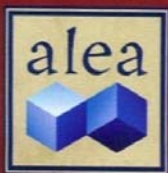


Karsten Hartwig

Karsten Hartwig

Augsburg
1520

Augsburg 1520



*Jakob Fugger
Geld und Gold für
Kaiser und König*

Ravensburger

Augsburg 1520
Jakob FUGGER
geld en goud voor keizer en koning
Alea, 2006
Karsten HARTWIG
2 - 5 spelers vanaf 12 jaar
± 90 minuten

Spelidee

De spelers kruipen in de rol van Jakob FUGGER. In eerste instantie lenen de spelers geld uit aan vijf edelen. Ze rekenen op een persoonlijk onderhoud en trachten vervolgens bepaalde rechten te verwerven. Hoe hoger het bedrag is dat aan de edelen werd geleend, hoe groter de kansen zijn om iets, onder de vorm van privileges, gedaan te krijgen.

Met behulp van deze voordelen vergroten de spelers hun sociale welstand en waardigheid en klimmen hoger en hoger op de maatschappelijke ladder of ze ontvangen de spelbeslissende prestige punten.

Doch opgepast, diegene die zijn belasting aan de clerus niet betaalt en niet op tijd een kerk of respectievelijk een kathedraal bouwt, zal niettegenstaande al zijn welstand en prestige niet ver komen.

De speler die aan het einde van het spel de meeste prestige punten kan aantonen, wint het spel.

De spelers lenen geld uit aan vijf edelen.

Als tegenprestatie ontvangen ze van deze edelen privileges die hen kunnen helpen om hun sociale welstand en waardigheid te vergroten.

De speler die aan het einde van het spel de meeste prestige punten bezit, wint het spel.

Spelmateriaal

➡ 1 speelbord



➡ **5 ontwikkelingsborden (in vijf kleuren)**



➡ **7 speelstenen**

Telkens 1x rood, blauw, geel, groen, bruin en 2x natuur.



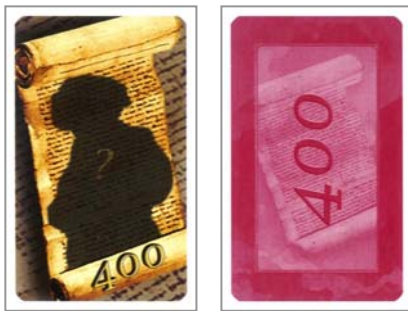
➡ **90 speelkaarten**

- **68 schuldbrieven**

Telkens genummerd van 1 tot en met 17 voor 4 verschillende edelen.



- 12 jokers



- 10 privileges



⇒ 129 kaartjes in 4 stanskartons

- 27 niveaukaartjes

Telkens 9 kaartjes in 3 verschillende categorieën.



- 30 rechtkaartjes

Onder andere kerk, kathedraal, wapenschild, adelbrief, muntslager en bouwmeester.



- 72 geldkaartjes

18x 50, 32x 100 en 22x 500.



⇒ 1 handleiding

Als de spelregels voor de eerste keer worden gelezen, bevelen wij aan om de teksten in de kaders niet te gebruiken. De teksten in de kaders zijn zeer nuttig als beknopte spelregels en dienen om snel in een volgend spel te kunnen instappen.

De voetnoten in de handleiding, die in *cursieve letters* staan, worden aan het einde van deze handleiding (zie pagina 18) uitvoerig toegelicht en moeten maar worden geraadpleegd in speciale situaties en bij twijfel.

Augsburg 1520

Spelvoorbereiding

Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.

Het speelbord toont naast de rondeteller (4 - 7 rondes) en de scoretabel (0 - 45) vooral het portret van 5 edelen.

De **niveaukaartjes** worden overeenkomstig de onderstaande tabel (naar kleur en grootte gesorteerd) onder het speelbord klaargelegd.

	2 spelers	3 spelers	4 spelers	5 spelers
<i>per kleur</i>	1 groot	1 groot	1 groot	1 groot
	1 middelgroot	1 middelgroot	2 middelgroot	3 middelgroot
	2 klein	3 klein	4 klein	5 klein

De **30 rechtkaartjes** worden eveneens gesorteerd naar kleur en soort en worden in **6 stapels** aan de linkerkant van het speelbord gelegd.

- ⇒ De **wapenschilden** worden gesorteerd naar waarde (de hoogste bovenaan en zo verder afdalend). De **adelbrieven** worden op dezelfde manier klaargelegd.
- ⇒ De **bouwmeesters** en de **muntslagers** worden eveneens klaargelegd.
- ⇒ De **kerken** worden ook gesorteerd (de duurste bovenaan en zo verder afdalend). De **kathedralen** worden op dezelfde manier klaargelegd.

De **privilegekaarten** worden zeer grondig gemixt. Vijf kaarten worden open en onder elkaar aan de rechterkant van het speelbord gelegd. De resterende vijf kaarten worden verdekt in een stapel onder deze open kaarten gelegd.

Een **natuurkleurige steen (veilingsteen)** wordt aan de meest welgestelde speler gegeven. Bij twijfel wordt deze steen aan de jongste speler gegeven. Hij wordt de startspeler.

De andere **natuurkleurige steen (rondsteen)** wordt op het veld van de rondeteller geplaatst op de plaats van het aantal deelnemende spelers.

Het **geld** wordt gesorteerd naar waarde en als bank bovenaan het speelbord klaargelegd.



plaats voor de latere aflegstapel

Voorbeeld van een vitrine in een spel met vier spelers.

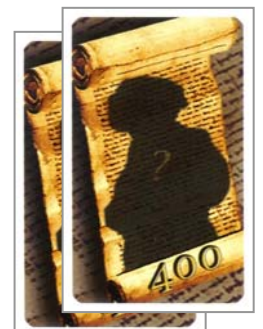
Iedere speler ontvangt:

- Een **ontwikkelingsbord** dat hij vóór zich neerlegt.
- Een gelijkgekleurde **telsteen** voor het markeren van de prestigepunten die hij op het **veld 0 / 45** van de scoretabel plaatst (de verschillende telstenen mogen eventueel worden gestapeld).
- Een geldbedrag van **1.500 gulden** van de bank (in een willekeurig aantal coupures). **2.** Dit bedrag wordt op het lichtere vlak boven de gele categorie op zijn ontwikkelingsbord gelegd.
- **Twee jokerkaarten** (eventueel uit de speelkaarten uit te zoeken). **3.** Alle overige jokerkaarten worden samen met de **68 schuldbrieven** zeer grondig gemixt en als voorraadstapel (met de rode rugzijde naar boven) bovenaan het spelbord klaargelegd.



