsgewinner, dann reihum)

Jeder Spieler kann beliebig viele der neuen Schuldscheine „kaufen" und auf seine Hand nehmen; restliche Schuldscheine gleichzeitig auf Ablagestapel legen

- **Rundenzähler nach rechts weiterrücken**
- **5 neue Privileg-Karten aufdecken**
- **Gewinner der letzten Auktion beginnt**

SPIELENDE

Das Spiel endet bei 2 Spielern nach 4, bei 3 Spielern nach 5, bei 4 Spielern nach 6 und bei 5 Spielern nach 7 Runden. Wer nun die **meisten Prestigepunkte** besitzt,[13)] ist Sieger.
Bei Gleichstand gewinnt von *diesen* Spielern derjenige, der den teureren Dom errichtet hat *(bzw. die teurere Kirche, falls von ihnen niemand einen Dom errichtet hat).*

Nach 4-7 Runden (bei 2-5 Spielern) **endet das Spiel**

Es gewinnt, wer auf der Zählleiste am weitesten vorne steht

spezielle Regeln und Hinweise

1) *Auch wenn weniger als 5 Spieler teilnehmen, werden zu Beginn alle 30 Rechte-Plättchen wie unter „Spielvorbereitung" beschrieben bereitgelegt; es kommen in diesem Fall einfach weniger davon zum Einsatz (aber weiterhin die wertvollsten bzw. teuersten zuerst).*

Spielmaterial (außer Stufen-Kärtchen) kann bei jeder Spielerzahl gleich ausgelegt werden.

2) *Sein Geld kann jeder Spieler jederzeit mit der Bank wechseln. Man darf es geheim halten, indem man es mit der Rückseite nach oben auf dem dafür vorgesehenen Feld auf seinem Tableau stapelt.*

Geld darf geheim gehalten werden.

3) *Es bietet sich an, dass nach jedem Mischen ein beliebiger Spieler den Stapel „abhebt", um so Manipulationen mit der obersten Karte zu vermeiden.*

Aufnahmestapel nach jedem Mischen „abheben" lassen.

4) *Spielthematisch ist der „Kauf" von Schuldscheinen so zu verstehen, dass die Spieler ihr Geld dem entsprechenden Adligen leihen (in die Bank abgeben) und dafür von diesem einen entsprechenden Schuldschein erhalten. Je höher der Leihbetrag, desto besser der Schuldschein (= höherer Wert).*

Spieler verleihen ihr Geld und erhalten dafür Schuldscheine der Adligen.

5) *Für den Fall, dass die Gruppe es für notwendig erachtet, kann nach dem Kauf der neuen Schuldscheine jeweils der linke Nachbar jedes Spielers (anhand der Werte auf der Karten-Rückseite) überprüfen, ob dieser ordnungsgemäß bezahlt hat.*

Korrektes Bezahlen kann anhand der Rückseite jederzeit überprüft werden.

6) *Nach dem Auswählen der Schuldscheine werden die, die man nicht kaufen kann oder möchte, gleichzeitig von allen Spielern abgelegt. Der Ablagestapel darf zu keinem Zeitpunkt durchsucht werden.*

Nicht gewünschte Schuldscheine gleichzeitig ablegen.

7) *Das Gebot eines Spielers darf natürlich nie mehr Karten beinhalten als er passende auf der Hand hat.*

Nie mehr bieten als man passende Schuldscheine hat.

8) *Passen bei einem Adligen alle Spieler, geht es umgehend zum nächsten Adligen weiter, ohne dass eine Privileg-Karte vergeben wird. Solche übriggebliebenen Privileg-Karten werden am Ende der Runde aber trotzdem abgelegt.*

Ein Adliger, auf den niemand bietet, wird übersprungen.

