

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Augsburg 1520

de Karsten Hartwig

Jakob Fugger

De l'argent et de l'or pour l'empereur et le roi

IDEE DE JEU

Les joueurs se glissent dans le rôle de Jakob Fugger. Ils commencent par prêter leur argent à 5 nobles, avant de les contacter pour faire valoir leurs droits. Plus la somme qu'ils ont prêtée est importante, plus ils ont de chances d'en récupérer une partie – sous forme de privilèges. Grâce à ces privilèges, les joueurs continuent à accumuler des richesses, obtiennent des fonctions de plus en plus importantes ou empochent les points de prestige décisifs pour le jeu.

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points de prestige à la fin du jeu.

MATERIEL

1 plateau de jeu

5 fiches pour les joueurs

7 pions (1 rouge, 1 bleu, 1 jaune, 1 vert, 1 marron et 2 couleur bois)

90 cartes de jeu

- **68 reconnaissances de dettes** (Schuldscheine, de 1 à 17 pour chacun des 4 nobles)
- **12 « jokers »** (à 400 florins)
- **10 cartes « privilège »**

-**27 cartes « échelon »** (9 dans chacune des 3 catégories existantes)

-**30 tuiles « droits »** (parmi lesquelles églises, cathédrales, blasons, lettres de noblesse)

-**70 billets** (18 x 50, 32 x 100, 22 x 500 florins)

Les joueurs prêtent leur argent à 5 nobles

Ils reçoivent en échange des privilèges qui les aident à accroître leur richesse et leur notoriété

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points de prestige à la fin du jeu.

PREPARATION DU JEU

Le **plateau de jeu** est posé au centre de la table. Il sert à compter les tours (4 à 7 tours) et les points (de 0 à 45 points), mais on y trouve surtout le portrait de 5 nobles.

Les joueurs disposent **les cartes « échelon »** devant le plateau de jeu selon le tableau ci-dessous (triées par couleur et valeur) :

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
par couleur	1 grande 1 moyenne 2 petites	1 grande 1 moyenne 3 petites	1 grande 2 moyennes 4 petites	1 grande 3 moyennes 5 petites

Les joueurs trient de la même façon **les 30 tuiles « droits »** selon leur couleur et leur type et les disposent en 6 piles qu'ils placent à gauche du plateau.

Parmi ces tuiles, les **blasons** sont triés selon leur valeur (la plus forte en haut de la pile, puis en ordre décroissant). Les **lettres de noblesse** sont disposées de la même manière.

Les **églises (Kirche)** sont également triées (la plus chère en haut de la pile, puis en ordre décroissant). Les **cathédrales (Dom)** sont disposées de la même manière.¹

Un joueur mélange les **cartes « privilège »** et en pose 5 l'une en dessous de l'autre face visible à droite du plateau de jeu ; les 5 cartes restantes sont posées face cachée à côté de cette rangée.

On place un **pion couleur bois** (=pion d'enchère) devant le joueur le plus riche (dans le doute, devant le plus jeune) ; il devient ainsi 1° joueur.

L'autre **pion couleur bois** (=pion compte-tours) est posé sur le chiffre du plateau de jeu correspondant au nombre de joueurs.

L'**argent** est trié, placé au-dessus du plateau de jeu et constitue la banque.

Chaque joueur reçoit :

- **1 fiche joueur** qu'il pose devant lui
- **un pion de la couleur de sa fiche** : il sert à marquer les points de prestige. Le joueur le pose sur la case 0/45 de l'échelle des points (les pions peuvent être empilés).
- **1500 florins** de la banque : il les pose sur la case grisée en haut à gauche de sa fiche.²
- **2 cartes « joker »** (à chercher dans les cartes de jeu) ; les jokers restants sont bien mélangés³ avec les **68 reconnaissances de dettes** et placés en une pile (face cachée vers le haut) au-dessus du plan de jeu.

(Remarque : désormais, lorsqu'on mentionnera les « reconnaissances de dettes », il s'agira également des jokers.)

- **7 cartes** de cette pile : on les distribue une à une face cachée en commençant par le 1° joueur jusqu'à ce que chacun ait 7 cartes.

