

Karsten Hartwig

Augsburg 1520

Fugger Jakab

a királyok, császárok és pápák bankára

JÁTÉKÖTLLET

A játékosok mindegyike maga Fugger Jakab. Először pénzt kölcsönöznek öt nemesnek, hogy azok azután kiálljanak igényeik mellett. Minél nagyobb a kikölcsönzött összeg, annál nagyobb az esély, hogy cserébe privilégiumokat szereznek. Ezek segítségével mind nagyobb lesz a bevétel, mind magasabb és magasabb hivatalokba és méltóságokra jutnak, azaz hírnévpontokat szereznek. Ám aki nem fizeti meg azt, mi az Egyházé, ki nem épített templomot, dómot, annak hírneve egy idő után nem növekszik...

Az lesz a győztes, aki a játék végére a legtöbb hírnévpontot gyűjti össze.

TARTOZÉKOK

1 játéktábla

5 játékos tábla

7 henger (1-1 vörös, kék, zöld, sárga, barna, valamint 2 festetlen)

90 kártya

• 68 adóslevél (1-től 17-ig mind a négy nemesnél)

• 12 "dzsóker"

• 10 privilégium

27 gráduzlapka (9-9 mind a három fajtában)

30 joglapka (pl. templom, dóm, címer, nemeslevél)

72 bankjegy (18 db ötvenguldenes, 32 db százguldenes, 22 ötszázguldenes)

A szabály első olvasásánál ne foglalkozzatok a jobb hasámban lévő, vastagon szedett szövegekkel. Ezekben összefoglaljuk a szabályokat, megkönnyítve azok felidézését, ha nagyobb szünet után veszíték elő ismét a játékot. A szabály végén található lábjegyzetek speciális, kétes eseteket pontosítanak.

A játékosok pénzt kölcsönöznek az öt nemesnek.

Cserébe privilégiumokat kapnak, amelyek segítségével bevételhez, hírnévpontokhoz jutnak.

A játék végén az lesz a győztes, akinek a legtöbb hírnévpontja van.



ELŐKÉSZÜLETEK

A **játéktáblát** rakjátok az asztal közepére. Ezen találjátok a fordulósávot (4-7 forduló), a pontsávot (0-45), valamint az öt nemes arcképét.

A **gráduzlapkákat** szín és méret szerint válogassátok szét, majd az alanti táblázat szerint készítsétek a játéktábla mellé.

	2 játékos	3 játékos	4 játékos	5 játékos
min- den szín	2 nagy 1 közepes 2 kicsi	1 nagy 1 közepes 3 kicsi	1 nagy 1 közepes 4 kicsi	1 nagy 3 közepes 5 kicsi

A **30 joglapkát** szín és fajta szerint szintúgy válogassátok szét, és a hat oszlopot készítsétek a játéktábla mellé.

A **címerek** és a **nemeslevelek** érték szerint legyenek, legfelül a legértékesebb; a **templomok** és a **dóмок** szintúgy ár szerint legyenek, legfelül a legdrágábbak.¹

Keverjétek meg a **privilegiumokat**, majd 5 kártyát csapjatok fel a játéktábla mellé; a maradék 5 kártyát képpel lefelé, egy pakliban rakjátok melléjük.

Egy **festetlen hengert** (az aukcióhengert) adjatok a **leggazdagabb** (kétség esetén a legfiatalabb) játékosnak: ő lesz a kezdőjátékos.

A másik **festetlen hengert** (a fordulójelzőt) rakjátok a fordulósáv azon mezőjére, amelyen az aktuális játékos szám látható.

A **pénzt** címletek szerint válogassátok szét, és rakjátok a játéktábla mellé; ez lesz a bank.

Minden játékos kap:

- **egy játékos táblát**, amelyet lerak maga elé;
- **egy ugyanilyen színű hengert**, hírnévpontjai jelölésére, amelyet a hírnévsáv 0/45-ös mezőjére rak (a hengerek egymásra rakhatók);
- **1500 guldent** (tetszés szerinti címletekben) a bankból, amelyet játékoslapjának sárga oszlopa fölé, a kihalványított részre rak²);
- **2 dzsóker** (ezeket ki kell keresni a kártyák közül); a többi dzsóker a **68 adóslevél** közé keverjétek, majd ezt a paklit jól keverjétek meg³), és utána rakjátok képpel lefelé a játéktábla mellé; (Megjegyzendő, hogy innenől ahol a szabály "adóslevelet" említ, abba a dzsóker is beleértendő.)



A játéktábla kikészítése.

