

Cologne au Moyen Âge. La plus grande ville du « Saint Empire romain de la nation allemande » est connue pour ses importantes églises et la richesse de son commerce. Des familles patriciennes colonaises estimées occupent des postes

Colonia

importants au Conseil et président aux destinées de la ville. Elles ont une seule ambition : multiplier leurs richesses et renforcer leur pouvoir. Chaque famille souhaite exercer la plus grande influence, mais une seule peut y parvenir !

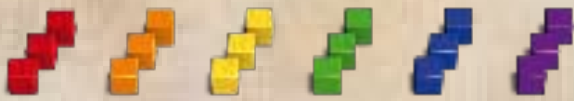
Matériel de jeu

1 plateau de jeu - se composant d'une partie centrale et de 7 parties extérieures à assembler. Chaque partie extérieure reproduit une autre zone de Cologne et représente au cours du jeu un certain jour de la semaine.



228 membres de la famille - 38 dans chaque couleur de jeu jaune, bleu, vert, rouge, orange et mauve, qui sont associés à 6 célèbres familles patriciennes colonaises.

Remarque : ce jeu existe aussi en édition spéciale contenant des figurines en bois au lieu des petits dés en bois.



6 pions « Blason » - dans les 6 couleurs de jeu.



12 cartes « Voix » - 1 carte « Oui » et une carte « Non » dans chacune des 6 couleurs de jeu.



36 cartes « Famille » - pour chaque joueur, 6 cartes de sa couleur avec les valeurs 3 à 8.



6 écrans - un de chaque couleur de jeu.



48 cartes « Relique » - 11 reliques et 1 reliquaire d'une couleur des quatre villes hanséatiques : Bergen (beige), Brügge (Bruges, violet), London (Londres, brun), Nowgorod (Novgorod, turquoise).



4 cartes « Vitrail » - une pour chacune des 4 villes hanséatiques ; elles ne sont utilisées qu'à la fin du jeu.



14 cartes « Semaine » - déterminent à chaque tour une nouvelle mise en place.



18 décrets du Conseil - chacun comportant un décret présenté pour vote au Conseil. Chaque carte est affectée à un certain jour de la semaine par le chiffre indiqué.



16 bateaux - avec différentes soutes indiquant quelles marchandises peuvent être chargées et combien d'argent rapporte le chargement.

Chaque bateau met le cap sur une ville, qui détermine dans quelle devise on reçoit son argent pour le chargement.



Ville de destination Soute

60 tuiles « Marchandise » - 12 selles, roues de charrette, tableaux, vêtements et chaussures.



Selle

Roue de charrette

Tableau

Vêtement

Chaussures

Vous trouverez la mise en place et la préparation du jeu sur la feuille jointe à la règle du jeu et un aperçu de quelques décrets du Conseil à la dernière page.

90 matières premières - 18 dans les couleurs brun (cuir), noir (fer), naturel (bois), bleu clair (lin) et blanc (fourrure).



Cuir

Fer

Bois

Lin

Fourrure

1 sac en tissu - à remplir des matières premières.

Argent dans 4 devises différentes -

Pfund Sterling (Livres sterling, de London (45 x 1, 15 x 5 livres)

Grivna (Grivnas) de Nowgorod, 45 x 1, 15 x 5 Grivna)

Mark (Marks) de Bergen (45 x 1, 15 x 5 Mark)

Gulden (Couronnes) de Brügg (45 x 1, 15 x 5 Gulden)



6 bâtonnets en bois - 5 pour marquer les capacités des artisans et 1 pour le nombre de bateaux appareillant.



1 dé



1 règle du jeu

But du jeu

Les joueurs se glissent dans la peau de familles patriciennes influentes de Cologne au Moyen Âge. Leur but est de renforcer l'influence de leur famille en achetant des reliques* précieuses.

Pour cela, il faut acquérir des matières premières, produire des marchandises et les vendre. Seul celui qui obtient un bon prix pour ses marchandises peut s'offrir de coûteuses reliques !

Le joueur possédant la collection de reliques la plus précieuse à la fin du jeu remporte la partie.

** Les reliques sont les « restes matériels » d'un saint, p. ex. ses os. On qualifie aussi de reliques des objets ayant appartenu à un saint ou avec lesquels il est entré en contact. Ces reliques sont vénérées par les croyants de différentes religions, mais surtout dans le christianisme et le bouddhisme.*

Déroulement du jeu

La partie se déroule en 6 tours, chaque tour correspondant à une semaine. Pour chaque semaine, on joue successivement les 7 jours de la semaine. Chaque jour de la semaine est associé à une autre action :

■ Lundi:	préparer la semaine		■ Vendredi:	charger les marchandises sur les bateaux	
■ Mardi:	déterminer les voix au Conseil et l'ordre des joueurs		■ Samedi:	décompter les bateaux/ recevoir de l'argent	
■ Mercredi:	acheter des matières premières		■ Dimanche:	acheter des cartes « Relique »	
■ Jeudi:	transformer les matières premières en marchandises				

Les jours de la semaine dans le détail :

Lundi : préparer la semaine

Découvrir la carte « Semaine »

La carte « Semaine » supérieure est découverte. Elle détermine la mise en place du jeu pour ce tour (nouvelles matières premières, commandes aux artisans, nombre de bateaux). Un joueur est désigné, qui exécute les actions suivantes :



Case pour le talon face cachée avec les décrets du Conseil

Case pour le talon face cachée avec les cartes « Semaine »



Case pour la défausse des cartes « Semaine » (la carte actuelle se trouve toujours en haut).

Nouvelles matières premières

La partie supérieure de la carte indique combien de matières premières sont posées sur les stands du marché. Pour cela, on tire du sac pour chaque stand le nombre de matières premières indiqué et on les pose sur le stand du marché correspondant.



Les matières premières sont piochées dans le sac et réparties sur les stands du marché selon la carte « Semaine ».



Exemple : le boursier exécute 1 commande, le charbonnier 2 commandes, le peintre 1, le tailleur 2 et le cordonnier 1. Le jeudi, 5 commandes supplémentaires sont encore jouées au dé.

Commandes aux artisans

Le milieu de la carte indique combien de commandes régulières les artisans exécutent cette semaine. Pour cela, les bâtonnets près des différents artisans (dans le quartier des artisans) sont déplacés d'autant de cases de commande vers le bas qu'indiqué sur la carte.