Opmerking

Als vanaf nu over schuldbrieven wordt gesproken dan zijn ook de jokerkaarten hierbij inbegrepen.

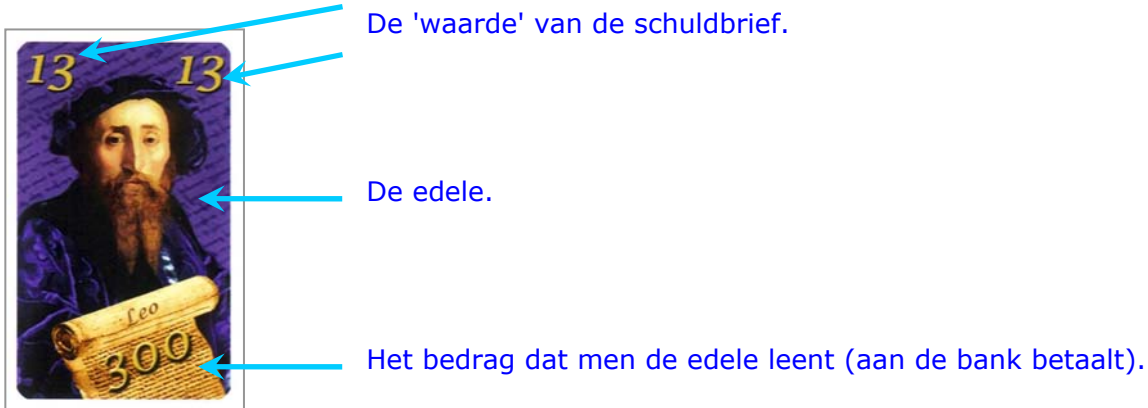


- **Zeven kaarten** van deze stapel (te beginnen met de startspeler en om de beurt één voor één, met de wijzers van de klok mee, verdekt te verdelen onder de spelers totdat iedereen 7 kaarten heeft).

4 5

Van deze 7 kaarten kunnen de spelers nu een willekeurig aantal kaarten 'kopen' door het overeenkomstige bedrag (tussen 200 en 400 gulden per kaart) aan de bank te betalen. Kaarten die men niet kan of wil gebruiken, worden op een open aflegstapel naast de voorraadstapel gelegd. Specifieke regels omtrent de schuldbrieven kan men vinden op pagina 16.

6



Nog een woordje over het ontwikkelingsbord



Het ontwikkelingsbord toont **3** verschillende categorieën:

- **geel:** handel (symbool: munten);
- **oranje:** adelstand (symbool: eretekenen);
- **paars:** ambt (symbool: banderol).

Onder de drie symbolen bevinden zich de vlakken voor de zogenoemde niveaukaartjes, die de maatschappelijke promotie aantonen in dit specifieke bereik. Aan het begin van het spel bevindt iedere speler zich op niveau 1. In de loop van het spel klimmen de spelers steeds hoger op de sociale ladder. Hoe hoger, hoe beter. Onder bepaalde omstandigheden kan men ook weer moeten afdalen.

Bovenaan de drie symbolen bevinden zich de vlakken voor de zogenoemde rechtkaartjes die de bijzondere verworvenheden van een persoon voorstellen en die voor de uiteindelijke zege van groot belang zijn (vooral de kerken en de kathedralen).

Voor de gele categorie (handel) zijn er geen vlakken voorzien voor de rechtkaartjes. Hier bestaat het recht om 300 gulden uit de bank te mogen nemen.

SPELVOORBEREIDING

Het speelbord wordt klaargelegd.

Het andere spelmateriaal wordt (zoals afgebeeld op pagina 6) rondom het speelbord verdeeld en vormt de vitrine.

Iedere speler ontvangt:

- een ontwikkelingsbord;
- een telsteen op het **veld 0 / 45**;
- 1.500 gulden;
- 2 jokerkaarten;
- 7 schuldbrieven om te kopen.

Spelverloop

Het spel verloopt, afhankelijk van het aantal spelers, over 4 tot 7 rondes (aantal spelers + 2).

Iedere ronde is onderverdeeld in 2 fases:

Fase 1


In eerste instantie 'bezoeken' de spelers gezamenlijk de vijf edelen, de een na de andere.

Het 'bezoek' wordt altijd begonnen bij Philipp, daarna Louise, dan Leo, dan Maria en tot slot ook Maximiliaan.

Fase 2

Vervolgens ontvangen de spelers geld, schuldbrieven en de spelbepalende prestige punten.

Fase 1: Het 'bezoek' aan de edelen (= veiling)

De spelers bezoeken de ene edele na de andere en laten bij elk van de edelen, dankzij hun overeenkomstige schuldbrieven, hun rechten gelden. 

De speler die het meeste aanspraak kan maken op zijn rechten, ontvangt vervolgens van deze edele specifieke privileges (onder de vorm van privilegekaarten). Daarna wordt de veilingsteen naar de volgende edele verplaatst, waar opnieuw hetzelfde gebeurt ... enzovoort.

Speltechnisch bekeken, verloopt het 'bezoek' aan een edele als een veiling waarin de spelers met hun schuldbrieven kunnen bieden op een edele.

De eerste veiling van het spel begint met de startspeler (op het moment dat hij de natuurkleurige veilingsteen op de edele Philipp plaatst). Daarna opent steeds de speler die de vorige veiling heeft gewonnen de nieuwe veiling.

SPELVERLOOP

Het spel loopt over 4 tot 7 spelrondes en elke spelronde bestaat uit 2 fases.

Fase 1: Vijf veilingen

Fase 2: Geld, schuldbrieven en prestige punten

De 5 veilingen per ronde vinden altijd in dezelfde volgorde plaats: Philipp, Louise, Leo, Maria en Maximiliaan.

De spelers bieden met passende schuldbrieven op afzonderlijke edelen.

De eerste speler geeft zijn eerste bod af of hij past, dit wil zeggen dat hij zich terugtrekt uit de veiling (zie verder). Als de speler een bod doet, noemt hij een willekeurig aantal van passende schuldbrieven.

Voorbeeld

Ik bied twee kaarten voor Maria.

De speler moet noch de kaarten afleggen noch tonen en voorlopig speelt ook de waarde van de kaarten (1 - 17) nog geen rol.

Als passende schuldbrieven gelden enkel de schuldbrieven van de desbetreffende edele en de jokers (met uitzondering van Maximiliaan: zie verder). Een bod dat enkel bestaat uit jokers is niet toegelaten.

Daarna komt de volgende speler aan de beurt (met de wijzers van de klok mee). Deze speler kan nu ofwel passen ofwel het bod evenaren ofwel een hoger bod doen.