A többi játékelemet a kép szerint kell elhelyezni.



Minden játékos kap:

- **egy játékos táblát**
- **egy hengert** (a 0/45-ös mezőre)
- **1500 guldent**
- **2 dzsóker**
- **7 adóslevelet**



dzsóker

- **7 kártyát** a pakliból (a kezdőjátékoskal kezdve képpel lefelé mindenkinék osszatok 7 kártyát), és a kapott saját 7 kártyából ki-ki tetszése szerinti mennyiséget “megvásárolhat”, befizetve az adott kártyák árát (ez 200 és 400 gulden között lehet) a bankba^{4,5}); a kártyákat, amelyeket nem akartok vagy nem tudtok megvenni, tegyétek képpel felfelé a húzópakli mellé a dobott lapokhoz⁶). (A pontos szabályokat a 2. fázisnál találjátok.)

Pár szó a játékosablákról:

Minden táblán látható három oszlop (sárga: lerakat (szimbólum: pénz); narancs: nemesség (szimbólum: rendjel); lila: tisztség (szimbólum: inattekeres). A szimbólumok alatti mezők a gráduzlapkák elhelyezésére szolgálnak. Kezdésnél mindenki a legelső gráduzról indul; utóbb magasabb gráduzokra lehet lépni - minél magasabbra, annál jobb. Alkalmasint azonban visszahátrálásra is sor kerülhet.

A szimbólumok feletti mezők a joglapkák elhelyezésére szolgálnak. A sárga oszlophoz nem tartoznak jogok.

JÁTÉKMENET

A játék, a játékosok számának függvényében, **4-7 fordulón** át tart (a játékosok száma + 2). Minden forduló **két fázisból** áll:

- **1. fázis:** A játékosok sorra “végiglátogatják” az öt nemest, kezdve mindig Fülöppel, aztán Lujzával, Leóval, Máriával, végül befejezve Miksával.
- **2. fázis:** A játékosok pénzt, adósleveleket és hírnévpontokat kapnak.

1. fázis: Látogatások (aukciók)

A játékok sorra végiglátogatják a nemeseket, és - adósleveleik bemutatásával - igyekeznek megszerezni azok támogatását.⁴ Aki a legnagyobb követeléssel áll elő, az szerez meg végül az adott nemes támogatásával több privilégiumot (egy privilégiumkártya formájában). Ezután a következő nemes aukciójára kerül sor, és így tovább.

Ezek a látogatások játéktechnikailag aukciók, és az adóslevelekkel licitáltak. Az első aukciót a kezdőjátékos nyitja (azzal, hogy a festetlen hengert Fülöpre rakja); az elkövetkezendő aukciókat mindig az kezdi, aki megnyerte az előzőt.



4-7 forduló, mindegyik 2 fázissal:

- **1. fázis:** öt aukció
- **2. fázis:** pénz, adóslevelek és hírnévpontok

A játékosok az adott színű adóslevelekkel licitálnak a nemeseknél.

Az öt aukció sorrendje mindig ez: Fülöp, Lujza, Leó, Mária, Miksa.

Az aukciót nyitó játékos vagy megteszi licitjét, vagy passzol - ezzel kiszállva az aukcióból. Ha licitál, akkor megnevez egy számot: ennyi megfelelő színű adóslevéllel licitál (példa: "két adóslevél"). A kártyákat nem kell sem maga elé kiraknia, sem bemutatnia, és a kártyák értéke nem számít⁷. A dzsókerek is megfelelő színű adósleveleknek számítanak, azonban nem lehet csak dzsókerekkel licitálni.

Ezután a játékos bal oldali szomszédja következik: *passzol*, *tart* vagy *emel*.

- A játékos *passzol*, azaz kiszáll a licitból. Megtartja a kártyáit, azonban semmi jutalmat nem kap az aukció végén.
- A játékos *tartja a licitet*, azaz ugyanannyi kártyát ígér, mint amennyi épp a licit ("én is adok két adóslevelet").
- A játékos *emel*, ha legalább egy kártyával többet ígér, mint amennyi épp a licit.

Fontos: Saját licit nem emelhető. Ha valakire úgy kerül megint a sor, hogy saját licitje még mindig a legmagasabb (a többiek passzoltak vagy tartották), az aukció véget ér.