Il existe en outre un certain nombre de commandes supplémentaires dont la quantité est définie par le chiffre à côté du symbole de dé. On ne désigne que le jeudi quels artisans exécutent des commandes supplémentaires.

Exemple : le charbonnier peut exécuter cette semaine 2 commandes régulières. Le bâtonnet en position de départ est déplacé de 2 cases de commande vers le bas.



Bateaux quittant le port

La partie inférieure de la carte « Semaine » indique combien de bateaux appareillent et quittent le port le samedi. Les bateaux quittent toujours le port dans l'ordre correspondant à la numérotation de leurs places de mouillage, en commençant par la place I.

Le bâtonnet en bois est ainsi placé qu'il sépare les bateaux appareillant des autres.

Au 6^{ème} (dernier) tour, les 4 bateaux appareillent, même si la carte « Semaine » indique un autre chiffre. Le bâtonnet en bois est alors posé en dessous du quatrième bateau.



Exemple : 3 bateaux quittent le port. Le bâtonnet en bois est placé entre la 3^{ème} et la 4^{ème} place de mouillage. Tous les bateaux au-dessus du bâtonnet en bois quittent le port le samedi.



Découvrir les décrets du Conseil

Les trois décrets du Conseil supérieurs sont maintenant découverts.

Les cartes sont classées par ordre croissant selon leur chiffre et posées sur les trois cases au milieu du plateau de jeu, de gauche à droite. Les cartes avec les mêmes chiffres sont à cette occasion rangées dans l'ordre dans lequel elles ont été tirées.

Les chiffres sur les cartes indiquent le jour auquel on vote le décret et, éventuellement, son effet. Si plusieurs décrets sont prévus le même jour, on les vote dans l'ordre posé (de gauche à droite, voir p. 5).



Les 3 décrets sont posés sur les cases au milieu du plateau de jeu.

Mardi : déterminer les voix au Conseil et l'ordre des joueurs



Le mardi, chacun joue une carte « Famille ». Sa valeur indique combien de membres de la famille le joueur envoie cette semaine au Conseil.

La valeur décide également de l'ordre des joueurs et indique en plus le nombre de voix dont on dispose pour chaque vote pendant la semaine en cours.

Envoyer des membres de la famille au Conseil

Tous les joueurs choisissent l'une de leurs cartes « Famille » (restantes) face cachée et la découvrent simultanément puis prennent dans leur réserve le nombre de propres membres de la famille indiqué sur leurs cartes jouées et les placent dans l'hôtel de ville.

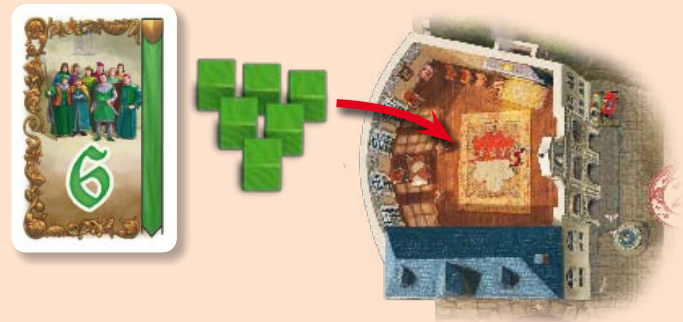
Cas spécial : si un joueur n'a pas posé devant lui un nombre de membres de la famille suffisant pour **présenter au Conseil** le nombre indiqué sur la carte « Famille », il prend d'autres membres de la famille sur la case de rue « Mardi ». Si ceux-ci ne suffisent toujours pas, il en prend d'autres sur la prochaine case de rue, etc.

Dans ce cas, la carte « Famille » jouée **compte pour zéro** avec toutes les conséquences que cela a pour ses voix au Conseil et sa position dans l'ordre des joueurs.

Déterminer l'ordre des joueurs

On détermine maintenant l'ordre des joueurs pour la semaine en cours et on l'indique avec les pions « Blason » :

Le joueur qui a joué la carte avec la plus petite valeur pose tout d'abord son pion « Blason » dans l'hôtel de ville. Le joueur avec la prochaine plus forte valeur de carte place ensuite son pion « Blason » sur celui du joueur précédent, etc., jusqu'à ce que le joueur avec la valeur de carte la plus forte ait posé son pion « Blason » tout en haut. Il est alors **maire** et jouera toujours en premier cette semaine.



Exemple : le joueur vert doit placer 6 membres de la famille dans l'hôtel de ville. Il a donc 6 voix à exprimer lors des votes ultérieurs de décrets au Conseil.

Remarque : si une carte « 0 » est jouée, ce joueur n'a pas de voix en cas de votes et est dernier dans l'ordre des joueurs. Si plusieurs joueurs doivent jouer des cartes « 0 », l'ordre de jeu de ces joueurs au tour précédent est inversé (les cas où des valeurs de carte identiques sont jouées sont expliqués en page 5).

Comme signe visible indiquant que sa carte compte pour « 0 », il la retourne à nouveau face cachée (tous les autres laissent leurs cartes posées faces visibles).



Exemple : les pions « Blason » sont empilés les uns sur les autres selon les cartes jouées. Le joueur jaune occupe le haut de la pile ; il est donc maire et joue toujours en premier cette semaine.

Exemple : le joueur mauve a joué un 7, le joueur vert un 3, jaune et rouge tous les deux un 5. L'ordre dans lequel jaune et rouge jouent dans ce tour est alors inversé. Au tour précédent, jaune était deuxième et rouge, dernier. Dans ce tour, mauve est premier, car il a joué la carte la plus forte. Suivi de rouge et jaune ; vert est dernier, car il a joué la plus petite carte.

L'ordre des autres joueurs est déterminé par les positions de leur pion « Blason » de haut en bas. Les pions restent posés dans cet ordre jusqu'au mardi suivant.

Si plusieurs joueurs jouent une carte de même valeur, l'ordre de ces joueurs au tour précédent est inversé.