- **Passen** betekent dat een speler voor de rest van deze veiling bij deze edele niet meer deelneemt. Hij behoudt zijn kaarten maar ontvangt niets.
- **Evenaren** betekent dat de speler hetzelfde aantal kaarten als de voorganger biedt.

Voorbeeld

Ik bied ook twee kaarten voor Maria.

- **Verhogen** betekent dat de speler minstens één kaart meer biedt dan de voorganger.

Opgelet !

Een speler mag zijn eigen bod niet verhogen. Als een speler opnieuw aan de beurt komt en zijn bod is nog steeds het hoogste (omdat de andere spelers hebben gepast of het bod hebben geëvenaard) dan eindigt de veiling (zie verder).

Het bieden gaat om de beurt verder (meestal over meerdere biedrondes) tot één van de volgende 2 situaties ontstaan:

- (zelden)
Eén speler heeft alleen het hoogste bod gedaan (dit betekent dat alle andere spelers hebben gepast). Deze speler wint de veiling en legt zijn geboden kaarten op de aflegstapel.
- (vaak)
Meerdere spelers hebben het hoogste bod genoemd (door een bod te evenaren). In dit geval tonen alle spelers tegelijkertijd het geboden aantal passende kaarten. De speler die de kaart met de hoogste waarde (1 - 17) heeft geboden, wint de veiling.
Hierbij telt alleen de afzonderlijke kaart met de hoogste waarde en niet de som van de verschillende waardes van het bod.
De winnaar legt zijn geboden schuldbrieven op de aflegstapel.
De andere spelers nemen hun kaarten terug in de hand. Bovendien ontvangen maximaal twee van hen, als schadevergoeding, omdat ze met lege handen achterblijven nog een beetje geld van de bank. De speler die als eerstvolgende de veiling zou hebben gewonnen, ontvangt 100 gulden van de bank. De speler die als daaropvolgende de veiling zou hebben gewonnen, ontvangt 50 gulden van de bank. Alle andere spelers blijven met lege handen achter (zie het voorbeeld pagina 10).

Extra spelregel voor Maximiliaan

Er bestaan geen schuldbrieven voor Maximiliaan. In plaats daarvan kunnen voor deze edele alle schuldbrieven in een willekeurig aantal en samenstelling worden geboden. Maar ook voor Maximiliaan is een bod dat alleen uit jokers bestaat niet toegelaten.

Als meerdere spelers het hoogste bod hebben gedaan, wordt ook hier de afzonderlijke hoogste kaart vergeleken. Als ook hier een gelijke stand heerst dan geldt de volgende volgorde: Maria voor Leo voor Louise voor Philipp (Maria staat dus dichterbij Maximiliaan).

FASE 1: VIJF VEILINGEN

Er wordt altijd een aantal passende kaarten geboden. De waarde van de kaarten speelt aanvankelijk nog geen enkele rol.

Een bod dat enkel bestaat uit jokers is niet toegelaten.

Een speler kan:

- ofwel passen
- ofwel evenaren
- ofwel verhogen (maar niet het eigen bod)

Overigens mag men het aantal eigen handkaarten steeds geheim houden.

Als een speler alleen het hoogste bod biedt, wint hij de veiling.

Als meerdere spelers het hoogste bod hebben gedaan, worden de afzonderlijke geboden kaarten vergeleken. De speler met de hoogste kaart wint de veiling.

De speler met het tweede hoogste bod ontvangt 100 gulden, de speler met het derde hoogste bod ontvangt 50 gulden van de bank.

Voor de edele Maximiliaan geldt:

- willekeurige schuldbrieven mogen worden gebruikt
- bij een even hoog bod is de hoogste waarde van Maria beter als van Leo ... enzovoort.

Voorbeeld 1 van een veiling (Maria)

Anne doet het eerste bod omdat zij de vorige veiling bij edele Leo heeft gewonnen. "Voor Maria bied ik drie schuldbrieven". Haar linkerbuurman Marc zegt: "Ik evenaar jou bod van drie". Herman past en Carl verhoogt het bod en biedt vier schuldbrieven. Anne komt opnieuw aan de beurt en zij past.

- Als Marc nu ook past, moet Carl aan de andere spelers de vier schuldbrieven van Maria tonen (eventueel inclusief maximaal drie jokers) en op de aflegstapel leggen.
- Als Marc nu verhoogt (bijvoorbeeld tot vijf schuldbrieven) kan Carl op zijn beurt passen, evenaren of verhogen.
- Als Marc echter de vier schuldbrieven evenaart, eindigt de veiling omdat Carl zijn eigen bod niet mag verhogen.

Marc evenaart het bod en de beide spelers nemen hun passende schuldbrieven uit de hand en leggen ze tegelijkertijd open voor zich neer. Marc speelt de kaarten Maria 14 en 15 en ook 2 jokers. Carl speelt de kaarten Maria 4, 8, 9 en 12. Marc wint de veiling omdat hij de schuldbrief met de hoogste waarde (15) heeft uitgespeeld. Hij legt zijn vier geboden schuldbrieven op de aflegstapel. Carl neemt zijn vier kaarten terug in de hand en hij ontvangt 100 gulden van de bank (het tweede hoogste bod). Er is niemand die 50 gulden van de bank ontvangt omdat er geen derde hoogste bod is gedaan.

Voorbeeld 2 van een veiling (Maximiliaan)

Marc heeft de volgende drie kaarten geboden: Philipp 15, Maria 3 en joker. Anne heeft eveneens drie kaarten geboden: Leo 15 en 7 en Philipp 3. Anne wint de veiling omdat Leo 15 beter is als Philipp 15.

Het uitvoeren van de privileges

De speler die een veiling wint, neemt meteen **een open privilegekaart naar keuze** en voert deze kaart uit. Van een privilegekaart mag men echter maar **twee van de drie** aangeboden privileges (in een volgorde naar keuze) uitvoeren.

Privileges moeten onmiddellijk worden uitgevoerd, men kan ze niet opsparen voor latere veilingen of voor een volgende ronde. Men mag echter wel privileges laten vallen. Een speler die dat doet, mag **per vervallen privilege 2 prestigepunten** oprukken op de scoretabel.

Na het uitvoeren, wordt de uitgekozen privilegekaart met de voorzijde naar boven onder de vijf niet blootgelegde privilegekaarten geschoven.

De afzonderlijke privileges:



De speler ontvangt 500 gulden van de bank.



De speler mag met zijn telsteen 6 of 7 prestigepunten oprukken op de scoretabel.




De speler neemt de bovenste twee kaarten van de voorraadstapel in de hand (zonder ze te tonen aan de medespelers). Daarna moet hij één van zijn handkaarten naar keuze open op de aflegstapel leggen (dit moet niet één van de zonet getrokken kaarten zijn).