A licit körbe-körbe megy addig, amíg az alábbiak egyike nem történik:

- (*ritkán*) Egy játékoson kívül mindenki más passzolt. Ő megnyeri az aukciót, és az ígért kártyákat a dobott lapokhoz teszi.
- (*gyakran*) Az utolsó licitet nem emelte senki, de legalább egyvalaki tartotta. Ilyenkor a licitáló játékosok (tehát akik még nem passzoltak) *egyszerre* bemutatják licitjuket: annyi megfelelő színű adóslevelet, amennyit megígértek. Az győz, akinél a *legértékesebb* kártya van (a kártyák értéke 1-től 17-ig terjed). A licitek legértékesebb kártyáit kell összevetni, nem pedig a licitek összértékét. A győztes licitjét a dobott lapokhoz rakja, a többiek visszaveszik licitjuket a kezükbe. Ezenkívül közülük legfeljebb ketten kárptólást kapnak: akinek licitje a *második legértékesebb* volt, 100 guldent kap a bankból, és 50 guldent kap az, akinek licitje a *harmadik legértékesebb* volt. A többiek nem kapnak semmit. (*l. lentebb a példát*)

Látogatás Miksánál

- Miksának nincsenek adóslevelei, azonban nála bármilyen adóslevéllel lehet licitálni (a licitben több nemes adóslevele is lehet). Itt is igaz, hogy a licitben kell lennie legalább egy nem-dzsókernek.
- Ha a licitek bemutatása után egyenlőség alakul ki (a legmagasabb értékű kártyából több licitben is van), az alábbi sorrend dönt: Mária-Leó-Lujza-Fülöp (*Mária áll legközelebb Miksához, minden értelemben*).

A licit mindig a megfelelő adóslevelek száma, az értéknek itt nincs szerepe.

A licitben kell lennie legalább egy nem-dzsókernek.

Lehet

- passzolni
- tartani
- emelni (de csak más licitjét)

Ki-ki titokban tarthatja, hány kártya van a kezében.

Ha valaki egyedül marad a licitben, megnyeri az aukciót.

Ha legalább egyvalaki tartja az utolsó licitet, a kártyák értéke dönt, a legértékesebb kártyás licit a győztes.

A második legértékesebb licitért 100, a harmadikért 50 gulden jár.

Miksánál:

- bármely adóslevelek
- azonos értéknél Mária jobb Leónál, stb.

Példaaukcio: A játékosok épp Máriát látogatják meg. Anita kezdi a licitet, minthogy ő nyerte Leó aukcióját. Három adóslevelet ígér. Bal oldali szomszédja, Jenő tartja a licitet, Márk passzol, Éva emel eggyel, négyre. Újra Anitán a sor: passzol.

- Ha Jenő is passzol, Krisztina nyeri a licitet, és négy Máriás adóslevelet (köztük legfelsőbb három dzsóker) a dobott lapokhoz rak.
- Ha Jenő emel (például öt adóslevélre), Éva passzolhat, emelhet vagy tarthatja a licitet.
- Ha Jenő tartja a négy adóslevelet, az aukció véget ér (Éva nem emelheti saját licitjét). Mindketten egyszerre leraknak a kezükből négy megfelelő színű adóslevelet. Jenő lapjai: Mária 14-es és 15-ös adóslevelei, valamint két dzsóker. Éva négy Máriás adóslevelet mutat be, a 4-est, a 8-ast, a 9-est és a 12-est. A 15-ös kártyával Jenő nyerte az aukciót, és ezért licitjét, mind a négy kártyát a dobott lapokhoz rakja. Éva visszaveszi a kezébe saját kijátszott kártyáit, valamint a bankból kap még 100 guldent. Senki sem kapja meg az 50 guldent, hiszen az aukciónak nincs harmadik helyezettje.

A privilégiumok végrehajtása

Az aukció győztese elveszi a játéktábla mellé felcsapott privilégiumkártyák valamelyikét, *tetszése szerint*, és azt végre is hajtja⁸. A kártyákon három privilégium van, de ezekből *csak kettő* hajtható végre, *tetszés szerinti* sorrendben. A privilégiumokat *azonnal* végre kell hajtani, nem lehet másik aukció utánra vagy másik fordulóra halasztani. Azonban privilégium végrehajtható úgy is, hogy helyette a játékos kap 2 hírnévpontot⁹.

A végrehajtás után a privilégiumkártyát képpel felfelé csúsztassátok a privilégiumkártyák paklijának aljára¹⁰.

Az egyes privilégiumok:



A játékos azonnal kap 500 guldent a bankból.



A játékos kap 6 vagy 7 hírnévpontot.