Les joueurs peuvent « acheter » autant de cartes qu'ils le souhaitent parmi ces 7 cartes : ils doivent pour cela payer la somme indiquée sur chaque carte (de 200 à 400 florins par carte).^{4 5} Les cartes qu'ils ne peuvent ou ne veulent pas acheter, constituent la défausse (face visible) posée à côté de la pile « reconnaissances de dettes ». ⁶ (La règle détaillée concernant l'achat des reconnaissances de dettes se trouve page 8.)

Les fiches joueur :

Elles comportent 3 catégories (jaune : comptoirs (symbole : pièces), orange : titre de noblesse (symbole : médaille) et violet : fonctions (symbole : parchemin)). On trouve sous ces 3 symboles les cases destinées à recevoir les cartes « échelon » qui montrent l'ascension du joueur dans chacune des catégories. Au début du jeu, chaque joueur se trouve sur l'échelon 1. Au fil du jeu, les joueurs gravissent les échelons : plus ils montent haut, mieux c'est. Mais ils peuvent aussi redescendre.

On trouve au-dessus des 3 symboles les cases destinées à recevoir les tuiles « droits » qui représentent des conquêtes spéciales réalisées par le joueur, conquêtes qui sont d'un grand intérêt pour la victoire (surtout l'église et la cathédrale). Il n'existe pas de tuiles « droits » pour la catégorie jaune (comptoirs) : le droit consiste ici à pouvoir prendre 300 florins de la banque (voir plus bas).

Préparation du jeu

Poser le plateau de jeu

Distribuer les autres éléments du jeu autour du plan de jeu selon l'illustration page 2

Chaque joueur reçoit :

- **1 fiche joueur**
- **un pion** (posé sur le 0/45)
- **1500 florins**
- **2 jokers**
- **7 reconnaissances de dettes** à acheter

Carte page 3 :

13 : valeur de la reconnaissance de dettes

le noble

300 : le montant que l'on prête au noble (paye à la banque)

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en **4 à 7 tours** selon le nombre de joueurs (nombre de joueurs+2). Chaque tour est composé de **2 phases** :

- **1° phase** : Pour commencer, les joueurs se rendent chez les 5 nobles en commençant toujours par Philippe, puis Louise, Léo, Maria et finalement Maximilien.
- **2° phase** : Les joueurs récupèrent ensuite l'argent, les reconnaissances de dettes et les points de prestige décisifs pour le match.

1° phase : « les visites » (=enchères)

Les joueurs rendent visite aux nobles l'un après l'autre et font valoir leurs droits grâce à leurs différentes reconnaissances de dettes.⁴ Le joueur qui a la reconnaissance de dettes la plus forte, reçoit finalement des privilèges du noble (sous forme d'une carte privilège). Le pion d'enchères est ensuite déplacé sur le noble suivant et on procède de même, etc.

Ces visites sont en fait des enchères pendant lesquelles les joueurs enchérissent sur les nobles. Le 1° joueur commence la 1° enchère du jeu (*en posant le pion d'enchère couleur bois sur Philippe*) ; ensuite c'est toujours le joueur qui a remporté l'enchère précédente qui commence l'enchère. Le premier joueur fait sa première enchère ou passe (voir plus bas). S'il souhaite enchérir, il donne à voix haute le nombre de reconnaissances de dettes qu'il souhaite jouer (*par ex., « J'offre 2 cartes pour Maria »*). Il n'a pas besoin de montrer ses cartes et la valeur des cartes (1 à 17) ne joue (pour l'instant) aucun rôle.⁷ Attention, les reconnaissances de dettes qu'il joue doivent être « valables » : c'est-à-dire qu'ils doivent concerner le noble à qui les joueurs rendent visite ou être des jokers. (*exception : Maximilien ; voir plus bas.*)

Il n'est pas possible de faire une enchère composée uniquement de jokers.

C'est ensuite au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) d'enchérir. Il peut *passer, tenir* ou *surenchérir*.

- *passer* : le joueur ne prend pas part à l'enchère. Il garde ses cartes, mais repart les mains vides.
- *tenir* : le joueur offre le même nombre de cartes que le joueur précédent.
- *surenchérir* : le joueur propose au moins une carte de plus que le joueur précédent.