9) *Ohne Kirche bzw. Dom kommt man nie über das Feld 25 bzw. 45 hinaus. Gleichgültig, auf welche Weise man in diesem Fall Prestigepunkte erhalten würde (am Ende jeder Runde, für das Privileg auf einer Privileg-Karte, bei der Entschädigung für den Verlust einer Stufe oder beim Ersatz dafür, dass man ein Privileg nicht nutzt), man bleibt auf Feld 25 bzw. 45 stehen.*

Ohne Kirche bzw. Dom kommt man nie über das Feld 25 bzw. 45 hinaus.

10) *Hat der Spieler, der die Auktion bei Philipp gewinnt, noch alle 5 Privileg-Karten zur Auswahl, nimmt dies mit jeder Auktion ab, so dass der Spieler, der bei Maximilian gewinnt, nur noch eine offen liegende Privileg-Karte vorfindet.*

Auswahl bei Privileg-Karten nimmt von Auktion zu Auktion ab.

[11] *Den Preis der obersten Karte des Aufnahmestapels kann man jederzeit an ihrer Rückseite erkennen; die nächste Karte darunter darf man aber erst anschauen, nachdem man sich für das entsprechende Privileg entschieden hat.*

Weder Aufnahme- noch Ablagestapel dürfen „untersucht" werden.

[12] *Jeder Spieler darf jedes Feld auf seinem Tableau nur einmal belegen. (Es darf also z.B. niemand 2 Kirchen bauen oder 2 Adelsbriefe besitzen etc.). Im Gegensatz zu den 3. und 4. Stufen-Kärtchen kann man die Rechte-Plättchen nie mehr verlieren; vor allem auch dann nicht, wenn man das entsprechende Stufen-Kärtchen weggenommen bekommt.*

Jedes Feld auf Tableau darf nur einmal belegt werden.

[13] *Wer einen Dom besitzt und dementsprechend über die 45 hinausziehen darf, rückt in diesem Fall wie gewohnt auf der Zählleiste weiter - und zählt dann am Spielende zu den angezeigten Punkten 45 hinzu.*

Nach Feld 45 auf Zählleiste wie gewohnt weiterziehen.

[14] *Ist der Aufnahmestapel mit den Schuldscheinen aufgebraucht, wird der Ablagestapel gut gemischt und, nach dem „Abheben", als neuer Aufnahmestapel benutzt.*

Ablagestapel gut mischen - und dann als neuen Aufnahmestapel benutzen (abheben!).

[15] *In äußerst seltenen Fällen kann es dazu kommen, dass am Ende einer Runde insgesamt zu wenig Schuldscheine zur Verfügung stehen, um jedem Spieler seine ihm zustehenden Karten zuteilen zu können. Dann muss - bevor die Karten verteilt werden - jeder Spieler zunächst eine beliebige seiner Handkarten abgeben und unter den Aufnahmestapel schieben. Dies wird nun so oft wiederholt, bis wieder genügend viele Karten zur Verfügung stehen. Danach werden alle entsprechenden Karten (bis auf die oberste Karte des Aufnahmestapels; die erhält bereits der Gewinner der Maximilian-Auktion) gemischt und wie gehabt verteilt.*

Wenn am Ende einer Runde zu wenig Karten zum Verteilen zur Verfügung stehen, müssen alle Spieler so lange Handkarten abgeben, bis wieder genügend viele zur Verfügung stehen.

[16] *Wer die ersten Schuldscheine erhält bzw. die erste Auktion einer neuen Runde beginnt, kann dadurch markiert werden, dass der Sieger der Auktion bei Maximilian den Auktionsstein anschließend vor sich stellt. Nach dem Kartenkaufen stellt er ihn zurück auf Philipp und die erste Auktion der neuen Runde kann beginnen…*

Gewinner der letzten Auktion stellt Auktionsstein zunächst vor sich und zu Rundenbeginn wieder auf Philipp.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, insbesondere bei:
Olaf Ehrhardt, Sigurd Göbel, Carsten Gregorius, Matthias Kaune, Rüdiger Knust, Lorenz Kutschke, Ada Large, Olaf Mindermann, Udo Radtke, Martin Schlüter, Karsten Tegeler, Ursula Toepler sowie den Spielekreisen aus Drübberholz, Grassau, Prien, Rosenheim, Siegsdorf und Wasserburg.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea
Postfach 1150
83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051 - 970720
Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