A játékos a húzópakli legfelső két lapját (anélkül, hogy másnak megmutatná) a kezébe veszi¹¹. Ezután a kezéből egy tetszőleges kártyát a dobott lapokhoz kell tennie (tehát nem feltétlen a most felhúzott kártyát egyikét dobja el).

Figyelem: Ez a három privilégium csak a leírt módon hajtható végre; nem hajthatók végre olyasképp, mint a következő három privilégium.

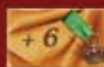
Példaaukcio:

Miksát látogatják épp. Jenő bemutatott három kártyája: 15-ös Leó, 3-as Mária, dzsóker. Anita bemutatott három kártyája: 15-ös Fülöp, 2-es és 7-es Leó. Jenő nyeri az aukciót, mert Leó 15-ös kártyája jobb, mint Fülöp 15-öse.

Az aukció győztese elveszi az egyik felcsapott privilégiumkártyát, és végrehajt kettőt annak három privilégiumából.



+ 500 gulden



+ 6 vagy 7 hírnévpont



+ 2 kártya (és eldobva 1)

Példa: Márk a kezébe veszi a húzópakli felső két lapját: egy dzsóker egy egy 10-es Lujzát. Ezután eldob a kezéből egy 3-as Fülöpöt.



E három privilégium kétféleképpen is végrehajtható: a játékos *vagy* elveszi a megfelelő oszlop következő gráduzlapkáját *vagy* elveszi a megfelelő oszlop egy joglapkáját (*kivétel: lerakatok*).

Gráduzlapkák

A játékos elveszi a játéktábla mellől a *számára sorban következő* gráduzlapkát, és lerakja azt játékosablája megfelelő mezőjére.

Figyelem: Amennyiben ez a 4., *legmagasabb* grádus, az 3. grádus lapkáját vissza kell tennie a játéktábla mellé.

Amennyiben a játéktábla mellett nincs az adott gráduzlapkából (*és csak ekkor*), a játékos a lapkát elveszi egy tetszőleges játékos-társától. Ebbe az illető kénytelen belenyugodni, azonban választhat, milyen kárpótlást kap: *vagy* kap 100 guldent a bankból *vagy* kap 1 hírnévpontot⁹.

Ha valaki egy játékos-társtól a 4. grádus lapkáját veszi el, odaadja neki saját 3. gráduzlapkáját.

Ha valakitől elvesznek egy gráduzlapkát, az *nem* veszíti el az ahhoz kapcsolódva megkapott joglapkát.

Ha valaki két ugyanolyan privilégiumot hajt végre, és mindkét szer "lopásra" kényszerül, először az egyiket veszi el valamelyik játékos-társától, majd utána, szintúgy valamelyik játékos-társától, a következő gráduzlapkát. Ilyenkor sem lehet egy grádust "átugrani".

Példa: Márk végrehajt egy lila privilégiumot, és elveszi a játéktábla mellől a legnagyobb tisztséglapkát. Pontosabban elvenné, de az már Éva játékosabláján van. Márk elveszi Éva táblájáról a lapkát, lerakja a sajátjára, viszont odaadja Évának a 3. grádus lapkáját. Kárpótlásul Éva kér 100 guldent a bankból. Éva nem veszíti el az építész joglapkáját. A forduló végén Márk hat adóslevelet vásárolhat, és kap egyet ingyen, Éva pedig hat adóslevelet vásárolhat.

Joglapkák

A játékos a privilégium végrehajtásakor megteheti, hogy nem a soron következő gráduzlapkát veszi el, hanem elveszi az adott oszlop egy joglapkáját - amennyiben rendelkezik már az ahhoz a joglapkához szükséges gráduzlapkával¹². Ezután már kihasználhatja e lapka képességét.

Figyelem: A 3. grádushoz tartozó joglapka elvehető akkor is, ha a játékos már a 4. gráduson ül.

A többi privilégium kétféleképpen hajtható végre:
vagy egy gráduzlapka,
vagy egy joglapka elvétele

A játékos, aki kap egy gráduzlapkát, azt a játéktábla mellől saját játékosablájára rakja.

Ha az adott gráduzlapkából már nincs egy sem a játéktábla mellett, az bármely játékos-társától elvehető (az illető kap 100 guldent *vagy* 1 hírnévpontot).

Elvehető a gráduznak megfelelő joglapka.

Példa: Anita már polgármester; elveheti akár az építészt, akár a pénzverőt.



Amíg egy játékos csak kereskedő (1. grádus) vagy céhmester (2. grádus), *nem* vehet el lila joglapkát.