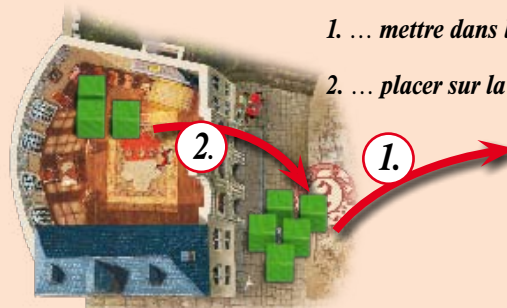
Les cartes « Famille » jouées restent faces visibles devant les joueurs jusqu'à la fin du tour. Puis elles sont retirées du jeu.

Déplacer des membres de la famille

Chaque joueur retire maintenant ses membres de la famille de la case de rue « Mardi » et les remet dans sa réserve (est supprimé au 1^{er} tour).

Ce n'est qu'ensuite que les membres de la famille tout juste placés sont poussés de l'hôtel de ville sur la case de rue « Mardi », où ils restent jusqu'au prochain tour.

Remarque : au premier tour, en cas de valeurs de carte identiques, on doit lancer le dé. Le joueur obtenant le meilleur résultat joue en premier.



1. ... mettre dans la réserve du joueur

2. ... placer sur la case de rue

Remarque : à l'aide de leurs membres de la famille, les joueurs dirigent leurs actions au cours de la semaine.

Les membres de la famille qui ont été placés la semaine précédente sont retirés de la case de rue et remis dans la réserve du joueur. Les nouveaux membres de la famille placés sont poussés sur la case de rue du jour respectif.

Attention : les membres de la famille placés ne pourront être réutilisés que 8 jours plus tard et sont donc d'ici là bloqués !

Si un joueur souhaite exécuter une action, mais n'a pas de membres de la famille en réserve (tous se trouvent déjà sur le plateau de jeu), il doit renoncer à cette action ce jour-là !

Il est donc très important de bien planifier sa réserve de membres de la famille.

Mercredi : acheter des matières premières



Voter des décrets au Conseil

Si un décret doit être voté au Conseil ce jour-là, le vote a maintenant lieu.

Remarque : la section « Voter des décrets au Conseil » vaut pour tous les votes (mercredi, jeudi, vendredi, samedi).

Votes des décrets au Conseil

Pour voter, chaque joueur choisit sa carte « Oui » ou « Non » et la pose face cachée devant lui.

Attention : les joueurs avec une carte « Famille » face cachée ne votent pas.

Une fois que tous les joueurs ont découvert simultanément leur carte, leurs voix (valeurs des cartes posées faces visibles) sont affectées au côté « Oui » ou « Non » et additionnées. Attention : les cartes faces cachées ne comptent pas !

En cas d'égalité, c'est le maire qui décide de l'adoption du décret.

En cas de majorité de « Non », ce décret est rejeté et retiré du jeu.

En cas de majorité de « Oui », ce décret est adopté et retiré du jeu.

Si plusieurs décrets doivent être votés le même jour, on vote chaque décret successivement dans l'ordre posé, de gauche à droite.



Exemple : les joueurs mauve et vert, qui ont envoyé 5 et 3 membres au Conseil, votent « Oui », les joueurs rouge et jaune, qui ont 7 et 4 membres au Conseil, votent « Non ». On obtient donc une majorité de 11 « Non » contre 8 « Oui ». Le décret est rejeté.

Acheter des matières premières

Dans l'ordre de jeu défini en commençant par le maire, les joueurs peuvent ensuite acheter des matières premières sur le marché.

Le joueur dont c'est le tour prend **toutes les matières premières d'un stand** du marché quelconque et les place derrière son écran. Pour cela, il doit poser le **même nombre de membres** de la famille de sa réserve sur le stand du marché vidé.

Si un joueur ne peut ou ne veut pas acheter de matières premières, il passe son tour. Il ne peut plus acheter d'autres matières premières cette semaine.

Les joueurs peuvent continuer à acheter des matières premières jusqu'à ce que tous aient passé. S'il reste alors encore des matières premières, celles-ci sont remises dans le sac.

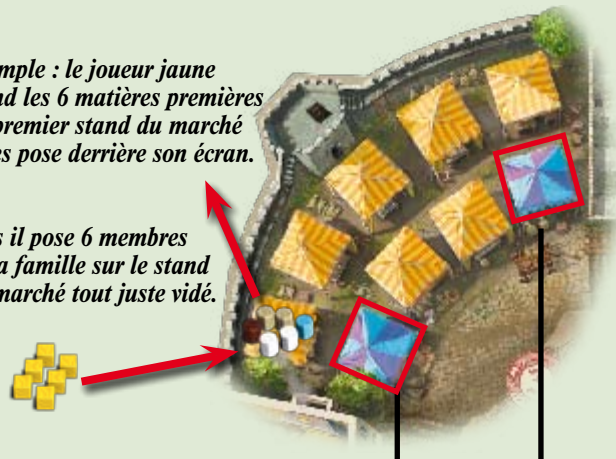
Déplacer des membres de la famille

Chaque joueur retire maintenant ses membres de la famille de la case de rue « Mercredi » et les remet dans sa réserve (est supprimé au 1^{er} tour).

Ce n'est qu'ensuite que les membres de la famille tout juste placés sont poussés de l'hôtel de ville sur la case de rue « Mercredi », où ils restent jusqu'au prochain tour.

Exemple : le joueur jaune prend les 6 matières premières du premier stand du marché et les pose derrière son écran.

Puis il pose 6 membres de la famille sur le stand du marché tout juste vidé.



Cases de marché supplémentaires pour les matières premières qui entrent en jeu suite à des décrets



Tous les joueurs ont joué une fois. C'est le tour du joueur mauve. Il ne souhaite plus acheter de matières premières et passe. Le joueur rouge peut maintenant encore prendre d'autres matières premières. Il opte pour le stand du marché en bas à droite, pose les 2 matières premières derrière son écran et place 2 membres de la famille sur le stand du marché. Vert et jaune peuvent aussi acheter d'autres matières premières.

Jeudi : transformer les matières premières en marchandises



Voter des décrets au Conseil

Si un décret doit être voté au Conseil ce jour-là, le vote a maintenant lieu (*détails sur le vote, voir p. 5*).

