



AUGSBURG 1520

di Karsten Hartwig

Jakob Fugger

Argento e oro per l'Imperatore e il Re

STORIA

Jakob Fugger nacque nel 1459 in una famiglia di Augsburg che aveva fatto una discreta fortuna commerciando e dando denaro in prestito. Originalmente destinato ad una vita ecclesiastica, fu catapultato negli affari di famiglia nel 1478, dopo che quattro suoi fratelli erano morti. Lui si accorse rapidamente che aveva un acume per gli affari e presentò, fra le altre cose, la contabilità a partita doppia. Dopo che l'ultimo dei suoi fratelli morì nel 1509, cominciò la sua ascesa tra le alte sfere d'Europa. Prestò somme immense all'Imperatore del Sacro Romano Impero Maximilian I, ed agevolò l'elezione di Charles V come Imperatore del Sacro Romano Impero nel 1519, corrompendo gli elettori con la formidabile somma di 500,000 fiorini. Charles nobilitò la famiglia e gli accordò diritti supremi sulle loro terre, incluso quello di coniare moneta propria. Jakob si assicurò anche il diritto di vendere indulgenze papali che aumentarono di dieci volte la sua già enorme fortuna.

L'uso improprio di questo sistema irritò gli Asburgici, a tal punto che Martin Lutero nel 1517 formò la riforma protestante nella stessa città. Poco prima che morisse, nel dicembre 1525, nominò suo nipote, Anton Fugger, come suo successore. Anton seguì le orme di suo zio ed ebbe lo stesso successo. Al loro apice, la famiglia Fugger aveva ammassato una fortuna di 5,100,000 fiorini – una somma così elevata che per raggiungerla bisogna combinare il valore di 30 società elencate sul DAX (l'indice di Cambio di borsa tedesco) di oggi!

IDEA DI GIOCO

I giocatori si calano nel ruolo di Jakob Fugger. Iniziano col prestare il loro denaro a 5 nobili, prima di contattarli per fare valere i loro diritti. Più la somma che hanno prestato è alta, più hanno probabilità di recuperarne una parte - sotto forma di privilegi. Grazie a questi privilegi, i giocatori continuano ad accumulare ricchezze, ottengono delle funzioni sempre più importanti o intascano i punti prestigio decisivi per vincere il gioco.

Il vincitore è il giocatore che ha più punti prestigio alla fine del gioco.

Ma guardatevi bene dal non trascurare il clero! Potrete avere ricchezze e prestigio in abbondanza, ma non andrete lontano se non costruirete una chiesa o una cattedrale.

MATERIALE

1 tabellone di gioco

5 plance per i giocatori

7 pedine in legno (1 rosso, 1 blu, 1 giallo, 1 verde, 1 marrone e 2 neutri)

90 carte di gioco

- 68 "pagherò" (Schuldscheine, da 1 a 17 per ciascuno dei 4 nobili)

- 12 "jolly" (a 400 fiorini)

- 10 carte "privilegio"

- 27 tessere "livello" (9 in ciascuna delle 3 categorie esistenti)

- 30 tessere "diritti" (chiese, cattedrali, blasoni, lettere di nobiltà)

- 70 banconote (18 x 50, 32 x 100, 22 x 500 fiorini)



I giocatori prestano il loro denaro a 5 nobili e ricevono in cambio dei privilegi che li aiutano ad aumentare la loro ricchezza e la loro fama.

Il vincitore è il giocatore che ha più punti prestigio alla fine del gioco.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il tabellone di gioco è posto al centro del tavolo. Serve a contare i turni (da 4 a 7 turni), ed i punti (da 0 a 45 punti), ma accoglie soprattutto il ritratto di 5 nobili.

I giocatori dispongono le tessere "livello" davanti al tabellone di gioco, secondo la tabella qui sotto, divise per colore e valore:

	2 giocatori	3 giocatori	4 giocatori	5 giocatori
Per colore	1 grande	1 grande	1 grande	1 grande
	1 media	1 media	2 medie	3 medie
	2 piccole	3 piccole	4 piccole	5 piccole

I giocatori scelgono allo stesso modo le 30 tessere "diritti" secondo il loro colore ed il loro tipo e le dispongono in 6 pile che piazzano a sinistra del tabellone.