Ha már tanácsstag (3. grádus), lila privilégium végrehajtásakor a játéktábla mellől játékosablájára rakhat egy *pénzverőt*. Innentől *minden* forduló végén ingyen kap egy adóslevelet.

Ha a játékos polgármester (4. grádus), lila privilégium végrehajtásakor a játéktábla mellől játékosablájára rakhat egy *pénzverőt* vagy egy *építésszt*. Akinek van építésze, az egy privilégiumkártya megszerzésénél, annak két privilégiuma *mellett* végrehajthat egy *további* privilégiumot: megvásárolhatja a legfelső templomot vagy dómot. Erre azonnal sor kerülhet azután is, hogy a játékos megszerezte az építésszt. (l. *lentebb a példát*)

Ezenkívül *bármelyik gráduson legyen is a játékos*, ha egy lila privilégiumot hajt végre, megteheti, hogy elveszi a legfelső templom- vagy dómlapkát, kifizetve annak árát a bankba. (*erről részletesebben lentebb olvashattok*)

1. példa: Jenő az oldalt látható kártyát választotta. Van 400 guldene és rendelkezik az építésszel. Először elvesz 500 guldent a bankból. Utána használja építésszt és felépíti az éppen legfelső dómot, 900 guldenért. Végül végrehajtja második privilégiumát, kap 6 hírnévpontot, és jelzőjét a 42-es mezőről a 48-asra mozgatja.

2. példa: Anita az oldalt látható kártyát választotta. A tisztségeknél a 3. gráduson ül. Először egy lila privilégiumot választ, és a 3. grádus lapkáját becseréli a 4. gráduséra. Másodjára a második lila privilégiumot választja, és elvesz egy építészlapkát. Ezután nyomban használhatja is az építésszt, és további privilégiumként megépíti 700 guldenért az éppen legfelül lévő templomot.



Amíg egy játékos csak polgár (1. grádus) vagy nemes (2. grádus), *nem* vehet el narancsszín joglapkát.

Ha a játékos már gróf (3. grádus), narancsszín privilégium végrehajtásakor a játéktábla mellől a játékosablájára rakhatja a legfelső címet. Innentől *minden* forduló végén plusz hírnévpontokat kap.

Ha a játékos herceg (4. grádus), narancsszín privilégium végrehajtásakor a játéktábla mellől játékosablájára rakhatja a legfelső nemeslevelet (vagy címet), valamint *minden* forduló végén plusz hírnévpontokat kap.

1. grádus: nincs joglapka

2. grádus: nincs joglapka

3. grádus: pénzverő (+1 ingyen adóslevél)

4. grádus: építész (vagy a pénzverő) (további lehetőség templom- vagy dómépítésre)

mindegyik grádus: templom vagy dóm építése



1. grádus: nincs joglapka

2. grádus: nincs joglapka

3. grádus: címer (1-4 hírnévpont fordulónként)

4. grádus: nemeslevél (2-5 hírnévpont fordulónként) vagy címer

Példa: Márk az oldalt látható kártyát választotta. Először végrehajtja az egyik narancsszín privilégiumot, és a 3. grádus lapkáját becsereéli a 4. gráduséra. Másodjára szintúgy egy narancsszín privilégiumot hajt végre, és elveszi a legfelső (4 hírnévpontot) érő nemeslevelet. A forduló végén 16 (12+4) hírnévpontot kap.

Faktoreien

A sárga oszlophoz (lerakatok) nem tartoznak joglapkák. A sárga privilégium végrehajtható úgy, hogy a játékos 300 guldent kap a bankból; ez csak akkor nem lehetséges, ha a játékos még az 1. gráduson ül.

Példa: Éva az oldalt látható kártyát választotta. Szeretne egy templomot építeni, azonban ehhez még szüksége van 200 guldenre. Először végrehajtja a sárga privilégiumot, és ahelyett, hogy elvenné a következő grádus lapkáját, kap 300 guldent a bankból. Ezután végrehajtja a lila privilégiumot, és felépíti a templomot.

Templom- és dómépítés

Csak annak a játékosnak lehet 25-nél több hírnévpontja, akinek van temploma; hasonlóképp csak annak a játékosnak lehet 45-nél több hírnévpontja, akinek van dómja. Akinek nincs temploma, illetve dómja, annak jelzője *semmilyen okból* nem haladhat túl a 25-ös, illetve 45-ös mezőn^{9,13}.

Példa: Anitaának 21 hírnévpontja van. A forduló végén 14 hírnévpontot kap (gróf, 2-es címer, 4-es nemeslevél), és 35 hírnévpontja lenne - azonban nincs címere, így csak 25 hírnévpontja lesz összesen, a többi elvész...