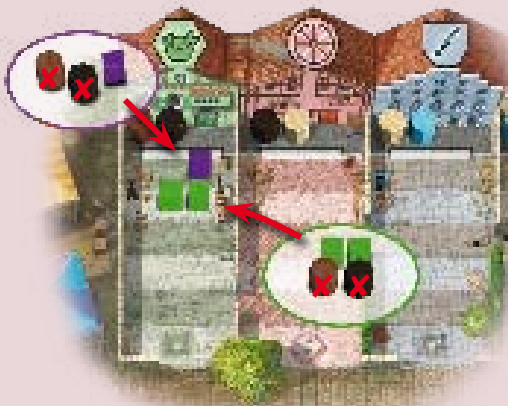
Commander des marchandises

Les joueurs peuvent maintenant charger des artisans quelconques de leur fabriquer des marchandises à partir de leurs matières premières. Chaque joueur a le droit de passer 1 commande par coup.

Pour cela, le joueur dont c'est le tour (prière de respecter l'ordre selon les pions « Blason » !) remet dans le sac les deux matières premières dont l'artisan a besoin et place des membres de la famille de sa réserve sur la case de commande correspondante selon le système suivant :

Le joueur qui passe commande en premier à un artisan cette semaine place 1 membre de la famille sur la case de commande supérieure libre de cet artisan. Si ce même artisan reçoit une deuxième commande cette semaine (de quelque joueur que ce soit), 2 membres de la famille doivent être posés sur la prochaine case libre en partant du haut ; si cet artisan reçoit une troisième commande, 3 membres de la famille et ainsi de suite.

Bourellier	Charron	Peintre	Tailleur	Cordonnier
<i>Cuir Fer</i>	<i>Fer Bois</i>	<i>Bois Lin</i>	<i>Lin Fourrure</i>	<i>Fourrure Cuir</i>
<i>Selle</i>	<i>Roue de charrette</i>	<i>Tableau</i>	<i>Vêtement</i>	<i>Chaussures</i>



Exemple : le joueur mauve joue en premier. Il souhaite acheter une selle. Pour cela, il remet dans le sac un cuir et un fer. Puis il pose 1 membre de la famille sur la case de commande supérieure libre (donc la première).

Exemple : c'est ensuite au tour du joueur vert. Il veut aussi faire fabriquer une selle. Il remet les matières premières dans le sac et pose 2 membres de la famille sur la prochaine case libre en partant du haut (donc la deuxième).

Cette manière de procéder vaut de la même façon pour tous les artisans.

Si un joueur ne peut ou ne veut plus passer de commande, il passe son tour. Il ne peut plus passer de commandes cette semaine.

Les joueurs peuvent continuer à passer des commandes jusqu'à ce que tous aient passé.

Attribuer des commandes supplémentaires

Une fois que tous les joueurs ont passé, on attribue des **commandes supplémentaires**, qui sont exécutées par les artisans.

Pour cela, on lance le dé autant de fois qu'indiqué à côté du symbole de dé sur la carte « Semaine ».

L'artisan est déterminé par le nombre obtenu au dé : de 1 à 5, l'artisan correspondant exécute une autre commande. Le bâtonnet est déplacé d'une case de commande vers le bas.

Si on obtient un 6, tous les artisans exécutent chacun une autre commande ; tous les bâtonnets sont déplacés en conséquence.

Recevoir des marchandises

Une fois toutes les commandes supplémentaires attribuées, les joueurs reçoivent pour **chaque case** qui se trouve **au-dessus du bâtonnet** et sur laquelle ils ont placé des membres de la famille **1 marchandise** de l'artisan correspondant. Les joueurs posent les marchandises derrière leur écran.

Remarque : un joueur reçoit toujours 1 seule marchandise par case, quel que soit le nombre de membres de la famille qu'il a placé sur cette case !

Remarque : les joueurs peuvent placer leurs membres de la famille sur des cases de commande aussi bien au-dessus qu'en dessous du bâtonnet.

*Les commandes pour lesquelles des membres de la famille ont été placés **au-dessus** du bâtonnet sont exécutées dans tous les cas par les artisans, c.-à-d. que le joueur reçoit aussi dans tous les cas dans ce tour la marchandise commandée.*

*Comme certains bâtonnets peuvent encore être déplacés vers le bas ce jour-là par des commandes supplémentaires, il peut se produire que d'autres commandes se trouvent ensuite **au-dessus d'un bâtonnet** et soient donc aussi exécutées ce jour-là.*

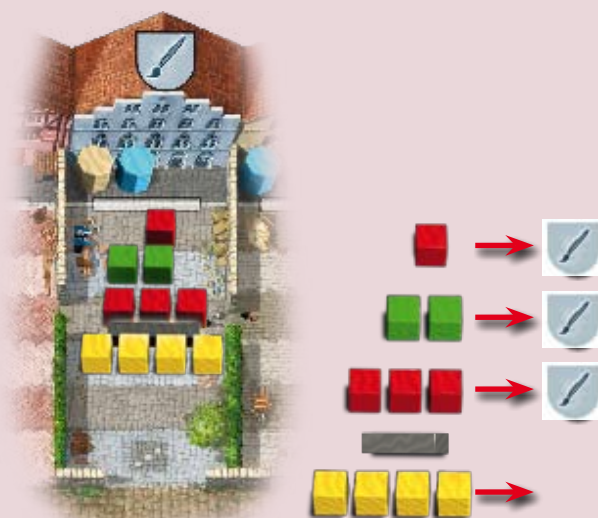
Les commandes qui se trouvent encore en dessous du bâtonnet à la fin de la journée ont de grandes chances d'être liquidées la semaine suivante.



Cette semaine, on lance 5 fois le dé ; il y a donc au moins 5 commandes supplémentaires



Un « 4 » a été obtenu au dé. Le tailleur exécute donc une commande de plus ; le bâtonnet est déplacé de 1 case vers le bas. Si on obtient un « 6 » au dé, tous les artisans exécutent une autre commande.



Exemple : le joueur rouge reçoit 2 tableaux, le vert tout de même un tableau, le jaune ne reçoit aucun tableau cette semaine, car ses membres de la famille se trouvent encore en dessous du bâtonnet.

Déplacer des membres de la famille

Chaque joueur retire maintenant ses membres de la famille de la case de rue « Jeudi » et les remet dans sa réserve (est supprimé au 1er tour).