Tra queste tessere, i blasoni vengono scelti secondo il loro valore, il più alto in cima alla pila, poi in ordine decrescente. Le lettere di nobiltà sono disposte allo stesso modo.

Le chiese (Kirche) sono disposte, con la più costosa in cima alla pila, poi in ordine decrescente. Le cattedrali (Dom) sono disposte allo stesso modo. ¹

Un giocatore mescola le carte "privilegio" e ne posa 5, una sotto l'altra, con la faccia visibile, a destra del tabellone di gioco; le 5 carte restanti sono piazzate coperte accanto a questa fila.

Si piazza una pedina di colore neutrale (= pedina di offerta), davanti al giocatore più ricco, o nel dubbio, davanti al più giovane; costui diventa così il 1° giocatore.

L'altra pedina di colore neutrale (= pedina conta turni), è piazzata sul numero del tabellone di gioco corrispondente al numero di giocatori.

Il denaro viene diviso e collocato sotto il tabellone di gioco e costituisce la banca.

Ogni giocatore riceve :

- **1 plancia giocatore** che pone davanti a sé;
- **1 pedina del colore della sua plancia:** serve a segnare i punti prestigio. Il giocatore la piazza sulla casella 0/45 della scala dei punti, le pedine possono essere impilate;
- **1500 fiorini** dalla banca: li pone sulla casella ubicata in alto a sinistra della sua plancia;²
- **2 carte "jolly"** (da cercare tra le carte di gioco); i jolly restanti vengono mescolati ³ con le 68 pagherò e collocati in una pila coperta, accanto al tabellone di gioco;
(*Osservazione: d'ora in poi, quando si menzioneranno le "pagherò", si farà riferimento anche ai jolly.*)
- **7 carte** da questa pila: si distribuiscono una ad una, coperte, iniziando dal 1° giocatore, finché ciascuno non possiede 7 carte;

I giocatori possono "acquistare" tante carte quante ne desiderano, tra queste 7 carte: devono pagare poi la somma indicata su ogni carta, da 200 a 400 fiorini per carta.^{4 5} Le carte che non possono o non si vogliono acquistare, costituiscono lo scarto (faccia visibile) piazzate accanto alla pila "pagherò". ⁶ (La regola dettagliata concernente l'acquisto dei pagherò si trova a pagina 8).

Le plance dei giocatori:

Comprendono 3 categorie: **Giallo:** uffici (simbolo: monete), **Arancione:** titolo nobiliare (simbolo: medaglia), e **Viola:** funzioni (simbolo: pergamena). Sopra questi 3 simboli si trovano le caselle destinate a ricevere le carte "livello" che mostrano l'ascesa del giocatore in ciascuna delle categorie. All'inizio del gioco, ogni giocatore si trova sul livello 1. Durante



il gioco, i giocatori percorrono i livelli: più saliranno in alto, meglio sarà. Ma c'è anche la possibilità di ridiscendere.

Sopra si trovano le caselle destinate a ricevere le tessere dei 3 simboli "diritti", che rappresentano delle conquiste speciali realizzate soprattutto dal giocatore, conquiste che sono di grande interesse per la vittoria (la chiesa e la cattedrale su tutti). Non esistono delle tessere "diritti" per la categoria **gialla** (uffici): in questo caso il diritto consiste nel potere di prendere 300 fiorini dalla banca (vedere più in basso).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in 4 - 7 turni in funzione del numero di giocatori (numero di giocatori+2). Ogni turno è composto da 2 fasi :

- **Fase 1:** Per iniziare, i giocatori "si recano" dai 5 nobili sul tabellone, iniziando sempre da Philippe, poi Louise, Léo, Maria e infine Maximilien.
- **Fase 2:** I giocatori recuperano poi il denaro, le carte pagherò e i punti prestigio decisivi per la partita.

Fase 1: "le visite" (= offerte)

I giocatori rendono visita ai nobili uno dopo l'altro e fanno valere i loro diritti grazie alle loro differenti carte pagherò.⁴ Il giocatore che ha la promessa di debito più alta, riceve finalmente dei privilegi dal nobile (sotto forma di una carta privilegio). La pedina delle offerte è spostata poi sul nobile seguente e si procede allo stesso modo, ecc.