Opgelet !

Deze vier privileges zijn enkel en alleen op de hierboven beschreven manier te gebruiken. Ze kunnen niet worden ingezet als één van de drie privileges die hierna (op de volgende pagina) worden beschreven.

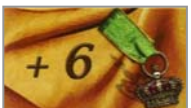
Voorbeeld

Anne voert het privilege  uit en neemt de bovenste twee kaarten van de voorraadstapel in de hand. Het is een jokerkaart en een kaart Louise 10. Daarna legt zij één van haar handkaarten op de aflegstapel. Zij kiest ervoor om een kaart Philipp 3 af te leggen.

De winnaar van een veiling neemt één van de open privilegekaarten en voert twee van de drie privileges uit.



De speler ontvangt 500 gulden van de bank.



De speler gaat 6 of 7 prestigepunten vooruit op de scoretabel.



De speler ontvangt 2 kaarten van de voorraadstapel in de hand en moet één kaart uit de hand op de aflegstapel leggen.



Elk van deze drie privileges kan **op twee manieren** worden gebruikt.

Ofwel neemt de speler in de desbetreffende categorie **het eerstvolgende hogere niveaukaartje** **of** de speler neemt **een rechtkaartje** (niet mogelijk voor de categorie handel).

Niveaukaartje

De speler neemt het kaartje van het eerstvolgende hogere niveau uit de vitrine (naast het speelbord) en legt dit op het desbetreffende veld van zijn ontwikkelingsbord.

Opgelet !

Als een speler het kaartje met de 4 (het hoogste niveau) neemt, legt hij het kaartje met de 3 terug in de vitrine.

Als in de vitrine het desbetreffende kaartje niet meer voorhanden is (en alleen dan !), neemt de speler het kaartje weg bij een medespeler naar keuze. Deze medespeler kan zich hiertegen niet verweren, maar hij ontvangt als kleine schadeloosstelling ofwel 100 gulden uit de bank of hij mag met zijn telsteen 1 prestigepunt oprukken in de scoretabel. 9

Als een speler bij een medespeler het kaartje met niveau 4 wegneemt, geeft hij in ruil daarvoor zijn kaartje met niveau 3.

Als bij een speler een niveaukaartje wordt weggenomen, verliest hij hiermee niet het overeenkomstige rechtkaartje (zie verder).

Ter verduidelijking

Als een speler bij een dubbel privilege op een kaart de beide privileges gebruikt om een niveau te stijgen, neemt hij eerst het eerste kaartje (eventueel van een medespeler) en daarna het tweede kaartje (eventueel opnieuw van een medespeler). Op deze manier wordt er dus ook geen niveau oversprongen.

Voorbeeld

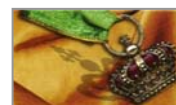
Marc benut een paars privilege en stijgt van het voorlaatste naar het laatste niveau in de categorie 'ambt'. Omdat dit kaartje niet meer in de vitrine ligt, maar wel op het ontwikkelingsbord van Carl, neemt Marc dit kaartje weg bij Carl. Marc geeft in de plaats zijn niveaukaartje van 3 aan Carl. Als schadeloosstelling ontvangt Carl 100 gulden van de bank. Zijn rechtkaartje 'bouwmeester' verliest Carl echter niet. Aan het einde van de ronde zal Marc 6 schuldbrieven + 1 gratis ontvangen en Carl zal 6 schuldbrieven ontvangen.

De andere privileges kunnen op twee manieren worden gebruikt:

- ofwel stijgt men één niveau
- ofwel neemt men een rechtkaartje

De speler stijgt een niveau als hij het desbetreffende kaartje uit de vitrine neemt en op zijn ontwikkelingsbord legt.

Als het desbetreffende niveaukaartje niet meer in de vitrine ligt, mag men het kaartje bij een medespeler wegnemen (deze medespeler ontvangt ofwel 100 gulden van de bank ofwel één prestigepunt).



Rechtkaartje

Afhankelijk van het niveau waarop zich een speler in een bepaalde categorie bevindt, mag hij, in plaats van een bepaalde privilege van zijn kaart te benutten om in deze categorie te stijgen, ook één van deze rechtkaartjes van de desbetreffende categorie uit de vitrine, naast het speelbord, nemen en op zijn ontwikkelingsbord op de desbetreffende plaats leggen. 12.

Vanaf dat moment kan hij de functie van dit rechtkaartje, zoals verder wordt beschreven, benutten.

Opgelet !

Het vierde niveau veroorlooft principieel ook de toegang op het rechtkaartje van het derde niveau.

Voorbeeld

Marc is burgemeester. Hij mag nu niet alleen het rechtkaartje 'bouwmeester' maar ook het rechtkaartje 'muntslager' nemen. Hij mag dus het ene of het andere nemen.



Zolang een speler **koopman** (niveau 1) of **gildemeester** (niveau 2) is, mag hij in de paarse categorie geen rechtkaartje nemen.

Zodra een speler **gemeenteraadslid** is (niveau 3), mag hij voor een paars privilege op een gewonnen privilegekaart een muntslagerkaartje uit de vitrine nemen en op zijn ontwikkelingsbord leggen. Vanaf dat moment ontvangt hij aan het einde van iedere ronde een gratis schuldbrief in de hand (zie verder).

Zodra een speler **burgemeester** is (niveau 4), mag hij voor een paars privilege op een gewonnen privilegekaart een bouwmeesterkaartje of een muntslagerkaartje uit de vitrine nemen en op zijn ontwikkelingsbord leggen. Door de bouwmeester ontvangt hij het privilege, bijkomend aan de twee privileges van de gewonnen privilegekaart, om een kerk of respectievelijk een kathedraal die momenteel bovenaan ligt te mogen bouwen. Dit is al direct mogelijk na het nemen van het bouwmeesterkaartje (zie voorbeeld 2 hieronder).

Bovendien mag een speler (om het even op welk niveau van het paarse ambt hij zich bevindt) voor een paars privilege op een gewonnen privilegekaart een kerk of respectievelijk een kathedraal die momenteel bovenaan ligt, bouwen. Dit betekent dat hij het desbetreffende bedrag aan de bank betaalt en hij legt het kaartje op zijn ontwikkelingsbord (zie voorbeeld 4 op pagina 15).

Voorbeeld 1

Marc kiest de rechts afgebeelde privilegekaart. Hij bezit onder andere 400 gulden en het bouwmeesterkaartje. Hij neemt zich eerst 500 gulden uit de bank en dan benut hij de bouwmeester en hij bouwt een kathedraal (de kathedraal die momenteel bovenaan ligt). Hij betaalt voor deze kathedraal 900 gulden.