Puis tous les membres de la famille pour lesquels on a reçu des marchandises dans ce tour sont posés sur la case de rue « Jeudi », où ils restent jusqu'au prochain tour.

Les bâtonnets en bois sont remis sur leur position de départ.

En respectant leur ordre, tous les membres de la famille qui se trouvent maintenant encore sur des cases de commande sont déplacés d'autant de cases vers le haut que nécessaire pour que les membres de la famille supérieurs se trouvent sur la case supérieure. Ils y restent pour le prochain tour.

La semaine suivante, les prochaines commandes s'alignent dessous. Ici aussi, la première nouvelle commande est marquée avec 1 membre de la famille.



Exemple : les 2 cases au-dessus du bâtonnet en bois ont déjà été vidées. Les joueurs qui y avaient placé leurs membres de la famille ont déjà reçu les marchandises correspondantes.

Les bâtonnets en bois retournent à leur position de départ. Les membres de la famille sont maintenant déplacés sur les autres cases aussi loin que possible vers le haut.

Vendredi : charger les marchandises sur les bateaux



Voter des décrets au Conseil

Si un décret doit être voté au Conseil ce jour-là, le vote a maintenant lieu (*détails sur le vote, voir p. 5*).

Charger les marchandises sur les bateaux

Les joueurs peuvent maintenant dans l'ordre de jeu défini, en commençant par le maire, charger de manière appropriée une soute quelconque d'un bateau quelconque.

Le joueur dont c'est le tour doit pour cela remettre dans la réserve générale exactement les marchandises qui sont reproduites sur la soute et poser dans cette soute 1 membre de la famille de sa réserve. Chaque soute ne peut être chargée qu'une fois.

Si un joueur ne peut ou ne veut plus charger de bateau, il passe son tour. Il ne peut alors plus charger de bateaux cette semaine.

Les joueurs peuvent continuer à charger les bateaux jusqu'à ce que tous aient passé.

Déplacer des membres de la famille

Chaque joueur retire maintenant ses membres de la famille de la case de rue « Vendredi » et les remet dans sa réserve (est supprimé au 1^{er} tour).

Remarque : comme les bateaux ne quittent le port que le samedi, les membres de la famille ne sont eux aussi déplacés sur la case de rue « Vendredi » que le samedi.

Les marchandises qui sont reproduites sur la soute sont remises dans la réserve générale et un membre de la famille est posé dans la soute concernée.



Chaque bateau comprend 3 ou 4 soutes

■ Samedi : décompter les bateaux, recevoir de l'argent



Voter des décrets au Conseil

Si un décret doit être voté au Conseil ce jour-là, le vote a maintenant lieu (*détails sur le vote, voir p. 5*).

Décompter les bateaux, recevoir de l'argent

Tous les bateaux occupant des places de mouillage au-dessus du bâtonnet en bois appareillent (lors du dernier tour, les 4 bateaux appareillent).

En commençant par la place de mouillage I, chaque soute des bateaux appareillant marquée avec un membre de la famille est décomptée.

Le joueur qui a marqué la soute reçoit de la banque la valeur imprimée dans la devise correspondant au bateau. Les joueurs posent l'argent derrière leur écran.

Une fois toutes les soutes marquées décomptées, les membres de la famille des soutes correspondantes sont posés sur la case de rue « Vendredi ».

Remarque : il n'y a pas de case de rue « Samedi ».

Chaque bateau décompté est mis sur le côté.

Les membres de la famille dont les bateaux n'ont pas encore quitté le port restent sur les bateaux !

Remplir les places de mouillage

Le bâtonnet en bois est retiré des places de mouillage et mis sur le côté. Les bateaux restants avancent aussi loin que possible en direction de la place de mouillage I.

Remarque : les membres de la famille sur les bateaux ne doivent pas glisser à cette occasion !

Toutes les places libres sont ensuite remplies avec les prochains bateaux du talon. Si ce talon est épuisé, les bateaux sont remélangés en un nouveau talon face cachée.



Exemple : 2 bateaux (aux places de mouillage I et II) quittent le port.

Remarque : combien de bateaux quittent le port est défini par la carte « Semaine » le lundi et indiqué par le bâtonnet en bois.

Remarque : les bateaux appareillent, que leurs soutes soient remplies ou non.



Exemple : le joueur rouge reçoit 9 couronnes (Brügge), car il a un membre de la famille posé dans la soute correspondante d'un bateau en partance pour Brügge.



Exemple : les deux bateaux qui ne quittent pas le port sont déplacés aussi loin que possible vers le haut. Les membres de la famille qui se trouvent sur ces bateaux y restent. On reprend dans le talon face cachée le nombre nécessaire pour qu'il y ait 4 bateaux.

■ Dimanche : acheter des cartes « Relique »



Acheter des cartes « Relique »

Le dimanche, les joueurs peuvent acheter des reliques, en respectant l'ordre de jeu défini et en commençant par le maire, et les regrouper derrière leur écran.

Le joueur dont c'est le tour choisit une carte « Relique » posée quelconque. Il paie à la banque le montant imprimé dans la devise indiquée (la banque peut rendre la monnaie), prend la carte du plateau de jeu et la pose derrière son écran.

Cartes « Relique »

Emplacements supplémentaires pour les cartes « Relique » qui entrent en jeu suite à un décret.



Si la carte est un reliquaire, il peut y stocker une relique.
Soit

- il affecte immédiatement au reliquaire une relique appropriée en sa possession. Pour le marquer, les deux cartes sont posées ensemble devant l'écran. Cette affectation reste conservée jusqu'à la fin du jeu !

Soit

- il laisse le reliquaire vide. Le reliquaire est tout d'abord posé sur le côté face visible. Le joueur doit maintenant, chaque fois qu'il achète une relique appropriée, décider immédiatement s'il souhaite la déposer ou non dans le reliquaire. S'il décide de l'y déposer, il pose les deux cartes ensemble devant son écran.

Un reliquaire double les points de victoire de la relique qui lui est affectée.

Si le joueur ne peut ou ne veut plus acheter de carte « Relique », il passe son tour. Il ne peut plus acheter de reliques cette semaine.

Les joueurs peuvent continuer à acheter des cartes « Relique » jusqu'à ce que tous aient passé.