Queste visite sono in pratica delle offerte, durante le quali i giocatori puntano carte pagherò sui nobili.

Il primo giocatore inizia la prima offerta del gioco, ponendo la pedina di offerta colore neutrale su Philippe; è poi sempre il giocatore che ha **ottenuto** l'offerta precedente che inizia l'offerta sul nobile successivo.

Il primo giocatore fa la sua prima offerta o passa (vedere più in basso). Se desidera offrire, dice a voce alta il numero di pagherò che desidera giocare (per es.: "Offro 2 carte per Maria"). Non ha bisogno di mostrare le sue carte ed il valore delle carte (da 1 a 17), né gioca (per il momento) nessun ruolo.⁷ Attenzione, le carte pagherò che si giocano devono essere "valide": ossia devono appartenere allo stesso nobile a cui i giocatori rendono visita oppure essere dei jolly. (eccezione: Maximilien; vedere più in basso)

Non è possibile fare un'offerta composta esclusivamente di jolly.

Poi tocca al giocatore seguente, in senso orario, ad offrire. Può: *passare, vedere o rilanciare*.

- **passare:** il giocatore non prende parte all'offerta. Mantiene le sue carte, ma rimane a mani vuote.
- **vedere:** il giocatore offre lo stesso numero di carte del giocatore precedente.
- **rilanciare:** il giocatore propone almeno una carta di più del giocatore precedente.

*Attenzione: Un giocatore non ha **in nessun caso** il diritto di rilanciare su se stesso. Se è di nuovo il turno del giocatore che ha fatto l'offerta più alta, perché gli altri giocatori hanno visto o sono passati, l'offerta è finita (vedere più in basso).*

Le offerte proseguono (se necessario per più round), finché si arriva ad una delle 2 situazioni descritte qui sotto:

- (raro): l'offerta più elevata è stata fatta da **un solo giocatore** (tutti gli altri sono passati). Ottiene l'offerta e scarta le carte che ha offerto.
- (frequente): l'offerta più elevata è stata fatta **da più giocatori**. In questo caso, i giocatori mostrano le carte che hanno messo in gioco allo stesso tempo. Il vincitore è quello che ha proposto la carta **col valore più elevato** (da 1 a 17). È il valore di questa carta che conta dunque, e **non la somma delle carte** messe in gioco.



Il vincitore scarta le carte che ha messo in gioco. Gli altri giocatori riprendono le loro carte. Inoltre, 1 o 2 giocatori ricevono del denaro della banca per compensare il fatto che abbiano perso l'offerta: il giocatore che ha la seconda carta più elevata riceve 100 fiorini, quello che ha la terza carta più elevata riceve 50 fiorini. Gli altri rimangono a mani vuote (vedere l'esempio nel riassunto del regolamento più in basso).

Da 4 a 7 turni di gioco costituito ciascuno da 2 fasi :

1° fase: 5 offerte

2° fase: denaro, pagherò e punti prestigio

Le 5 offerte per turno si svolgono sempre nello stesso ordine: Philippe, Louise, Léo, Maria, Maximilien,

I giocatori offrono con le carte pagherò adeguate su ogni nobile.

I giocatori offrono sempre e solo un numero di carte: i loro valori non giocano, ancora, nessuno ruolo.

Non è possibile fare un'offerta costituita unicamente da jolly.

Un giocatore può passare, vedere o rilanciare (ma non su se stesso).

Un giocatore ha il diritto di nascondere il numero di carte che ha in mano.

Se un solo giocatore fa l'offerta più elevata, ottiene l'offerta.

Se più giocatori fanno l'offerta più elevata, confrontano il valore delle loro carte; colui che ha la carta più alta ottiene l'offerta.

Il giocatore che ha fatto la 2° offerta più elevata riceve 100 fiorini e quello che ha fatto la 3° offerta più elevata riceve 50 fiorini della banca.

Nota: se l'offerta è solo una o due non vengono assegnati i soldi di compensazione.