Attention : Un joueur n'a en aucun cas le droit de surenchérir sur lui-même. Si c'est à nouveau le tour du joueur qui a fait la 1° offre la plus forte (parce que les autres joueurs ont tenu ou passé), l'enchère est terminée (voir plus bas).

Les offres se poursuivent (si nécessaire pendant plusieurs tours) jusqu'à ce qu'on arrive à une des 2 situations décrites ci-dessous :

- (rare) : l'offre la plus élevée a été faite par un seul joueur (tous les autres ont passé). Il remporte l'enchère et se défait des cartes qu'il a mises en jeu.
- (fréquent) : l'offre la plus élevée a été faite par plusieurs joueurs. Dans ce cas, les joueurs montrent *en même temps* les cartes qu'ils ont mises en jeu. Le gagnant est celui qui a proposé la carte avec *la valeur la plus élevée* (1 à 17). C'est donc la valeur de cette carte qui compte, *et non pas* la somme des cartes mises en jeu. Le vainqueur se défait des cartes qu'il a mises en jeu. Les autres joueurs reprennent leurs cartes. En outre, 1 ou 2 joueurs reçoivent de l'argent de la banque pour compenser le fait qu'ils aient perdu l'enchère : le joueur qui a la 2° carte la plus élevée reçoit 100 florins, celui qui a la 3° carte la plus élevée reçoit 50 florins. Les autres repartent les mains vides. (*voir l'exemple dans le récapitulatif de la règle plus bas.*)

4 à 7 tours de jeu constitué chacun de 2 phases :

1° phase : 5 enchères

2° phase : argent, reconnaissances de dettes et points de prestiges

Les 5 enchères par tour se déroulent toujours dans le même ordre : Philippe, Louise, Léo, Maria, Maximilien

Les joueurs enchérissent avec les reconnaissances de dettes adéquates sur chaque noble.

Les joueurs enchérissent toujours un *nombre* de cartes : leurs valeurs ne jouent (alors) aucun rôle.

Il n'est pas possible de faire une offre constituée uniquement de jokers.

Un joueur peut passer, tenir ou surenchérir (mais pas sur lui-même)

Un joueur a le droit de cacher le nombre de cartes qu'il a en main.

Si un seul joueur fait l'offre la plus élevée, il remporte l'enchère

Si plusieurs joueurs font l'offre la plus élevée, ils comparent la *valeur* de leurs cartes ; celui qui a la carte *la plus forte* remporte l'enchère.

Le joueur qui a fait la 2° offre la plus élevée reçoit 100 florins et celui qui a fait la 3° offre la plus élevée reçoit 50 florins de la banque.

Règles spéciales pour Maximilien

- Il n'y a pas de reconnaissances de dettes spécifiques pour Maximilien : les joueurs peuvent jouer *toutes* les reconnaissances de dettes *dans l'ordre et selon la combinaison de leur choix*. Il n'est toutefois pas possible de ne jouer que des jokers.
- Si l'offre la plus élevée a été faite par plusieurs joueurs, on compare ici aussi la carte la plus élevée jouée par chaque joueur. En cas d'égalité, on observe l'ordre suivant : *Maria avant Léo, avant Louise, avant Philippe*.

Pour Maximilien :

- **n'importe quelle reconnaissance de dettes**
- **en cas d'égalité, Maria est meilleure que Léo, etc.**

1° exemple d'enchère (Maria) :

Ada fait la 1° offre, car elle a remporté l'enchère précédente sur Léo. « J'offre 3 reconnaissances de dettes. » Matthias, son voisin de gauche, dit : « Je tiens. » Lorenz passe et Sigurd offre 4 reconnaissances de dettes. C'est à nouveau au tour d'Ada de faire une offre ; elle passe.