Assurer des cartes « Relique »

Le joueur dont c'est le tour peut maintenant assurer une carte « Relique », c.-à-d. garantir que cette carte ne sera pas mise dans la défausse.

Pour cela, il place un propre membre de la famille de sa réserve sur une carte « Relique » quelconque encore posée.

Celui qui ne souhaite assurer aucune carte passe son tour. Il ne peut plus assurer de cartes cette semaine.

Les joueurs peuvent continuer à assurer des cartes « Relique » jusqu'à ce que tous aient passé.

Remplir les cartes « Relique »

Toutes les cartes « Relique » **non assurées** sont maintenant ramassées et constituent une défausse posée face visible sur la case correspondante du plateau de jeu.

Les cartes assurées et les membres de la famille s'y trouvant restent sur le plateau de jeu jusqu'à ce que la carte soit achetée, dans certains cas même jusqu'à la fin du jeu. Les cartes « Relique » assurées peuvent être achetées par **chaque** joueur.

Si un joueur achète une relique **assurée**, il prend la carte et **rend** le membre de la famille à son **propriétaire**.

Les cartes « Relique » sont complétées à 10. Si le talon de cartes « Relique » est épuisé, la défausse est mélangée et constitue un nouveau talon face cachée.

Chaque joueur se défausse de sa carte « Famille » posée et la semaine suivante (tour) commence le lundi.

Remarque : il existe deux types de cartes « Relique » – reliques et reliquaires.

*Les **reliques** sont ramassées (dissimulées aux autres joueurs par l'écran) et rapportent les points de victoire qui y sont imprimés.*

*Les **reliquaires** peuvent, tout comme les reliques, être achetés. Ils n'ont pas de propres points de victoire. Ils doublent cependant les points de victoire d'une relique qui leur est affectée. Mais attention : chaque reliquaire peut contenir 1 seule relique et celle-ci doit provenir de la même ville que le reliquaire.*



Exemple : le joueur vert a acheté lors d'un tour précédent une relique de Bruges. Dans ce tour, il achète un reliquaire approprié et décide de placer la relique dans ce reliquaire. À la fin du jeu, il reçoit pour cela 8 points de victoire au lieu de 4.

Remarque : il peut également se produire que toutes les cartes « Relique » aient été vendues. Dans ce cas, on ne peut pas assurer de cartes.



Le joueur rouge assure la relique de Bergen. Il pose un membre de la famille sur cette carte. Elle reste alors sur le plateau de jeu jusqu'à ce qu'un joueur l'achète.



Défausse Cartes « Relique »



Remarque : s'il reste des cartes « Relique » qui sont entrées en jeu suite à un décret et sont assurées, elles comptent aussi lorsque les cartes sont complétées à 10.

Pour le mettre en évidence, ces cartes doivent être déplacées vers la gauche sur les autres cases de carte (voir illustration).

Fin du jeu et décompte

Le jeu se termine dès que le dimanche du sixième tour touche à sa fin, c.-à-d. lorsque tous les joueurs ont clôturé leurs achats de reliques ce jour-là.

On attribue maintenant encore les vitraux aux joueurs qui possèdent le plus d'argent dans la devise respective. En cas d'égalité, le vitrail correspondant n'est pas attribué. L'argent pour les vitraux va à la banque.

Tous les joueurs additionnent maintenant les points de victoire de leurs cartes « Relique » et de leurs vitraux. Le joueur ayant le plus de points a gagné.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui, après l'attribution des vitraux, possède encore le plus d'argent (somme totale de toutes les devises) qui gagne.

En cas de nouvelle égalité, le joueur ayant le plus de marchandises est déclaré vainqueur et, si cela ne permet toujours pas de couronner un gagnant, celui qui possède le plus de matières premières.

S'il n'y a toujours pas de vainqueur, le jeu se termine sur un match nul.



Exemple d'attribution du vitrail de London :

Joueur vert possède encore : 10 Pfund Sterling

Joueur mauve possède encore : 3 Pfund Sterling

Joueur jaune possède encore : 2 Pfund Sterling

Joueur rouge possède encore : 4 Pfund Sterling

Le joueur vert possède le plus de livres et reçoit donc le vitrail de London. Si un autre joueur possédait aussi 10 livres, personne ne recevrait le vitrail de London.

*Exemple de décompte [PV = points de victoire]
À la fin du jeu, le joueur vert possède*

Reliques seules :

1 PV + 2 PV + 2 PV + 3 PV + 3 PV = 11 PV

Reliques dans reliquaire (points doublés) :

2 x 5 PV = 10 PV

2 x 0 PV ((reliquaire sans relique) = 0 PV

Vitraux

1 x 2 PV = 2 PV

Total: 23 PV



© Copyright 2009 Queen Games
D-53842 Troisdorf, Germany

Explication des cartes

Jeder Händler bietet einen Rohstoff mehr an als angegeben.



Each merchant offers one more resource than specified.

Décret présenté pour vote le mercredi (Place du Marché) :

Pour chaque stand du marché, on tire du sac 1 matière première de plus qu'indiqué sur la carte « Semaine ».

Zwei Schiffe verlassen sofort den Hafen. Erlös für geladene Waren wird ausgezahlt, Schiffe werden aufgefüllt.



Two ships leave the harbour immediately. Revenues for loaded goods are paid, the ships are being replenished.

Décret présenté pour vote le vendredi (port) :

Les deux bateaux aux emplacements I et II quittent le port et sont, comme tous les bateaux appareillant, décomptés. Les deux autres bateaux sont avancés et les places de mouillage libérées sont de nouveau remplies.

(Vaut par analogie aussi pour le décret avec lequel 1 bateau appareille prématurément.)



Verso des cartes

Es kommen zwei fremde Händler in die Stadt, die jeweils 4 Rohstoffe anbieten.



Two foreign merchants arrive in the city, each one offering 4 resources.

Décret présenté pour vote le mercredi (Place du Marché) :

Pour 2 stands du marché supplémentaires, on tire pour chacun 4 matières premières du sac et on les pose sur les stands marqués en couleur.



Zwei neue Reliquien vom Stapel werden auf die zwei Extraplätze für Reliquien gelegt.



Two new relics from the pile are placed on the two additional places for relics.