Regole speciali per Maximilien

- Non ci sono pagherò specifiche per Maximilien: i giocatori possono giocare tutte le pagherò nell'ordine e secondo la combinazione di loro scelta. Non è tuttavia possibile giocare solamente dei jolly.
- Se l'offerta più elevata è stata fatta da più giocatori, si confronta anche qui la carta più elevata giocata da ogni giocatore. In caso di parità, si osserva il seguente ordine: Maria – Léo – Louise - Philippe.

Per Maximilien:

- **qualsiasi tipo di pagherò (non tutti jolly)**
- **in caso di pareggio, Maria è meglio di Léo, etc.**

1° esempio di offerta (Maria):

Ada fa la 1° offerta, perché ha ottenuto l'offerta precedente su Léo: "Offro 3 pagherò." Matthias, il suo vicino di sinistra, dichiara: "Io vedo". Lorenz passa e Sigurd offre 4 pagherò. È di nuovo il turno di Ada, ma decide di passare.

- *Se Matthias passa, Sigurd deve mostrare 4 pagherò agli altri giocatori (con la possibilità di giocare fino a 3 jolly) e scartare.*
- *Se Matthias rilancia, Sigurd può passare, vedere o rilanciare.*



• Se Matthias vede l'offerta di 4 carte, l'offerta è finita. (Sigurd non può rilanciare su se stesso) I 2 giocatori devono mostrare 4 pagherò allo stesso tempo: Matthias gioca "Maria-14" e "-15" e 2 "jolly", Sigurd gioca "Maria-4", "-8", "-9" e "-12". Il 15 permette a Matthias di ottenere l'offerta: scarta le sue 4 pagherò. Sigurd riprende le sue 4 carte e riceve 100 fiorini della banca. Nessuno riceve 50 fiorini.

2° esempio d'offerta (Maximilien) :

• Matthias ha offerto con le 3 seguenti carte: Léo-15, Maria-3, jolly; Ada anche ha giocato 3 carte: Philippe-15 e -7, Léo-2. Matthias ottiene l'offerta perché Léo-15 è più forte che Philippe-15.

Utilizzo dei privilegi

Il giocatore che ottiene un'offerta sceglie immediatamente una delle carte privilegio poste scoperte a destra del tabellone, e utilizza immediatamente due dei tre privilegi proposti su questa carta (nell'ordine che egli desidera)⁸. Un giocatore ha la possibilità di non utilizzare i suoi privilegi: in questo caso, egli avanza di 2 punti prestigio sulla scala del punteggio per ogni privilegio non utilizzato (rinuncia quindi a massimo due privilegi).⁹

Dopo il suo utilizzo, la carta privilegio è piazzata sotto il mazzo delle 5 carte privilegio, a faccia in su.¹⁰

Significato dei differenti privilegi: (vedere illustrazioni pagina 5)



Il giocatore prende 500 fiorini dalla banca.



Il giocatore avanza di 6 o di 7 punti prestigio sulla scala del punteggio.⁹



Il giocatore pesca 2 carte pagherò (senza mostrarle agli altri giocatori¹¹); deve scartare poi una carta a sua scelta (scoperta), *ma non una di quelle appena pescate*.

Attenzione: Questi 3 privilegi possono essere utilizzati solo nel modo descritto sopra. Non possono essere utilizzati come uno dei 3 privilegi descritti sotto, vedi illustrazioni a pagina 6.



Ciascuno dei 3 seguenti privilegi può essere utilizzato in 2 modi.

Il giocatore nella categoria corrispondente può:

- Prendere la tessera con il prossimo livello più alto;
- **oppure** prendere una tessera "diritti" (eccezione "banchi/uffici").

Carte "livello"

Il giocatore prende una carta che corrisponde al livello seguente accanto al tabellone di gioco e la piazza sulla casella adeguata nel suo riquadro.

Attenzione: Se un giocatore prende la carta del 4° livello (il più elevato), rimette a posto la carta del 3° livello.

Se la carta non è più disponibile – in quanto già in possesso di un altro giocatore - e solamente in questo caso, il giocatore la ruba ad un altro giocatore a sua scelta.



Quest'ultimo non può difendersi, ma riceve un indennizzo: o prende 100 fiorini dalla banca, o avanza di un punto prestigio.⁹

Se il giocatore ruba la carta del 4° livello, deve dare all'altro giocatore la sua carta del 3° livello.