Distr. CH: Carlit + Ravensburger | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos

© 2005 Karsten Hartwig
© 2006 Ravensburger Spieleverlag

Jakob Fugger

Jakob wurde am 6. März 1459 in Augsburg als zehntes von elf Kindern der Eheleute Jakob d.Ä. und Barbara Fugger geboren. Nachdem er zunächst auf Wunsch seiner Eltern, aber entgegen seiner eigenen Interessen, im mittelfränkischen Chorherrenstift St. Veit eine klerikale Laufbahn einschlug, wurde er 1478 nach dem Tode von vier seiner Brüder doch noch in die mittelständische Firma geholt. Zunächst besuchte er die zahlreichen Fuggerschen Handelsposten, die Faktoreien, die quer über Europa verstreut waren. Dort befragte er in seiner unbändigen Wissbegier jeden über alles und wurde so schnell zu einem erfahrenen Geschäftsmann. Über die nächsten drei Jahrzehnte brachte er mehr und mehr Ideen und Veränderungen (wie z.B. die doppelte Buchführung) in die gemeinsame Firma ein, bis er schließlich 1509, nach dem Tod seines letzten Bruders, die Alleinherrschaft übernahm. Fortan firmierte man unter „Jakob Fugger und Gebrüder Söhne“. Von da ab ging es nur noch in eine Richtung: aufwärts!

Seinen beispiellosen Aufstieg verdankte Jakob Fugger vor allem seinen engen Kontakten zu den Monarchen seiner Zeit, allen voran zu dem 2 Wochen jüngeren Kaiser Maximilian I. Immer wieder verlieh er sein Geld an Fürsten- und Königshöfe - und meist bekam er es nicht zurück. Stattdessen erhielt er freilich zahlreiche Privilegien wie gesellschaftliche Würden und politische Ämter, vor allem aber auch die so wichtigen Handelsrechte, z.B. für Edelmetalle wie Kupfer und Silber, wodurch er immer reicher und einflussreicher wurde.

Als es nach dem Tode Maximilians um dessen Nachfolge ging, spielte Jakob erneut die ausschlaggebende Rolle. Nur durch seine großzügige Leihgabe von über 500.000 Gulden konnte Karl I., der gerade einmal 18jährige König von Spanien, zum Kaiser des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation berufen werden. Mit diesem neuen mächtigen Schuldner im Rücken gelangte Jakob zu noch größerer wirtschaftlicher Macht.

Eine weitere wichtige Einkommensquelle des Fuggerschen Handelsimperiums war der so genannte Ablasshandel. Im Namen der katholischen Kirche verkauften die Augsburger Kaufleute über ihre Faktoreien in ganz Europa Ablassbriefe, mit denen sich die Gläubigen von ihren Sünden freikaufen konnten. Mit den Einnahmen wurde u.a. auch der Bau des Petersdoms in Rom zu großen Teilen mitfinanziert.
Die wachsende Unzufriedenheit der Bevölkerung über den zunehmenden Missbrauch des Ablasses führte dann zur Reformation unter Martin Luther - und ausgerechnet Augsburg, der Stammsitz des erzkatholischen Jakob Fuggers, entwickelte sich zur „Hauptstadt“ der Protestanten.

Kurz vor seinem Tode am 30. Dezember 1525 ernannte Jakob Fugger einen seiner Neffen, Anton, zu seinem Nachfolger. Dieser folgte nicht minder erfolgreich den Spuren seines Onkels und verstand es ebenso prächtig, den Wohlstand weiter zu mehren.
Zu seinen besten Zeiten übertraf das damalige Vermögen der Familie Fugger den heutigen Wert aller 30 DAX-Unternehmen zusammen.