Décret présenté pour vote le samedi :

Deux nouvelles reliques de la pile sont posées sur les deux emplacements supplémentaires pour reliques.

Décret présenté pour vote le jeudi : Chaque joueur peut tirer immédiatement deux matières premières du sac.

Jeder Spieler darf sofort zwei Rohstoffe aus dem Beutel ziehen.



Each player may draw two resources from the bag immediately.

Bis zu 3 Familienmitglieder, die auf dem Straßenfeld stehen, gehen nach Hause.



Up to 3 family members standing on the street field go home.

Décret présenté pour vote le vendredi :

Chaque joueur a le droit de reprendre immédiatement de la case de rue « Jeudi » jusqu'à trois de ses membres de la famille et de les remettre dans sa réserve.

(Par analogie, les pions du « mercredi » peuvent être repris avec le décret du jeudi.)

Jede Familie entsendet nächste Woche ein Mitglied weniger als auf der ausgespielten Karte angegeben.



Next week each family deploys one family member less than specified on the card played.

Décret présenté pour vote le samedi :

Chaque famille envoie la semaine suivante un membre de moins qu'indiqué sur la carte jouée.

Décret présenté pour vote le vendredi : Chaque joueur lance le dé et reçoit une marchandise selon son résultat au dé.

Jeder Spieler würfelt und erhält gemäß seines Würfelwurfes eine Ware.



Each player rolls a die and receives one good according to his die result.

Auf jedem ausliegenden Schiff gibt es einen zusätzlichen Laderaum für eine beliebige Ware.



One additional storage place is available on each ship. It can be used for any kind of goods.

Décret présenté pour vote le vendredi :

Chaque bateau dans le port reçoit dans ce tour 1 soute supplémentaire de la valeur de 2 pour une marchandise quelconque. Le joueur remet une marchandise quelconque et pose un membre de la famille sur le blason du bateau.

Jeder Spieler darf Geld einer Währung bis zu einem Gesamtwert von 5 in eine andere tauschen (1:1).



Each player may exchange money of one currency with maximum value 5 into money of another currency (1:1).

Décret présenté pour vote le samedi :
Chaque joueur peut échanger (1:1) de l'argent d'une devise dans une autre jusqu'à une valeur totale de 5.

Le tailleur/peintre/charron/bourrelier/cordonnier exécute deux commandes supplémentaires.



Colonia in de Middeleeuwen. De grootste stad in het "Heilige Romeinse Rijk der Duitse Natie" is befaamd om zijn imposante kerken en zijn bloeiende handel. Voornamelijk patriciërfamilies hebben in Keulen een

Colonia

zetel in de stadsraad en bepalen in hoge mate het reilen en zeilen in de stad. Op deze wijze proberen zij hun macht en rijkdom te vergroten. Elke familie probeert de meeste invloed te verkrijgen, maar slechts één zal daar in slagen!

Spelmateriaal

1 spelbord - bestaande uit een middendeel en 7 randdelen. Elk randdeel stelt een verschillende wijk in Keulen voor en tijdens het spel een bepaalde dag van de week.



228 familieleden - 38 speelstukken per spelerskleur (geel, blauw, groen, rood, oranje en lila). Elke kleur stelt één van de zes patriciërfamilies voor.

Opmerking: in de speciale uitvoering van dit spel zijn de blokjes vervangen door speelfiguren.



6 wapenstenen - in de 6 spelerskleuren.



12 stemkaarten - 1 "Ja"-kaart en 1 "Nee"-kaart in de 6 spelerskleuren.



36 familiekaarten - 6 kaarten per spelerskleur met waarden 3 t/m 8.



6 zichtschermen - 1 per spelerskleur.



48 relikwiekaarten - 11 relikwieën en 1 schrijn per kleur van de vier Hanzesteden: Bergen (beige), Brügge (Brugge, violet), London (Londen, bruin) en Nowgorod (Novgorod, turquoise).



4 kerkvensterkaarten - 1 voor elke Hanzestad. Deze zijn pas nodig aan het einde van het spel.



14 weekkaarten - bepalen de spelopbouw aan het begin van elke ronde.

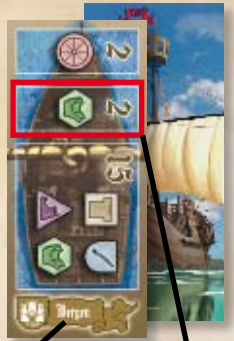


18 raadsdecreten - op deze kaarten staat steeds een decreet, dat ter stemming aan de raad wordt voorgelegd. Het cijfer op de kaart geeft aan voor welke dag van de week dit decreet geldt.



16 schepen - met verschillende laadruimen, waarop is aangegeven welke handelswaren ingeladen mogen worden en hoeveel geld men voor deze handelswaren krijgt.

Op elk schip is aangegeven naar welke stad dit schip vaart en in welke valuta men wordt betaald.



60 goederenfiches - 12 stuks per handelswaar: zadel, wagenwiel, schilderij, kleding en schoenen.



zadel

wagenwiel

schilderij

kleding

schoenen

90 grondstoffen - 18 stuks per soort: leer (bruin), ijzer (zwart), hout (blank), linnen (blauw), huiden (wit).



leer

ijzer

hout

linnen

huiden

1 stoffen buidel - waar de grondstoffen in gaan.

geld in 4 verschillende valuta -

Pfund Sterling (pond sterling) uit London (45x 1, 15x 5 Pfund Sterling),
Grivna uit Nowgorod (45x 1, 15x 5 grivna),
Mark uit Bergen (45x 1, 15x 5 mark) en
Gulden uit Brügge (45x 1, 15x 5 gulden).



6 houten staafjes - 5 staafjes om de capaciteit van de handwerkers aan te geven en 1 staafje om het aantal schepen dat de haven verlaat aan te geven.



1 dobbelsteen **1 spelregels**



*De opbouw en de voorbereiding van het spel zijn te vinden in de bijlage.
Op de laatste pagina van deze spelregels staat een overzicht van enkele raadsdecreten.*

Doel van het spel

De spelers zijn invloedrijke patriciërfamilies in het Middeleeuwse Keulen. Zij willen door het verzamelen van waardevolle relikwieën* de invloed van hun familie vergroten. Om dit te bereiken gaat men grondstoffen verzamelen om daarvan handelswaren te laten maken en deze te verkopen. Maar enkel degene, die zijn handelswaren voor een goede prijs kan verkopen, kan zich de dure relikwieën veroorloven.