Il giocatore a cui viene sottratta la carta livello, non perde l'eventuale tessera "diritti" corrispondente (vedere sotto).

Per maggiore chiarezza: se un giocatore utilizza 2 volte il privilegio "salire di un livello" con una carta "privilegio", prende 2 tessere "livello" (se necessario da un altro giocatore). Egli non "salta" nessun livello.

Esempio: Lorenz utilizza un privilegio viola e sale così dal penultimo all'ultimo livello nella categoria "funzioni". Questa carta, che non è più disponibile, la ruba sulla plancia di Martin e gli dà in cambio la sua carta "3° livello." In compenso, Martin prende 100 fiorini dalla banca. Non perde la sua tessera "architetto." Alla fine del turno, Lorenz riceverà 7 pagherò, di cui una gratuita, e Martin solamente 6 pagherò.

Tessere "diritti"

In funzione del livello sul quale si trova un giocatore in una categoria, può: - al posto di utilizzare un privilegio per salire di livello - scegliere di prendere una delle tessere "diritti" della categoria corrispondente (nella pila accanto al tabellone di gioco): la piazza poi sulla sua plancia nel riquadro apposito.¹²

Può utilizzare da subito la funzione di questa tessera, come descritto più sotto.

Attenzione: Il 4° livello dà sistematicamente il diritto di prendere una tessera "diritti" del 3° livello o del 4° livello.

A partire da certi livelli, si può prendere come privilegio la tessera "diritti" corrispondente.

Esempio: Olaf è sindaco; ha non solo il diritto di prendere la tessera "Architetto", ma anche la tessera "Coniatore"

Funzioni (categoria viola)

Finché un giocatore è **commerciante** (Kaufmann, 1° livello), o **capo di una corporazione** (Zunftmeister, 2° livello), non ha il diritto di prendere una tessera "diritti" nella categoria viola.

Se è **consigliere municipale** (Ratsherr, 3° livello), può prendere, in cambio di un privilegio viola su una carta privilegio che ha guadagnato, una tessera **coniatore** (Münzmeister) e porla sulla sua plancia. Riceve poi alla fine di ogni turno di gioco una carta pagherò (vedere più in basso).

Se un giocatore è il **sindaco** (Bürgermeister, 4° livello), può prendere, in cambio di un privilegio viola su un carta privilegio che ha guadagnato, una tessera **architetto** (Baumeister), o **coniatore** (Münzmeister) e porla sulla sua plancia. Grazie all'**architetto** (Baumeister), ha il privilegio, in aggiunta ai 2 privilegi a scelta, di costruire la chiesa o la cattedrale che si trovano in quel momento in cima alla pila (la più costosa). Ciò è possibile immediatamente dopo aver preso la tessera architetto. (vedere più in basso, esempio 2).

Un giocatore può utilizzare inoltre un privilegio viola per costruire la chiesa o la cattedrale che si trova in cima sulla pila, e questo può essere fatto senza tenere conto del livello sul quale si trova. Deve perciò pagare la somma indicata sulla tessera alla banca e piazza questa tessera sulla sua plancia (vedere più in basso, esempio 4).

(L'utilità di una chiesa e di una cattedrale è spiegata più in basso).



esempio 1:



Matthias sceglie la carta "privilegio" rappresentata a sinistra. Possiede 400 fiorini e la tessera "architetto (Baumeister)." Prende 500 fiorini dalla banca, utilizza poi l'architetto e costruisce la cattedrale per 900 fiorini. Utilizza poi la possibilità di avanzare di 6 punti prestigio e passa da 42 a 48 punti.

Esempio 2:



Sigurd sceglie la carta "privilegio" rappresentata a sinistra. Si trova sul 3° livello della categoria viola. Utilizza per primo il privilegio viola e scambia il suo 3° (Ratsherr) livello con il 4° (Bürgermeister), in questa categoria. Prende la tessera "architetto" (Baumeister), in cambio del suo 2° privilegio viola. Utilizza immediatamente l'architetto (Baumeister) e costruisce in aggiunta la chiesa, per 700 fiorini.