- *Si Matthias passe aussi, Sigurd doit montrer 4 reconnaissances de dettes aux autres joueurs (avec jusqu'à 3 jokers) et s'en défaire.*
- *Si Matthias surenchérit, Sigurd peut passer, tenir ou surenchérir...*
- *Si Matthias tient l'offre de 4, l'enchère est terminée. (Sigurd ne peut pas surenchérir sur lui-même.) Les 2 joueurs doivent montrer en même temps 4 reconnaissances de dettes : Matthias joue Maria-14 et -15 et 2 jokers, Sigurd joue Maria-4, -8, -9 et -12. Le 15 permet à Matthias de remporter l'enchère : il se défait de ses 4 reconnaissances de dettes. Sigurd reprend ses 4 cartes et reçoit 100 florins de la banque. Personne ne reçoit 50 florins.*

2° exemple d'enchère (Maximilien) :

- *Matthias a enchéri avec les 3 cartes suivantes : Léo-15, Maria-3, joker ; Ada a également joué 3 cartes : Philippe-15 et -7, Léo-2. Matthias remporte l'enchère car Léo-15 est plus forte que Philippe-15.*

Utilisation des privilèges

Le joueur qui remporte une enchère choisit immédiatement l'une des cartes privilège posée face découverte à droite du plateau et utilise *immédiatement deux des trois* privilèges proposés sur celle-ci (dans l'ordre qu'il le souhaite)⁸. Un joueur a la possibilité de ne pas utiliser ses privilèges : il avance alors de 2 *points de prestige* sur l'échelle des points par privilège non utilisé.⁹

Après son utilisation, la carte privilège est placée face vers le haut sous le tas des 5 cartes privilège.¹⁰

Signification des différents privilèges : (voir illustrations page 5)

-Le joueur prend 500 florins de la banque.

-Le joueur avance de 6 ou de 7 points de prestige sur l'échelle des points.⁹

-Le joueur pioche 2 cartes (sans les montrer aux autres joueurs).¹¹ Il doit ensuite se défausser de la carte *de son choix* (face découverte).

Attention : Ces 3 privilèges ne peuvent être utilisés *que* de la façon décrite ci-dessus. Ils ne peuvent être utilisés comme un des 3 privilèges décrits ci-dessous (illustrations page 6).

Chacun des 3 privilèges suivants peut être utilisé de 2 façons : le joueur prend dans la catégorie correspondante *soit* la carte échelon du niveau suivant, *soit* une tuile « droits » (exception : comptoirs).

Le joueur qui remporte l'enchère prend une des cartes « privilège » posée face découverte à côté du plateau de jeu et utilise deux des trois privilèges.

Cartes « échelon »

Le joueur prend une carte correspondant à l'échelon suivant à côté du plateau de jeu et la pose sur la case adéquate de son tableau.

Attention : Si un joueur prend la carte du 4° échelon (le plus élevé), il repose la carte du 3° échelon.

Si la carte n'est plus disponible dans la pioche (*et seulement dans ce cas !*), le joueur la vole à un autre joueur de son choix. Ce dernier ne peut pas se défendre, mais reçoit une petite compensation : *soit* il prend 100 florins dans la banque, *soit* il avance d'un point de prestige.⁹

Si le joueur vole la carte du 4° échelon, il doit donner à l'autre joueur la carte du 3° échelon.

Si un joueur se fait voler une carte échelon, il ne perd pas la tuile « droits » correspondante (voir ci-dessous).

Pour plus de clarté : Si un joueur utilise 2 fois le privilège « monter d'un échelon » avec une carte « privilège », il prend 2 cartes « échelon » (si nécessaire à un autre joueur). Il ne « saute » pas d'échelon.

exemple :

Lorenz utilise un privilège violet et monte ainsi de l'avant-dernier au dernier échelon dans la catégorie « fonctions ». Cette carte n'étant plus disponible, il la vole sur la fiche de Martin et lui donne en échange sa carte « 3° échelon ». En compensation, Martin prend 100 florins de la banque. Il ne perd pas sa tuile « architecte ». A la fin du tour, Lorenz recevra 7 reconnaissances de dettes (dont une gratuite) et Martin seulement 6 reconnaissances de dettes

Tuiles « droits »

Selon l'échelon sur lequel un joueur se trouve dans une catégorie, il peut – au lieu d'utiliser un privilège pour monter d'échelon – choisir de prendre une des tuiles « droits » dans la catégorie correspondante (dans la pile à côté du plateau de jeu) : il la pose alors sur sa fiche à la place adéquate.¹²

Il peut dès lors utiliser la fonction de cette tuile comme décrit plus loin.