2. fázis: Pénz, hírnévpont, adóslevelek

Az öt aukció befejeztével kerül sor a 2. fázisra; ebben a játékosok

- ➔ pénzt
 - ➔ hírnévpontokat
 - ➔ és adósleveleket
- kapnak.

(Az utolsó forduló végén már csak hírnévpontokat kapnak a játékosok; a pénz és az adóslevelek kiosztása szükségtelen.)

- ➔ **Pénz:** Mindenki aszerint kap pénzt a bankból, melyik sárga gráduson ül - 600, 900, 1200 vagy 1600 guldent. (l. lentebb a példát)



1. grádus: semmi

2. grádus: +300 gulden



Templom nélkül nem lehet a 25-ös mezőn túlhaladni.

Dóm nélkül nem lehet túlhaladni a 45-ös mezőn.

Mindenki grádusa szerint pénzt kap a bankból.

➔ **Hírnévpont:** Mindenki aszerint hírnévpontokat kap, melyik narancsszín gráduson ül (3, 5, 8 vagy 12 hírnévpontot); nemkülönben hírnévpontok járnak a megszerzett címerek, nemeslevelek miatt is. A kapott hírnévpontokat a hírnévsávon kell lelépni. (l. lentebb a példát)

Figyelem: A 25-ös és a 45-ös mező átlépésére külön szabály vonatkozik^{9,13}.

➔ **Adóslevelek:** Minden játékos aszerint kap a húzópakliból képpel lefelé adósleveleket^{14,15}, melyik lila gráduson ül - 4, 5, 6, vagy 6+1 kártyát. Ha van pénzverője, ingyen kap még egy kártyát. Először az utolsó aukció (Miksa) győztese¹⁶ kapja meg az összes kártyáját, majd az ő bal oldali szomszédja, és így tovább.

Figyelem: Aki ingyen kap egy vagy két kártyát (4. grádus, pénzverő), az először azt vagy azokat kapja meg és veszi is nyomban a kezébe. Csak ezután kapja meg a grádusa szerint neki járó többi kártyát, amelyeket megvásárolhat; a még meg nem vásárolt kártyákat a kézben lévő kártyáitól jól elkülönítve kell tartania.

A kapott adóslevelekből ki-ki eldönti, melyeket akarja megvásárolni, és ezeket képpel lefelé lerakja maga elé. A kártyákat, amelyeket a játékos nem akar vagy nem tud megvenni, képpel felfelé, egyidejűleg a dobott lapokhoz kell tenni⁶.

Miután mindenki eldöntötte, mit vásárol, a kártyát árát (az árak mind az elő-, mind a hátlapokon láthatók) be kell fizetni a bankba⁷; ezután a játékosok a kezükbe vehetik a megvásárolt kártyákat.

Példa: Oldalt látható Jenő játékosablaja. Már van lerakata Innsbruckban, gróf, van címere és nemeslevele, valamint polgármester és van pénzverője. Kap 900 guldent a bankból, kap 13 (8+1+4) hírnévpontot⁸, valamint kap ingyen két adóslevelet; ez utóbbiakat a kezébe veszi. A húzópakliból kap még 6 adóslevelet, amelyek közül bármennyit megvásárolhat. A megvett adósleveleket a kezébe veszi, a többit pedig, nem akart vagy nem tudott megvenni, a dobott lapokhoz teszi.

A következő forduló

- A fordulójelzőt a következő mezőre kell mozgatni.
- Fel kell csapni és a játéktábla mellé tenni a maradék 5 privilégiumkártyát. Ha már mind a 10 privilégiumot felcsaptátok (azaz minden második forduló végén), az összes privilégiumot keverjétek meg, majd csapjátok fel a felső 5-öt.
- Az első licitet (Fülöp) az a játékos kezdi, aki megnyerte az előző forduló utolsó aukcióját (Miksa)¹⁶.

Mindenki grádusa, valamint esetleges címere, nemeslevele szerint hírnévpontokat kap (25/45-ös szabály).

Mindenki grádusa szerint adósleveleket kap (kezdve az utolsó aukció győztesétől, az óramutató járása szerint haladva).

Mindenki eldönti, hogy a kapott adóslevelekből mennyit vásárol meg; a maradékot egyszerre a dobott lapokhoz teszi.