Tot slot benut hij als tweede privilege van zijn gekozen kaart de 6 prestigepunten en hij ruikt op van 42 naar 48 op de scoretabel.



Voorbeeld 2

Carl kiest de rechts afgebeelde privilegekaart. Hij bevindt zich op het derde niveau in de categorie 'ambt'. Om te beginnen benut hij eerst het privilege van het ambt en hij ruilt zijn niveau 3 met niveau 4 van deze categorie. Voor het tweede privilege van het ambt neemt hij het bouwmeesterkaartje. Hij gebruikt onmiddellijk de bouwmeester en bouwt als bijkomend privilege een kerk (die momenteel bovenaan ligt) voor de prijs van 700 gulden.



AMBT

Vanaf een bepaald niveau mag men voor een privilege ook een desbetreffend rechtkaartje nemen.

- niveau 1: geen rechtkaartje
- niveau 2: geen rechtkaartje
- niveau 3: muntslager + 1 gratis schuldbrief
- niveau 4: bouwmeester (of muntslager) + de mogelijkheid om een kerk of een kathedraal te bouwen
- alle niveaus: de bouw van een kerk of een kathedraal



Zolang een speler **burger** (niveau 1) of **baron** (niveau 2) is, mag hij in de oranje categorie geen rechtkaartje nemen.

Zodra een speler **graaf** is (niveau 3), mag hij het wapenschild nemen dat momenteel bovenaan ligt en op zijn ontwikkelingsbord leggen. Vanaf dat moment ontvangt hij aan het einde van iedere ronde de desbetreffende prestigepunten extra bij de prestigepunten van zijn actuele niveau en eventueel zijn adelsbrieven.

Zodra een speler **vorst** is (niveau 4) mag hij de adelbrief (of het wapenschild) nemen dat momenteel bovenaan ligt en op zijn ontwikkelingsbord leggen. Vanaf dat moment ontvangt hij voor de adelbrief aan het einde van iedere ronde de desbetreffende prestigepunten extra bij de prestigepunten van zijn actuele niveau en eventueel zijn wapenschilden.

Voorbeeld 3

Herman kiest de rechts afgebeelde privilegekaart. Om te beginnen benut hij eerst het privilege van de adelstand en hij ruilt zijn niveau 3 met niveau 4 van deze categorie. Als tweede adelstandprivilege neemt hij de adelbrief die momenteel bovenaan ligt (4 prestigepunten) en hij legt de adelbrief op zijn ontwikkelingsbord. Aan het einde van de ronde zal hij 16 prestigepunten (12 + 4) ontvangen.



ADELSTAND

Vanaf een bepaald niveau mag men voor een privilege ook een desbetreffend rechtkaartje nemen.

- niveau 1: geen rechtkaartje
- niveau 2: geen rechtkaartje
- niveau 3: wapenschild + (1 - 4) prestigepunten per ronde
- niveau 4: adelbrief (of wapenschild) + (2 - 5) prestigepunten per ronde

Faktoreien

Voor de gele categorie (handel) bestaan er geen rechtkaartjes. In de plaats van een niveaukaartje mag de speler een handelsprivilege van 300 gulden uit de bank nemen. Dat geldt voor alle niveaus met uitzondering van niveau 1.

Voorbeeld 4

Anne kiest de rechts afgebeelde privilegekaart. Omdat zij een kerk wil bouwen, maar 200 gulden te weinig bezit, benut zij eerst het handelsprivilege en neemt zij, in plaats van het hogere niveaukaartje, 300 gulden uit de bank. Vervolgens benut zij het privilege van het ambt en zij bouwt een kerk.



HANDEL

niveau 1: niets
niveau 2 - 4: 300 gulden

Een kerk of respectievelijk een kathedraal bouwen

Het bouwen van een kerk of respectievelijk een kathedraal heeft een spelbepalende betekenis omdat een speler het veld **25** op de scoretabel maar pas mag overschrijden als hij een kerk heeft gebouwd.

Precies zo mag een speler het veld **45** maar pas overschrijden als hij een kathedraal heeft gebouwd.

Zonder een kerk of respectievelijk een kathedraal blijft de telsteen van een speler op het veld **25** of respectievelijk het veld **45** staan, totaal onafhankelijk daarvan of de speler (op welke wijze dan ook) meer prestigepunten heeft behaald en verder op de scoretabel zou hebben kunnen oprukken.

9. 13.

Voorbeeld

De telsteen van Herman staat op het veld 21. Aan het einde van de ronde ontvangt hij 14 punten (graaf, wapenschild van 2 en een adelbrief van 4) maar hij heeft nog geen kerk gebouwd. Daarom mag hij zijn telsteen maar op veld 25 plaatsen ofschoon hij normaal gezien zijn telsteen al op veld 35 had kunnen plaatsen.

KERKEN en KATHEDRALEN

Zonder kerk niet voorbij veld: **25**

Zonder kathedraal niet voorbij veld: **45**

Fase 2: Geld, prestigepunten en schuldbrieven

Na de vijf veilingen komen we in de tweede fase.

De spelers ontvangen:

- geld;
- prestigepunten;
- schuldbrieven.

Opmerking

Aan het einde van de laatste ronde worden enkel nog prestigepunten gegeven omdat het verdelen van geld en schuldbrieven niet meer nodig is.

Geld

Iedere speler ontvangt zoveel geld van de bank als zijn hoogste handelsniveau aangeeft (dus 600, 900, 1.200 of 1.600 gulden).

Zie het voorbeeld op de volgende pagina.

Prestigepunten

Iedere speler ontvangt zoveel prestigepunten als zijn hoogste adelstandsniveau aangeeft (dus 3, 5, 8 of 12 prestigepunten) en de punten voor een eigen wapenschild en/of een eigen adelbrief. Deze prestigepunten worden met de telsteen op de scoretabel aangeduid (zie het voorbeeld op de volgende pagina).

Opgelet !


Hou altijd rekening met de spelregel voor het overschrijden van de velden  en  .

9. 13.

Schuldbrieven


Iedere speler ontvangt verdekt (met de rugzijde naar boven) zoveel schuldbrieven van de voorraadstapel als zijn hoogste ambtsniveau aangeeft (dus 4, 5, 6 of 1 + 6 kaarten) plus eventueel een gratis schuldbrief in het geval hij muntslager is.


14. 15.

Als eerste ontvangt de speler die de laatste veiling heeft gewonnen (Maximiliaan) alle kaarten  waarop hij recht heeft, daarna volgen de andere spelers om de beurt met de wijzers van de klok mee.

Opgelet !