Attention : Le 4° échelon donne systématiquement le droit de prendre une tuile « droits » du 3° échelon ou du 4° échelon.

A partir de certains échelons, on peut prendre pour un privilège la tuile « droits » correspondante.

exemple : Olaf est maire ; il a non seulement le droit de prendre la tuile « architecte », mais aussi la tuile « Monnayeur ».

Fonctions (catégorie violette)

Aussi longtemps qu'un joueur est marchand (Kaufmann, 1° échelon) ou maître d'une corporation (Zunftmeister, 2° échelon), il n'a *pas le droit* de prendre de tuile « droits » dans la catégorie violette.

S'il est conseiller municipal (Ratsherr, 3° échelon), il peut prendre, en échange d'un privilège violet sur une carte privilège qu'il a gagnée, une tuile *monnayeur* (Münzmeister) et la poser sur sa fiche. Il reçoit ensuite à la fin de *chaque* tour de jeu une reconnaissance de dettes (voir plus bas).

Si un joueur est maire (Bürgermeister, 4° échelon), il peut prendre, en échange d'un privilège violet sur une carte privilège qu'il a gagnée, une tuile *architecte* (Baumeister, ou *monnayeur*, Münzmeister) et la poser sur sa fiche. Grâce à l'architecte (Baumeister), il a le privilège (en plus des 2 privilèges au choix) de construire l'église ou la cathédrale qui se trouve à ce moment-là sur le haut de la pile. Ceci est possible *immédiatement* après avoir pris la tuile architecte. (*voir plus bas, exemple 2*).

Un joueur peut en outre utiliser un privilège violet pour construire l'église ou la cathédrale qui se trouve sur le haut de la pile, et ce peu importe l'échelon sur lequel il se trouve. Il doit pour cela payer la somme indiquée sur la tuile à la banque et poser cette tuile sur sa fiche (*voir plus bas, exemple 4*).

(*L'utilité d'une église et d'une cathédrale est expliquée plus bas*).

exemple 1 :

Matthias choisit la carte « privilège » représentée page 7. Il possède 400 florins et la tuile « architecte (Baumeister) ». Il prend 500 florins dans la banque, il utilise ensuite l'architecte et construit la cathédrale pour 900 florins. Il utilise ensuite la possibilité d'avancer de 6 points de prestige et passe de 42 à 48 points.

exemple 2 :

Sigurd choisit la carte « privilège » représentée page 7 (celle du dessous). Il se trouve sur le 3° échelon de la catégorie violette. Il utilise d'abord le privilège violet et échange son 3° (Ratsherr) échelon contre le 4° (Bürgermeister) dans cette catégorie. Il prend la tuile « architecte » (Baumeister) en échange de son 2° privilège violet. Il utilise immédiatement l'architecte (Baumeister) et construit en supplément l'église (pour 700 florins).

1° échelon (Kaufmann): pas de tuile

2° échelon (Zunftmeister): pas de tuile

3° échelon (Ratsherr): monnayeur (Münzmeister, +1 reconnaissance de dettes gratuite)

4° échelon (Bürgermeister): architecte (Baumeister ou monnayeur, Münzmeister) (construction d'église ou de cathédrale en supplément)

à tous les échelons : construction de cathédrale ou d'église

Titre de noblesse (catégorie orange)

Aussi longtemps qu'un joueur est bourgeois (Bürger, 1° échelon) ou Baron (Freiherr, 2° échelon), il n'a *pas le droit* de prendre de tuile « droits » dans la catégorie orange.

S'il est comte (Graf, 3° échelon), il peut prendre le blason qui se trouve sur le haut de la pile et le poser sur sa fiche. Il reçoit ensuite à la fin de *chaque* tour de jeu les points de prestige correspondants, et ce *en sus* des points de prestige correspondants à son échelon, voir à ses lettres de noblesse.