- a fordulójelző mozgatása
- 5 új privilégiumkártya felcsapása
- az utolsó aukció győztese kezd

A JÁTÉK VÉGE

A játék két játékosnál a 4., három játékosnál az 5., négy játékosnál a 6. és öt játékosnál a 7. fordulóval ér véget. Akinek ekkor a **legtöbb hírnévpontja** van¹³, győzött.

Egyenlőségnél az a győztes, aki az érintettek közül a drágább dómot építette *(vagy templomot, ha egyiküknek sincs dómja)*.

Speciális szabályok, tanácsok

¹ *Akkor is készítsétek ki az összes joglapkát, ha ötnél kevesebben vagytok; ilyenkor néhány természetesen nem kerül a játékba (a legolcsóbbak, legértéktelembbek).*

² *A bankban mindig be lehet váltani a címleteket. A pontos összeg titkos, ezért a pénzeteket lefordítva tartjátok játékos táblátok megfelelő részén.*

³ *Minden keverés után valaki emelje el a paklit, hogy ne lehessen a legfelső lappal manipulálni.*

⁴ *Ezt úgy képzeljétek el, hogy pénzt adtok kölcsönbe egy nemesnek, aki cserébe aláír számotokra egy adóslevelet. Minél nagyobb az adósság, annál értékesebb az adóslevél.*

⁵ *Ha szükségesnek vélték, mindegyikötök ellenőrizze a kártyák hátoldalai alapján jobb oldali szomszédját, hogy a megfelelő végösszeget fizeti-e be a bankba.*

⁶ *Az adóslevelek megvásárlása után a meg nem vásárolt adóslevelek egyszerre kerülnek a dobott lapokhoz. A dobott lapokat sosem szabad átnézni.*

⁷ *Természetesen mindenki legfeljebb annyi kártyával licitálhat, ahány megfelelő színű kártya van a kezében.*

⁸ *Ha egy nemesnél mindenki passzol, senki sem kap privilégiumkártyát, a zonnal a következő nemes aukciója következik. A forduló végén az esetlegesen megmaradt privilégiumkártyákat is a pakli aljára kell tenni.*

⁹ *Templom, illetve dóm nélkül azonban nem lehetséges túlhaladni a 25-ös, illetve a 45-ös mezőn. Túljeszen mindegy, honnét kap a játékos hírnévpontot (a forduló végén, privilégiumból, kárpótlásért elvesztett gráduzlapka miatt, privilégium végre nem hajtsáért), jelzője a 25-ös, illetve a 45-ös mezőn marad.*

¹⁰ *Fülöp aukciójának győztese még öt privilégium közül választhat, míg Miksa aukciójának győztese az egyetlen megmaradt kártyát kapja meg.*

A játék 4-7 forduló után ér véget, a játékoszám függvényében.

Az **győz**, akinek a **legtöbb hírnévpontja** van.

A gráduzlapkák kivételével mindig készítsétek ki az összes játéktartozékot.

Titok, kinek mennyi pénz van.

Minden keverés után emeljétek el a húzópaklit.

Pénzt kölcsönöztök a nemeseknek, és cserébe adósleveleket kaptok.

A hátlapok alapján ellenőrizhetitek, hogy a megfelelő összeget fizetik-e be a többiek.

Egyszerre rakjátok a meg nem vásárolt adósleveleket a dobott lapokhoz.

Csak annyit licitálhattok, ahány megfelelő színű kártyátok van.

Ha egy nemesnél senki sem licitál, az az aukció elmarad.

Templom, illetve dóm nélkül nem lehet túlhaladni a 25-ös, illetve a 45-ös mezőn.

Minden aukció után elvesztek egy privilégiumkártyát.

¹¹ A húzópakli tetején lévő kártya ára nyilvános; a második kártya értéke azonban nem az, azzal csak akkor szembesül a játékos, amikor végrehajtja a privilégiumot.

¹² A játékosztábla minden mezőjén legfeljebb egy lapka lehet (pl. senki sem építhet két templomot, nem lehet két nemeslevele, stb.). A 3. és a 4. grádus lapkáival ellentétben a már megszerzett joglapkák nem veszíthetők el; azonban csak a megfelelő gráduslapkák birtokában szerezhetők meg.

¹³ Akinek van dómja, annak jelzője túlhaladhat a 45-ös mezőn. Ilyenkor jelzője kevesebb hírnévpontot mutat, mint amennyit valójában gyűjtött; a játék végén pontjaihoz hozzá kell adni 45-öt.

¹⁴ Ha kifogy a húzópakli, a dobott lapokat jól keverjétek meg: ez lesz az új húzópakli.