1° livello (Kaufmann): nessuna tessera

2° livello (Zunftmeister): nessuna tessera

3° livello (Ratsherr): coniatore (Münzmeister, +1 carta pagherò gratuita)

4° livello (Bürgermeister): architetto (Baumeister) o coniatore (Münzmeister), (costruzione di chiesa o di cattedrale in aggiunta)

a tutti i livelli: costruzione di cattedrale o della chiesa

Titolo di nobiltà (categoria arancione)

Finché un giocatore è cittadino (Bürger, 1° livello), o Barone (Freiherr, 2° livello), non può prendere la tessera "diritti" nella categoria arancione.

Se è **Conte** (Graf, 3° livello), può prendere il blasone che si trova in cima alla pila e può piazzarlo sulla sua plancia. Riceve poi, alla fine di ogni turno di gioco, i punti prestigio corrispondenti al blasone, **in aggiunta** ai punti prestigio corrispondenti al suo livello e alle proprie lettere di nobiltà.

Se un giocatore è **Principe** (Fürst, 4° livello), può prendere la tessera "lettera di nobiltà" (Adelsbrief), o "blasone" (Wappen) in cima alla pila e piazzarla sulla sua plancia. Grazie alle sue lettere di nobiltà (Adelsbrief), riceve poi alla fine di ogni turno di gioco i punti prestigio corrispondenti, e questo **in aggiunta** ai punti prestigio corrispondenti al suo livello e al suo blasone (Wappen).

esempio 3 :



Sigurd sceglie la carta "privilegio" rappresentata a sinistra. Utilizza per prima cosa il privilegio "titolo di nobiltà" (colore arancione) e scambia il suo 3° livello con il 4° in questa categoria. Prende poi la tessera "lettera di nobiltà" (Adelsbrief) in cima alla pila, che vale 4 punti prestigio, e la posa sulla sua plancia. Riceverà così alla fine del turno 16 punti prestigio (12+4).

1° livello (Bürger): nessuna tessera

2° livello (Freiherr): nessuna tessera

3° livello (Graf): blasone (Wappen) (4-1 punti prestigio per turno)

4° livello (Fürst): lettere di nobiltà (Adelsbrief o blasone Wappen) (5-2 punti prestigio per turno).

Uffici (categoria gialla)



Non si hanno tessere "diritti" per la categoria gialla (uffici). I giocatori possono prendere in cambio di un privilegio "uffici" 300 fiorini dalla banca, al posto di una carta "livello." Questo è valido per tutti i livelli, eccetto il 1°.

esempio 4 :



Rüdiger sceglie la carta "privilegio" rappresentata a sinistra. Desidera costruire la **Chiesa** (Kirche), ma gli mancano 200 fiorini. Decide di utilizzare prima il privilegio "uffici", prendendo 300 fiorini dalla banca, al posto di avanzare di un livello. Utilizza poi il privilegio viola e costruisce la chiesa.

1° livello: niente 2°-4° livello: + 300 fiorini
--

Costruire una Chiesa (Kirche) o una Cattedrale (Dom)

Un giocatore non può superare la casella **25** sulla scala dei punti prestigio se non ha costruito la **Chiesa**. Non può superare la casella **45** se non ha costruito la **Cattedrale**. Costruire chiese e cattedrali è decisivo per la vittoria.

Un giocatore, dunque, resta bloccato sulla casella **25** o **45** se non ha costruito la chiesa o la cattedrale, e questo anche se ha la possibilità di incrementare più punti prestigio e di progredire sulla scala del punteggio.⁹¹³

Non ci sono eccezioni a questa regola!

Esempio:

La pedina di Ada si trova sulla casella 21. Segna 14 punti alla fine del turno (Conte, blasone 2pt e lettere di nobiltà 4 pt). Non ha costruito ancora la chiesa ed avanza sulla casella 25 dove resta, mentre avrebbe dovuto avanzare fino alla casella 35.

nessuna chiesa: impossibilità di superare la casella 25 nessuna cattedrale: impossibilità di superare la casella 45
--

Fase 2: denaro, punti prestigio e carte pagherò

Dopo le 5 offerte, si passa alla seconda fase di gioco: i giocatori ricevono del denaro, dei punti prestigio e delle carte pagherò.