Si un joueur est prince (Fürst, 4° échelon), il peut prendre la tuile « lettres de noblesse » (Adelsbrief, ou « blason », Wappen) du haut de la pile et la poser sur sa fiche. Grâce à l'architecte (Baumeister), il a le privilège (*en plus* des 2 privilèges au choix) de construire l'église (Kirche) ou la cathédrale (Dom) qui se trouve à ce moment-là sur le haut de la pile. Ceci est possible *immédiatement* après avoir pris la tuile architecte (Baumeister). Grâce à ses lettres de noblesse (Adelsbrief), il reçoit ensuite à la fin de *chaque* tour de jeu les points de prestige correspondants, et ce *en sus* des points de prestige correspondants à son échelon, voir à son blason (Wappen).

exemple 3 :

Sigurd choisit la carte « privilège » représentée en haut de la page 8. Il utilise d'abord le privilège « titre de noblesse » (couleur orange) et échange son 3° échelon contre le 4° dans cette catégorie. Il prend ensuite la tuile « lettres de noblesse » (Adelsbrief) du haut de la pile (4 points de prestige) et la pose sur sa fiche. Il recevra ainsi à la fin du tour 16 points de prestige (12+4)...

1° échelon (Bürger): pas de tuile

2° échelon (Freiherr): pas de tuile

3° échelon (Graf): blason (Wappen, 4-1 points de prestige par tour)

4° échelon (Fürst): lettres de noblesse (Adelsbrief ou blason, Wappen) (5-2 points de prestige par tour)

Comptoirs (catégorie jaune)

Il n'y a *pas de* tuiles « droits » pour la catégorie jaune (comptoirs). Les joueurs peuvent prendre en échange d'un privilège « comptoirs » 300 florins dans la banque à la place d'une carte « échelon ». Ceci est valable pour tous les échelons, à l'exception du 1°.

exemple 4 :

Rüdiger choisit la carte « privilège » représentée page 8. Il souhaite construire l'église (Kirche), mais il lui manque 200 florins. Il doit d'abord utiliser le privilège « comptoirs » et prend 300 florins dans la banque au lieu de gravir un échelon. Il utilise ensuite le privilège orange et construit l'église.

1° échelon : rien

2°-4° échelon : + 300 florins

Construire une église (Kirche) ou une cathédrale (Dom)

Un joueur ne peut dépasser la case 25 sur l'échelle des points de prestige s'il n'a pas construit d'église. Il ne peut dépasser la case 45 s'il n'a pas construit de cathédrale. Construire églises et cathédrales est donc décisif pour la victoire.

Un joueur reste donc bloqué sur la case 25 (ou 45) s'il n'a pas construit d'église (ou de cathédrale), et ce même s'il a la possibilité d'engranger plus de points de prestige et donc de progresser sur l'échelle des points. ^{9 13}

exemple:

Le pion d'Ada se trouve sur la case 21. Elle marque 14 points à la fin du tour (Comte, blason à 2pts et lettres de noblesse à 4 pts.). Elle n'a pas encore construit d'église et avance donc sur la case 25 où elle reste, alors qu'elle aurait dû avancer jusqu'à la case 35)

pas d'église : impossibilité de dépasser la case 25

pas de cathédrale : impossibilité de dépasser la case 45

2° phase : argent, points de prestige et reconnaissances de dettes

Après les 5 enchères, on passe à la 2° phase de jeu : les joueurs reçoivent de l'argent, des points de prestige et des reconnaissances de dettes.

(Remarque : À la fin du dernier tour, on attribue uniquement des points de prestige ; il n'est plus nécessaire de distribuer de l'argent et des reconnaissances de dettes)

→ **Argent** : Chaque joueur reçoit de la banque la somme indiquée sur son échelon « comptoir » le plus élevé (*c'est-à-dire 600, 900, 1200 ou 1600 florins*). (*voir exemple plus bas*)

→ **Points de prestige** : Chaque joueur reçoit le nombre de points de prestige indiqué sur son échelon orange le plus élevé (*c'est-à-dire 3, 5, 8, ou 12 points de prestige*), ainsi que les points pour un blason (Wappen) et/ou des lettres de noblesse (Adelsbrief) en sa possession. Il avance de ce nombre de points de prestige sur l'échelle des points. (*voir exemple plus bas*)