¹⁵ Elméletileg előfordulhat, hogy nincs elég adóslevél (a húzópakliban, illetve a dobott lapoknál) ahhoz, mindenki megkapja, ami jár neki. Ilyenkor a kártyák kiosztása előtt mindenki kiválaszt egyet a kezében tartott kártyák közül, és azt a dobott lapokhoz rakja. Ezt addig kell ismételní, amíg nincs elég kártya a húzópakliban és a dobott lapoknál. Ekkor a kártyákat jól meg kell keverni, és kinek-kinek kiosztani, ami jár neki.

¹⁶ Az utolsó aukció győztese kap először adósleveleket, valamint ő kezdi a licítet a következő fordulóban. Ennek jelzésére a játékos az aukció megnyerése után vegye maga elé a kezdőjátékos jelzőjét. Az adóslevelek kiosztása után rakja vissza Fülöpre, és már kezdődhet is a következő forduló.

A szerző és a kiadó köszönetet mond a játékesztelőknek:

Olaf Ehrhardtnak, Sigurd Göbelnek, Carsten Gregoriusnak, Matthias Kaunénak, Rüdiger Knustnak, Lorenz Kutschkénak, Ada Largénak, Olaf Mindermann-nak, Udo Radtkénak, Martin Schlüternek, Karsten Tegelernek, Ursula Toeplernek, valamint a drübbberholzi, gassai, prieni, rosenheimi, siegsdorfi és wasserburgeri játékosoknak.

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

Sem a húzópaklit, sem a dobott lapokat nem lehet átnézni.

Minden játékosztábla-mezőn csak egy lapka lehet.

A 45-ös mezőn túlhaladva újra kell kezdeni a pontsávot.

A dobott lapokat jól meg kell keverni, majd el kell emelni: ez lesz az új húzópakli.

Ha a forduló végén nincs elegendő adóslevél, mindenki addig dob el a kezéből kártyákat, amíg elegendő adóslevél nem lesz.

Az utolsó aukció győztese maga elé veszi a kezdőjátékos jelzőjét, majd a következő forduló kezdetén viszarakja azt Fülöpre.

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)





Jakob Fugger

Fugger Jakob 1459. március 6-án, Augsburgban született, az idősebb Fugger Jakob és Barbara asszony tizedik gyermekeként. Szülei kívánságára, habár nem fűlött hozzá a foga, egyházi pályára lépett, azonban 1478-ban, négy bátyja halála után visszatért a családi üzletbe. Hamarosan tapasztalt üzletemberré lett, és a rákövetkező harminc évben új és új javaslatokkal és változtatásokkal állt elő (pl. a kettős könyvelés bevezetésével). Utolsó túlélő fivére, a vállalkozást irányító Ulrik halála után övé lett az egész vállalat.

Felemelkedésében nagy szerepe volt az adott kor uralkodóival kötött kontraktusainak, különösként a nálánál két héttel ifjabb I. Miksa császárral, akit hatalmas összegekkel támogatott, melyek jó részét sosem kapta vissza - ellenben viszonzásul jövedelmező kiváltságokhoz, illetve birodalmi nemességhez jutott. Különösen jó pozíciókat szerzett a réz- és ezüstkereskedelemben (így például a Thurzókkal szövetkezve ellenőrizte a magyarországi rézkitermelést), így válva még gazdagabbá és befolyásosab-

bá. Miksa halála után is rendkívül fontos szerepet játszott az európai politikában, így több mint félmillió gulddal támogatta az ifjú spanyol király, I. Károly német-római császárrá választását; cserében még nagyobb gazdasági hatalomhoz jutott, a pápa pedig neki tett szolgálataiért lateráni gróffá nevezte ki.

Nagyon jelentős bevételei voltak a bűnbocsánat-cédulákból is. E cédulákat a lerakatok révén az akkori Európában mindenütt árulták emberei, és ilyesformán jelentős része volt a római Szent Péter-templom építésének finanszírozásában. Ebbéli szerepe miatt összetűzésbe került Lutherékkal (Augsburg a reformáció egyik "fővárosa" volt).

Fugger Jakob 1525. december 30-án halt meg, kevéssel azután, hogy unokaöccsét, Antont jelölte ki utódjának. Utóbb a Fuggerek elveszítették korábbi jelentőségüket, de továbbra is gazdag, befolyásos üzletemberek maradtak, több fejedelmi családdal is rokoni kapcsolatra léptek. A Fugger-leszármazottak között volt püspök, tábornok, főkamrás; az egyik ág tagjait II. Ferenc császár birodalmi hercegé tette.