Als een speler gratis kaarten ontvangt (vierde ambtsniveau of respectievelijk muntslager), krijgt hij die altijd eerst en voegt deze kaarten onmiddellijk bij zijn andere handkaarten. Vervolgens ontvangt hij zoveel kaarten als zijn hoogste niveau aangeeft. Deze kaarten moeten wel goed gescheiden van zijn handkaarten worden gehouden zolang ze nog niet zijn betaald !

Uit de schuldbrieven kiezen de spelers die kaarten uit die ze willen kopen en leggen die, met de rugzijde naar boven, voor zich af. De schuldbrieven die de spelers niet kunnen of niet willen kopen worden gelijktijdig door alle spelers op de open aflegstapel gelegd. 

Als alle spelers hun keuze hebben gemaakt, betalen ze de prijs (zoals op de voorzijde en de rugzijde wordt aangegeven) aan de bank en nemen dan de schuldbrieven bij hun handkaarten. 

Voorbeeld

Rechts is het ontwikkelingsbord van Herman afgebeeld.

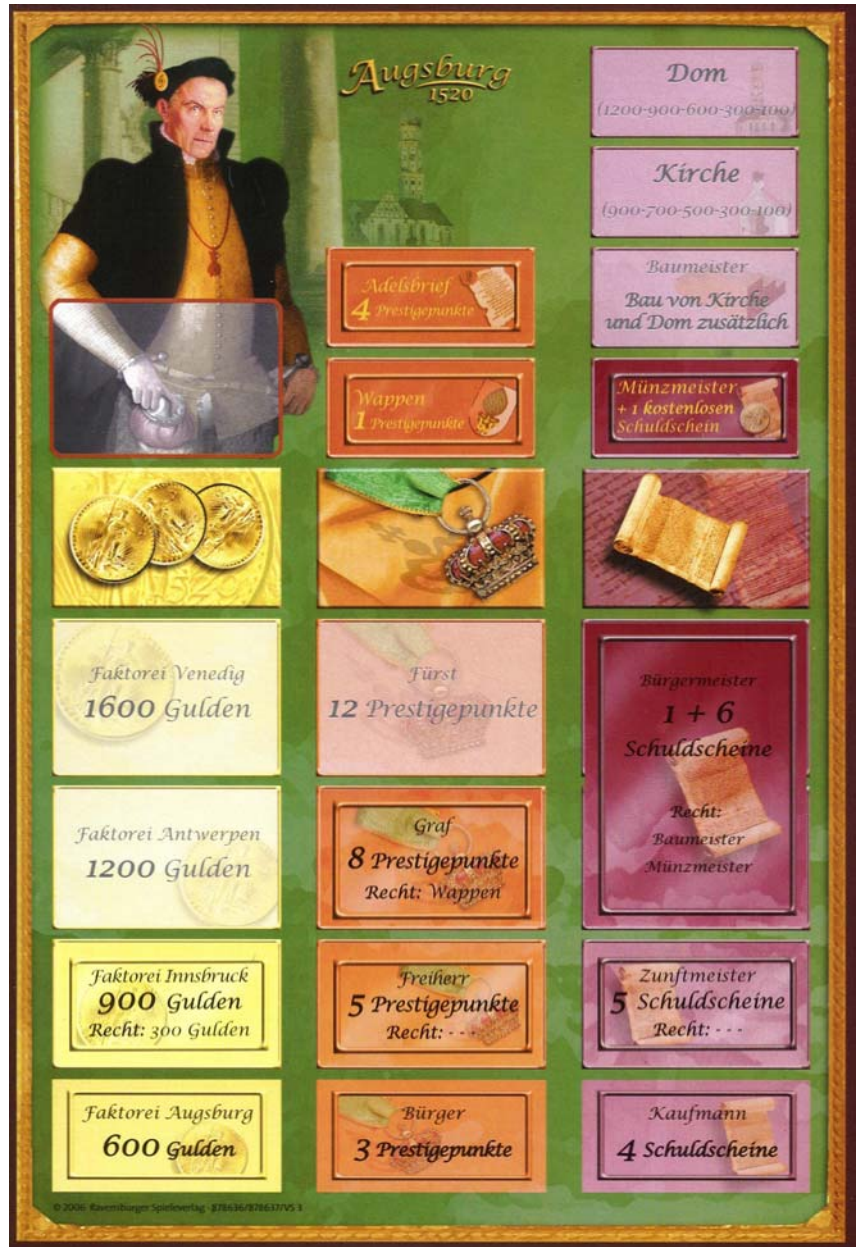
Hij bezit het handelskantoor in Innsbruck, is graaf (in het bezit van een wapenschild en een adelbrief) en burgemeester en extra nog muntslager.

9.

Herman ontvangt 900 gulden van de bank en hij rukt op de scoretabel 13 (8 + 1 + 4) prestigepunten naar voor en ontvangt vervolgens twee gratis schuldbrieven die hij onmiddellijk bij zijn handkaarten neemt.

Tot slot ontvangt hij nog 6 schuldbrieven van de voorraadstapel waarvan hij er 0 - 6 kan kopen als hij dat wil.

Na de betaling van deze schuldbrieven neemt hij ze in de hand. De kaarten die hij niet wil kopen, legt hij open op de aflegstapel.



FASE 2: GELD, PRESTIGEPUNTEN EN SCHULDBRIEVEN

Iedere speler ontvangt zoveel geld als zijn hoogste handelsniveau aangeeft.

Iedere speler rukt zoveel prestigepunten naar voor op de scoretabel als zijn hoogste adelstandsniveau aangeeft (eventueel + wapenschild en adelbrief).

Opgelet !

Denk wel aan de regel van veld 25 en 45 van de scoretabel.

Iedere speler ontvangt zoveel schuldbrieven van de voorraadstapel als wordt aangegeven door zijn hoogste ambtsniveau (te beginnen bij de winnaar van de laatste veiling en daarna om de beurt met de wijzers van de klok mee).

Iedere speler kan een willekeurig aantal van deze nieuwe schuldbrieven kopen en bij zijn handkaarten nemen. De niet gekochte schuldbrieven worden gelijktijdig open op de aflegstapel gelegd.

De volgende ronde

De rondeteller wordt één veld verder naar rechts verplaatst.

De andere 5 privilegekaarten worden blootgelegd en klaargelegd. Als alle 10 privilegekaarten zijn opgebruikt (om de 2 rondes), worden alle privilegekaarten opnieuw zeer grondig gemixt en worden er 5 kaarten opnieuw open klaargelegd ... enzovoort.

Het eerste bod van de eerste veiling (Philipp) van de nieuwe ronde wordt gedaan door de speler die de laatste veiling (Maximiliaan) van de vorige ronde heeft gewonnen.

16.

DE VOLGENDE RONDE

De rondeteller wordt één veld naar rechts geschoven.