Attention : respecter la règle concernant les cases 25 et 45 (*voir ci-dessus*).^{9 13}

→ **Reconnaissances de dettes (Schuldscheine)**: Chaque joueur pioche (face cachée) le nombre de reconnaissances de dettes^{14 15} indiqué sur son échelon violet le plus élevé (*c'est-à-dire 4, 5, 6 ou 1+6 cartes*), plus éventuellement 1 carte gratuite s'il est monnayeur (Münzmeister).

Le joueur qui a remporté la dernière enchère (=Maximilien) reçoit toutes les cartes qui lui reviennent, puis les autres joueurs se servent dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Attention : Si un joueur doit prendre des cartes gratuites (4° échelon violet ou monnayeur, Münzmeister), il les prend avant de prendre ses autres cartes et les joints aux cartes qu'il a déjà en main. Il reçoit ensuite le nombre de cartes correspondant à ses échelons les plus élevés. Ces dernières doivent toujours être bien séparées des cartes qu'il a en main et ce, tant qu'elles n'ont pas été payées !

Les joueurs choisissent les reconnaissances de dettes qu'ils souhaitent acquérir et les posent face cachée devant eux. Les cartes qu'ils ne veulent ou ne peuvent conserver sont défaussées en même temps par tous les joueurs.⁶

Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, ils paient le prix (*indiqué sur la face et le dos de la carte*) à la banque⁵ et ajoutent ces cartes à celles qu'ils ont en main.

exemple :

La fiche de Rüdiger est représentée page 9. Il possède le comptoir d'Innsbruck, est Comte (possède un blason et des lettres de noblesse), Maire et monnayeur : Rüdiger reçoit 900 florins de la banque, avance de 13 (8+1+4) points de prestige⁹, reçoit pour commencer 2 reconnaissances de dettes gratuitement : il les joint immédiatement aux cartes qu'il a en main avant de piocher 6 reconnaissances de dettes supplémentaires : il peut acheter entre 0 et 6 d'entre elles. Il les prend en main après les avoir payées. Il se défait des reconnaissances de dettes qu'il ne peut ou ne veut pas payer.

Chaque joueur avance du nombre de points de prestige indiqué sur son échelon le plus élevé (+blason et lettres de noblesse le cas échéant)

(respecter la règle pour les cases 25 et 45)

Chaque joueur reçoit le nombre de reconnaissances de dettes indiqué sur son échelon le plus élevé (+blason et lettres de noblesse le cas échéant)

(en commençant par le joueur qui a remporté la dernière enchère, puis dans l'ordre des aiguilles d'une montre)

Chaque joueur peut « acheter » autant de nouvelles reconnaissances de dettes qu'il le souhaite et les prendre en main : se défait des reconnaissances de dettes restantes en même temps.

le tour suivant

- Le pion servant à marquer les tours est déplacé d'une case vers la droite.
- Les joueurs retournent les 5 cartes « privilège » restantes. Lorsque les 10 cartes ont été utilisées (*tous les 2 tours*), elles sont *toutes* mélangées et les joueurs en retournent 5, etc.
- Le joueur qui a remporté la dernière enchère du tour précédent (= *Maximilien*) fait la première offre pour l'enchère (= *Philippe*) de ce nouveau tour.

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">• déplacer le pion compte-tours vers la droite• retourner 5 nouvelles cartes « privilège »• le vainqueur de la dernière enchère commence |
|---|

FIN DU JEU

Le jeu se termine après 4 tours à 2 joueurs, après 5 tours à 3 joueurs, après 6 tours à 4 joueurs et après 7 tours à 5 joueurs.

Le joueur ayant le plus de points de prestige remporte la partie.

En cas d'égalité sera déclaré vainqueur celui qui aura construit la cathédrale la plus chère (ou l'église la plus chère, si personne n'a construit de cathédrale).