(Osservazione: alla fine dell'ultimo turno, si attribuiscono soltanto dei punti prestigio; non è più necessario distribuire del denaro e delle carte pagherò.)

-> **Denaro:** Ogni giocatore riceve dalla banca la somma indicata sul suo livello "ufficio" più elevato: 600, 900, 1200 o 1600 fiorini (vedere esempio più in basso).

-> **Punti prestigio:** Ogni giocatore riceve il numero di punti prestigio indicato sul suo livello arancione più elevato: 3, 5, 8, o 12 punti prestigio, così come i punti per un blasone (Wappen) e/o per le lettere di nobiltà in suo possesso (Adelsbrief). Avanza di questo numero di punti prestigio sulla scala del punteggio (vedere esempio più in basso).

Attenzione: rispettare la regola concernente le caselle 25 e 45 (vedere sopra).⁹¹³

-> **Pagherò** (Schuldscheine): Ogni giocatore pesca (coperti) il numero di pagherò^{14 15} indicato sul suo livello viola più elevato: 4, 5, 6 o 1+6 carte, più eventualmente 1 carta gratuita se è **Coniatore** (Münzmeister).

Il giocatore che ha ottenuto l'ultima offerta (= Maximilien), riceve le carte per primo, poi gli altri giocatori si servono in senso orario.

Attenzione: se un giocatore deve prendere delle carte gratuite (4° Livello viola o coniatore, Münzmeister), le prende prima di prendere le sue altre carte e le mette insieme alle carte



che ha già in mano. Riceve poi il numero di carte che corrispondono ai suoi livelli più elevati. Queste ultime devono sempre essere tenute ben divise dalle carte che ha in mano, e queste finché non sono state pagate!

I giocatori scelgono le carte pagherò che desiderano acquistare e le piazzano coperte davanti ad essi. Le carte che non vogliono o non possono conservare si scartano allo stesso momento da tutti i giocatori.⁶

Quando tutti i giocatori hanno fatto la loro scelta, pagano il prezzo, indicato sul retro delle carte, alla banca⁵ e aggiungono queste carte a quelle che hanno in mano.

Esempio :

La plancia di Rüdiger è rappresentata a destra. Possiede il banco di Innsbruck, è Conte, possiede un blasono e delle lettere di nobiltà, è Sindaco ed è Coniatore: Rüdiger riceve 900 fiorini dalla banca, totalizza 13 punti prestigio (8+1+4)⁹, riceve gratuitamente 2 carte pagherò, che unisce immediatamente alle carte che ha in mano prima di pescare le 6 carte pagherò supplementari: può acquistare tra 0 e 6 di esse. Le prende in mano dopo averle pagate. Scarta eventuali carte pagherò che non può o non vuole pagare.



Ogni giocatore avanza all'occorrenza del numero di punti prestigio indicato sul suo livello più elevato (+ blasoni e lettere di nobiltà)

(rispettare la regola per le caselle 25 e 45)

Ogni giocatore riceve il numero di carte pagherò indicate all'occorrenza sul suo livello più elevato (+ blasoni e lettere di nobiltà)

(iniziando dal giocatore che ha ottenuto l'ultima offerta, poi in senso orario)

Ogni giocatore può acquistare nuove carte pagherò, secondo quante ne desidera. Egli le prende in mano e scarta quelle che non vuole o non può pagare.

Il turno seguente

- La pedina che serve a segnare i turni viene spostata di una casella verso destra.
- I giocatori scoprono le 5 carte "privilegio" restanti. Quando le 10 carte sono state utilizzate (in 2 turni), mescolatele tutte e scopritene nuovamente 5.
- Il giocatore che ha ottenuto l'ultima offerta del turno precedente (= Maximilien), fa la prima offerta per l'asta (= Philippe) di questo nuovo turno.

- **spostare la pedina contaturni verso destra**
- **scoprire 5 nuove carte "privilegio"**
- **il vincitore dell'ultima offerta comincia**

Fine della partita

Il gioco termina dopo 4 round con 2 giocatori, 5 round con 3 giocatori, 6 round con 4 giocatori e 7 round con 5 giocatori. Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti prestigio.¹³

Se c'è un pareggio tra i giocatori con più punti, il giocatore che ha contribuito in maniera più massiccia alla costruzione della Cattedrale (ossia la tessera più costosa) vince la partita (oppure la tessera più costosa della Chiesa se nessuno di loro ha costruito la Cattedrale).