Er worden 5 nieuwe privilegekaarten blootgelegd.

De winnaar van de laatste veiling doet het eerste bod in de nieuwe veiling.

Einde van het spel

Het spel eindigt bij 2 spelers na 4 rondes, bij 3 spelers na 5 rondes, bij 4 spelers na 6 rondes en bij 6 spelers na 7 rondes.

De speler die op dat moment de meeste prestigepunten bezit, wordt de winnaar van het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die de meest waardevolle kathedraal heeft gebouwd (of respectievelijk de meest waardevolle kerk als niemand van hen een kathedraal heeft gebouwd).

EINDE VAN HET SPEL

Na 4 - 7 rondes (bij 2 - 5 spelers) eindigt het spel.

De speler die op de scoretabel de meeste zegepunten bezit, wint het spel.

Gedetailleerde voetnoten, spelregels en tips

1. Ook als er minder dan 5 spelers deelnemen, worden aan het begin van het spel alle 30 rechtkaartjes, zoals beschreven onder de spelvoorbereiding, klaargelegd. In dit geval zullen er alleen minder worden ingezet (maar ook nu de meest waardevolle of de duurste bovenaan).

2. Iedere speler mag op gelijk welk moment zijn geld wisselen in de bank. Men mag het geld uiteraard geheim houden voor zijn medespelers door het met de rugzijde naar boven, in het voorziene vak op het ontwikkelingsbord, te stapelen.

3. Het is aan te raden om na het mixen van de kaarten de stapel te laten 'afheffen' (zoals bij het kaartspel wiezen) door een willekeurige andere speler om te vermijden dat er enige manipulatie zou kunnen zijn met de bovenste kaart.

4. *Speltechnisch moet men de 'aankoop' van schuldbrieven zo verstaan dat de spelers geld lenen aan de desbetreffende edelen (aan de bank geven) en daarvoor een specifieke schuldbrief ontvangen. Hoe hoger het bedrag is dat wordt gegeven, hoe beter de geldbrief is (hogere waarde).*
5. *Als de spelersgroep het nodig zou vinden om te controleren dat elke individuele koop correct en eerlijk is gebeurd, kan telkens de linkerbuurman van iedere speler (aan de hand van de waarde op de rugzijde van de kaart) nagaan of het bedrag reglementair werd betaald.*
6. *Na het uitkiezen van de schuldbrieven worden die schuldbrieven die men niet kan of niet wil kopen gelijktijdig door alle spelers op de aflegstapel gelegd. De aflegstapel mag op geen enkel moment worden doorzocht.*
7. *Het bod van een speler mag uiteraard niet bestaan uit meer kaarten dan het aantal kaarten dat hij in de hand heeft.*
8. *Als bij een bepaalde edele alle spelers passen dan wordt de veiling voortgezet bij de volgende edele zonder dat een privilegekaart wordt uitgedeeld. Zulke overgebleven privilegekaarten worden aan het einde van de ronde toch weggelegd.*
9. *Zonder het bezit van een kerk kan men niet over het veld 25 en zonder het bezit van een kathedraal kan men niet over het veld 45. Om het even op welke manier men een aantal prestigepunten verwerft (aan het einde van elke ronde, voor het privilege op een privilegekaart, bij de schadeloosstelling bij het verlies van een niveau of bij de bonus als men een privilege niet benut) blijft men staan op veld 25 of veld 45.*
10. *De speler die de veiling bij edele Philipp wint, heeft nog de keuze uit 5 privilegekaarten. Na elke volgende veiling neemt de keuzemogelijkheid af zodat de speler die de laatste veiling wint nu nog slechts één privilegekaart kan nemen.*
11. *De kostprijs van de bovenste kaart van de voorraadstapel kan men te allen tijde herkennen aan de rugzijde. De volgende kaart onder deze kaart kan men echter alleen maar bekijken als men voor dit bepaalde privilege heeft gekozen.*
12. *Iedere speler mag elk veld van zijn ontwikkelingsbord maar eenmaal 'beleggen'. Hij mag dus bijvoorbeeld op geen enkel moment 2 kerken bouwen of beschikken over 2 adelsbrieven ... enzovoort. In tegenstelling tot het derde en het vierde niveaukaartje kan men de rechtkaartjes niet meer verliezen, ook niet als de desbetreffende niveaukaart zou worden weggenomen.*
13. *De speler die een kathedraal bezit en dienovereenkomstig over het veld 45 mag gaan, gaat gewoon op de scoretabel verder en telt aan het einde van het spel 45 punten bij zijn totaal op.*

14. *Als de voorraadstapel met de schuldbrieven is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en na het 'afheffen' als nieuwe verdekte voorraadstapel klaargelegd.*

15. *In een uiterst zelden geval kan het gebeuren dat aan het einde van een ronde er in totaal te weinig schuldbrieven zijn om aan iedere speler zijn toegestaan aantal te kunnen uitdelen. In dat geval moet, vooraleer de kaarten worden verdeeld, iedere speler één handkaart naar keuze afgeven en onder de voorraadstapel schuiven. Dit wordt zo vaak herhaald tot er genoeg kaarten in voorraad zijn. Daarna worden alle kaarten (tot op de bovenste kaart van de voorraadstapel na want die ontvangt de winnaar van de veiling bij de edele Maximiliaan) zeer grondig gemixt en verdeeld.*

16. *De speler die de eerste schuldbrief ontvangt en respectievelijk de eerste veiling van een nieuwe ronde begint, kan worden gemarkeerd door de winnaar van de veiling bij de edele Maximiliaan de veilingsteen te geven. Na het kopen van de kaarten plaatst hij de veilingsteen op de edele Philipp en de eerste veiling van de nieuwe ronde kan beginnen.*