Règles spéciales et remarques

¹ On dispose les 30 tuiles « droits » comme décrit dans la rubrique « préparation du jeu », même s'il y a moins de 5 joueurs. Dans ce cas, les joueurs utiliseront moins de tuiles (mais on commencera toujours par celles qui ont le plus de valeur/les plus chères).

² Les joueurs ont la possibilité de changer de l'argent à la banque pendant tout le jeu. Ils peuvent le cacher en le plaçant face cachée sur la case de leur fiche du plateau de jeu réservée à cet effet.

³ Un des joueurs peut couper chaque fois que la pioche est mélangée.

⁴ Chaque fois qu'un joueur « achète » une reconnaissance de dettes, il prête (paye à la banque) pour ainsi dire cette somme à l'un des nobles dont il reçoit la reconnaissance de dettes. Plus la somme prêtée est élevée, plus la valeur de la reconnaissance de dettes est élevée.

⁵ Si le cercle de jeu le juge nécessaire, chaque joueur peut, après l'achat des nouvelles reconnaissances de dettes, montrer le dos des cartes qu'il a achetées à son voisin de gauche afin que ce dernier vérifie qu'il a payé correctement.

⁶ Après avoir choisi les reconnaissances de dettes, les joueurs se défaussent en même temps des cartes qu'ils ne peuvent ou ne veulent pas acheter. Les cartes défaussées ne peuvent pas être regardées par les joueurs.

⁷ L'enchère faite par un joueur ne peut bien évidemment pas excéder le nombre de cartes qu'il a en main.

⁸ Si tous les joueurs passent lors des enchères pour un noble, on passe immédiatement au noble suivant, sans attribuer de carte « privilège ». Ces cartes seront tout de même mises de côté à la fin du tour.

⁹ Sans église/cathédrale, un joueur ne peut jamais passer la case 25/45. Il reste sur la case 25/45, peu importe la façon dont il pourrait accumuler des points de prestige supplémentaires (à la fin de chaque tour, pour le privilège sur une carte « privilège », en compensation pour la perte d'un échelon ou parce qu'on n'utilise pas un privilège).

¹⁰ Si le joueur qui remporte l'enchère sur Philippe a le choix entre 5 cartes « privilège », ce choix se réduit au fil des enchères, de sorte qu'il ne reste qu'une seule carte « privilège » au joueur qui remporte l'enchère sur Maximilien.

¹¹ Les joueurs peuvent lire le prix de la carte sur le dessus de la pioche sur le dos ; ils ne peuvent regarder la carte suivante qu'après avoir choisi le privilège correspondant.

¹² Chaque joueur ne peut remplir qu'une fois chaque case de sa fiche. (Personne ne peut donc construire 2 églises ou posséder 2 lettres de noblesse, etc.) Contrairement aux cartes 3° et 4° échelon, un joueur ne peut perdre ses tuiles « Droits », même pas lorsqu'un autre joueur lui vole une carte échelon.

¹³ Le joueur qui possède une cathédrale et -a par conséquent le droit de passer la case 45- progresse sur l'échelle des points- et ajoute à la fin du jeu 45 points au chiffre indiqué par la case sur laquelle il se trouve.

¹⁴ S'il n'y a plus de cartes dans la pioche des reconnaissances de dettes, on mélange bien les cartes, on coupe et on remet la pioche en place.

¹⁵ Dans des cas extrêmement rares, il peut arriver qu'il ne reste pas assez de reconnaissances de dettes à la fin d'un tour pour que chaque joueur puisse recevoir ses cartes. Chaque joueur doit alors -avant que les cartes ne soient distribuées-donner une des cartes de sa main et la glisser sous la pioche. Ce geste sera répété jusqu'à ce qu'il y ait assez de cartes. Le joueur qui remporte l'enchère sur Maximilien prend la 1° carte de la pioche, les autres sont mélangées et chaque joueur reçoit les cartes qui lui reviennent.

¹⁶ Afin de « marquer » le joueur qui fera la 1° enchère d'un nouveau tour, il peut placer devant lui le pion d'enchère lorsqu'il remporte l'enchère sur Maximilien. Il le replace sur Philippe après la phase d'achat des reconnaissances de dettes et la 1°enchère de la phase suivante peut commencer...

Virginie Delcourt