Regole speciali e note

- ¹ si dispongono le 30 tessere "diritti" come descritto nel paragrafo "preparazione del gioco", anche se ci sono meno di 5 giocatori. In questo caso, i giocatori utilizzeranno meno tessere, ma si inizierà sempre da quelle che hanno il valore più alto/le più care.
- ² i giocatori hanno la possibilità di cambiare il denaro con la banca durante tutto il gioco. Possono nascondere ponendolo coperto sulla casella della loro plancia del tabellone di gioco riservato a questo scopo.
- ³ uno dei giocatori può "tagliare" ogni volta che il mazzo è mescolato.
- ⁴ ogni volta che un giocatore "acquista" una carta pagherò, presta (paga alla banca) per così dire questa somma ad uno dei nobili da cui riceve il pagherò. Più la somma prestata è alta, più il valore del pagherò è alto.
- ⁵ se il gruppo di gioco lo giudica necessario, ogni giocatore può, dopo l'acquisto dei nuovi pagherò, mostrare il retro delle carte che ha acquistato al suo vicino di sinistra affinché quest'ultimo verifichi che abbia pagato correttamente.
- ⁶ dopo aver scelto i pagherò, i giocatori scartano delle carte allo stesso tempo che non possono o non vogliono acquistare. Le carte scartate non possono essere guardate dai giocatori.
- ⁷ l'offerta fatta da un giocatore non può superare evidentemente il numero di carte che ha in mano.
- ⁸ se tutti i giocatori passano al momento delle offerte per un nobile, si passa immediatamente al nobile seguente, senza attribuire la carta "privilegio." Queste carte saranno messe però da parte alla fine del turno.
- ⁹ senza **chiesa/cattedrale**, un giocatore non può passare mai la casella **25/45**. Resta sulla casella **25/45**, non importa i punti prestigio che ha guadagnato.
- ¹⁰ se il giocatore che ottiene l'offerta su Philippe ha la scelta tra 5 carte "privilegio", questa scelta si riduce drasticamente col passare delle aste, così resta solamente una carta "privilegio" al giocatore che ottiene l'offerta su Maximilien.
- ¹¹ i giocatori possono leggere il prezzo della carta sulla cima del mazzo tramite il retro della carta; non possono guardare la carta seguente se non dopo avere scelto il privilegio corrispondente.
- ¹² ogni giocatore può riempire solamente una volta ogni casella della sua plancia (Nessuno può costruire 2 chiese dunque o può possedere 2 lettere di nobiltà, ecc.). Contrariamente alle carte 3° e 4° livello, un giocatore non può perdere le sue tessere "Diritti", non anche quando un altro giocatore gli ruba una carta livello.
- ¹³ il giocatore che possiede una cattedrale - e ha di conseguenza il diritto di passare la casella 45 - avanza sulla scala dei punti e aggiunge alla fine del gioco 45 punti alla cifra indicata dalla casella sulla quale si trova.
- ¹⁴ se non ci sono più carte nel mazzo dei pagherò, si mescolano bene le carte, si taglia il mazzo e si rimette al suo posto.
- ¹⁵ ~~nei~~ **in** casi estremamente rari, può succedere che non restino abbastanza pagherò alla fine di un turno affinché ogni giocatore possa ricevere le sue carte. Ogni giocatore deve allora, prima che le carte siano distribuite, dare una delle carte dalla sua mano e farla scivolare sotto il mazzo. Questo gesto sarà ripetuto finché non ci sono abbastanza carte. Il giocatore che ottiene l'offerta su Maximilien prende la prima carta dal mazzo, gli altri sono mescolati ed ogni giocatore riceve le carte che gli ritornano.
- ¹⁶ per "segnare" il giocatore che farà la prima offerta di un nuovo turno, un giocatore può piazzare davanti a sé la pedina di offerta quando ottiene l'offerta su Maximilien. Lo ricolloca su Philippe dopo la fase di acquisto dei pagherò ed il 1° livello della seguente fase può iniziare.