GEDETAILEERDE VOETNOTEN, SPELREGELS en TIPS

- 1. Al het spelmateriaal (uitgezonderd de niveaukaartjes) kan bij ieder spel, ongeacht het aantal deelnemers, in de vitrine worden gelegd.*
- 2. Het geld mag op ieder moment geheim worden gehouden.*
- 3. De voorraadstapel wordt na het zeer grondig mixen 'afgeheft' zoals bij het kaartspel wiezen.*
- 4. De spelers lenen hun geld en ontvangen in ruil van de edelen schuldbrieven.*
- 5. Het correct betalen van een nieuwe schuldbrief kan te allen tijde worden gecontroleerd aan de rugzijde van de kaart.*
- 6. De niet gewenste schuldbrieven worden door de speler gelijktijdig op de aflegstapel gelegd.*
- 7. Uiteraard mag geen enkele speler meer schuldbrieven bieden dan hij heeft.*
- 8. Een edele waarop niemand biedt, wordt gewoon oversprongen.*
- 9. Zonder kerk geraakt men nooit voorbij het scoreveld 25.
Zonder kathedraal geraakt men nooit voorbij het scoreveld 45.*
- 10. De keuze van de privilegekaart neemt veiling na veiling af.*
- 11. Uiteraard mag noch de voorraadstapel, noch de aflegstapel worden doorzocht.*
- 12. Elk veld op het ontwikkelingsbord mag maar eenmaal worden belegd.*
- 13. Na het veld 45 van de scoretabel wordt er gewoon verder geteld.*
- 14. De aflegstapel wordt zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd (de stapel wordt 'afgeheft' zoals bij het kaartspel wiezen).*
- 15. Als er aan het einde van een ronde te weinig kaarten zijn om te verdelen, moeten alle spelers net zolang handkaarten afgeven tot er opnieuw genoeg kaarten zijn.*
- 16. De winnaar van de laatste veiling zet de veilingsteen voor zich neer. Aan het begin van een nieuwe ronde wordt de veilingsteen op edele Philipp gezet.*

De auteur en de uitgever danken alle testspelers voor hun groot engagement en hun talrijke suggesties, in het bijzonder: Olaf Ehrhardt, Sigurd Göbel, Carsten Gregorius, Matthias Kaune, Rüdiger Knust, Lorenz Kutschke, Ada Large, Olaf Mindermann, Udo Radtke, Martin Schlüter, Karsten Tegeler, Ursula Toepler en de speelkringen uit Drübberholz, Grassau, Prien, Rosenheim, Siegsdorf en Wasserburg.

Heb je kritiek, vragen of suggesties bij dit spel, dan kan je ons schrijven of telefoneren:

alea

Postfach 1150

D-83233 Bernau am Chiemsee

Tel: 08051 - 970720

Fax: 08051 - 970722

E-mail: info@aleaspiele.de

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



Bezoek ook eens onze website:

www.aleaspiele.de

© 2005 Karsten Hartwig

© 2006 Ravensburger Spieleverlag



Jakob Fugger



Jakob werd geboren op 6 maart 1459 in Augsburg als tiende van elf kinderen van de echtelieden Jakob d. Ä. en Barbara Fugger. Nadat hij in eerste instantie op uitdrukkelijk verzoek van zijn ouders, maar tegen zijn eigen interesse in, in het Middelfrankische seminarie St. Veit een klerikale loopbaan insloeg, werd hij in 1478 na de dood van vier van zijn broers toch nog in de middenstandsfirma binnengehaald.

Om te beginnen bezocht hij de talrijke Fuggerse handelsposten en handelskantoren die overal in Europa waren verspreid. Daar informeerde hij zich met tomeloze weetgierigheid en werd zeer snel een ervaren zakenman. De volgende drie decennia bracht hij steeds meer en meer ideeën en veranderingen (zoals bijvoorbeeld de dubbele boekhouding) in de gemeenschappelijke firma in, tot hij uiteindelijk in 1509, na de dood van zijn laatste broer, de alleenheerschappij van de firma overnam.

Voortaan werkte hij onder de firmanaam 'Jakob Fugger en Gebroeders zonen'. Vanaf dat moment ging het met de firma maar in één richting: voorwaarts !

Zijn weergaloze en ongeëvenaarde sociale opklim dankte Jakob Fugger aan zijn nauwe contacten met de monarchen van zijn tijd, en vooral aan de 2 weken jongere keizer Maximiliaan I. Steeds opnieuw leende hij zijn geld aan vorstenhoven en koningshoven en meestal zag hij van dat geld niets terug. Maar in ruil ontving hij evenwel talrijke privileges zoals voorname maatschappelijke posities en politieke ambten en vooral de zeer belangrijke handelsrechten voor de invoer van edelmetalen zoals koper en zilver, waardoor hij steeds rijker en invloedrijker werd.

Als na de dood van Maximiliaan over diens opvolger werd beslist, speelde Jakob een doorslaggevende rol. Slechts door zijn royale lening van meer dan 500.000 gulden kon Karl I, de net 18 jarige koning van Spanje, zich tot keizer van het heilige Romeinse Rijk van Duitsland laten benoemen. Met deze nieuwe en machtige schuldenaar als steun in de rug verwerfde Jakob nog meer maatschappelijke en economische macht en aanzien.

Een andere en zeer belangrijke inkomstenbron voor het Fuggerse handelsimperium was de zogenaamde aflatenhandel. In naam van de katholieke kerk verkochten de Augsburgse kooplieden via hun handelskantoren in gans Europa aflaatbrieven, waarmee de gelovigen zich van hun zonden konden vrijkopen. Met de inkomsten van deze handel werd onder andere de bouw van de St. Pieterskathedraal in Rome voor een groot gedeelte mee gefinancierd.

De groeiende ontevredenheid van de bevolking over het toenemende misbruik van de aflaten leidde tot de reformatie onder Martin Luther en uitgerekend Augsburg, de hoofdzetel van de oer-katholieke aanhangers van Jakob Fugger, ontwikkelde zich tot de 'hoofdstad' van de protestanten.

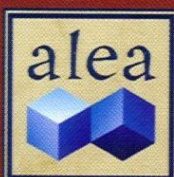
Kort voor zijn dood op 30 december 1525 benoemde Jakob Fugger zijn neef Anton tot zijn opvolger. Deze volgde niet minder succesvol de sporen van zijn oom en slaagde er probleemloos in om de rijkdom en welstand nog te vermeerderen.

Op het hoogtepunt overtrof het vermogen van de familie Fugger de huidige waarde van alle 30 DAX-ondernemingen samen.



26 mei 2006

Jakob Fugger bouwde in de jaren 1600 vanuit Augsburg een indrukwekkend handelsimperium uit. Hij bezat zo veel geld dat hij royaal kon lenen aan keizer en koning. Als tegenprestatie ontving hij hiervoor talrijke privileges zoals handelsrechten, belangrijke ambten en maatschappelijk aanzien en werd op die manier steeds welvarender. Kruip in de rol van "Jakob, de rijke", leen je geld uit en verhoog je prestige en sociale status.



© 2006 Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D - 88194 Ravensburg

Made in Czech Republic

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
verschluckbare Kleinteile



Autor: Karsten Hartwig

Illustration: Czarne

Design: Czarne

Foto: Markus Schmuck

Realisation: Stefan Brück

2-5 Spieler ab 12 Jahren

Dauer: 25 - 75 Minuten

Anspruch

Inhalt: 90 Spielkarten,
7 Spielsteine, 6 Spielpläne,
4 Sammelkarten mit 57 Kärtchen
und 72 Geldscheinen, 1 Spielregel