De speler die aan het einde van het spel de meest waardevolle verzameling van relikwieën bezit, wint het spel.

* Een relikwie is een "overblijfsel" van een Heilige (bijv. zijn botten). Daarnaast beschouwt men voorwerpen, die oorspronkelijk in bezit van een Heilige waren of waarmee deze in aanraking is geweest, ook als relikwie. Relikwieën worden door gelovigen in verschillende godsdiensten vereert, m.n. in het Christendom en het Boeddhisme.

Spelverloop

Het spel verloopt over **6 ronden**. Elke ronde staat voor een week, waarin na elkaar 7 dagen worden afgehandeld. Elke dag van de week staat voor een andere actie:

Maandag:	Vorbereidingen voor deze week treffen		Vrijdag:	Handelswaren op de schepen laden	
Dinsdag:	Aantal stemmen in de raad en speelvolgorde bepalen		Zaterdag:	Schepen afrekenen / geld incasseren	
Woensdag:	Grondstoffen verzamelen		Zondag:	Relikwiekaarten kopen	
Donderdag:	Handelswaren produceren				

Een toelichting op de dagen van de week:

Maandag: Voorbereidingen voor deze week treffen



Weekkaart draaien

De bovenste weekkaart van de gedekte stapel wordt gedraaid. Deze kaart bepaalt het aantal grondstoffen, opdrachten voor handwerkers en schepen dat beschikbaar is deze ronde. Laat een speler de volgende acties uitvoeren:



Nieuwe grondstoffen

Bovenaan de kaart is aangegeven hoeveel grondstoffen er op de marktkramen komen te liggen. Trek voor elke marktkraam het aantal grondstoffen uit de buidel dat is aangegeven op de kaart en leg deze op de marktkraam.

Opdrachten voor de handwerkers

In het midden van de kaart is aangegeven hoeveel reguliere opdrachten de handwerkers deze week uitvoeren. Schuif de staafjes op elke afzonderlijke handwerker (in de handwerkerwijk) het aantal opdrachtvelden dat is aangegeven op de kaart omlaag.

Daarnaast is met een cijfer naast de dobbelsteen het aantal extra opdrachten aangegeven. Welke handwerkers extra opdrachten uitvoeren, wordt pas op donderdag vastgesteld.

Schepen, die de haven verlaten

Onderaan de weekkaart is aangegeven hoeveel schepen op zaterdag de haven verlaten. De schepen verlaten de haven in de volgorde van de cijfers van de ligplaatsen in de haven; het schip op plaats I vertrekt als eerste.

Het houten staafje komt onder het laatste schip te liggen dat de haven verlaat om aan te geven welke schepen de haven verlaten en welke achterblijven.

In de 6^e (laatste) ronde verlaten alle 4 schepen de haven ongeacht het cijfer op de weekkaart. Plaats het houten staafje dan onder het vierde schip.

Veld voor de gedekte stapel met raadsdecreten.



Veld voor de aflegstapel met weekkaarten (bovenop ligt altijd de actuele kaart).

Veld voor de gedekte stapel met weekkaarten.



De grondstoffen worden uit de buidel getrokken en zoals op de weekkaart is aangegeven verdeeld over marktkramen.



Voorbeeld: De zadelmaker voert 1 opdracht uit, de wagenmaker 2, de kunstenaar 1, de kleermaker 2 en de schoenmaker 1. Op donderdag wordt nog eens 5x gedubbeld voor extra opdrachten.

Voorbeeld: De wagenmaker zal deze week 2 reguliere opdrachten uitvoeren. Het staafje op zijn veld schuift vanuit de startpositie 2 velden omlaag.



Voorbeeld: 3 schepen verlaten de haven. Het houten staafje komt tussen het 3e en 4e schip te liggen. Alle schepen boven het staafje verlaten op zaterdag de haven.



Raadsdecreten draaien

De bovenste drie raadsdecreten van de gedekte stapel worden gedraaid. Leg de kaarten in de volgorde van de cijfers op de kaarten van links naar rechts op de daarvoor bestemde velden op het spelbord.

Kaarten met hetzelfde cijfer komen in de volgorde waarin ze getrokken zijn op het spelbord te liggen.

Het cijfer op de kaart geeft aan op welke dag er voor dit decreet wordt gestemd en dit eventueel van kracht is. Zijn er voor een dag meerdere decreten beschikbaar, dan worden deze in de volgorde op het spelbord (van links naar rechts) afgehandeld (zie pag. 29).



De 3 decreten komen op de velden in het midden van het spelbord te liggen.

Dinsdag: Aantal stemmen in de raad en speelvolgorde bepalen

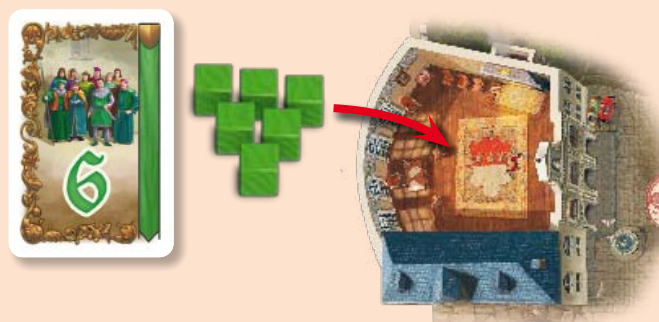


Op deze dag speelt iedere speler één familiekaart uit. De waarde van deze kaart geeft aan hoeveel familieleden van deze speler zitting nemen in de raad.

Dit aantal bepaalt de speelvolgorde en geeft aan hoeveel stemmen een speler bij elke stemming in deze ronde heeft.

Familieleden in de raad afvaardigen

De spelers leggen een van hun (resterende) familiekaarten gedekt voor zich neer en draaien deze vervolgens gelijktijdig om. Daarna plaatsen de spelers het op de kaart aangegeven aantal familieleden in het raadshuis.



Voorbeeld: Groen moet 6 familieleden in het raadshuis plaatsen. Hij heeft bij elke stemming voor raadsdecreten 6 stemmen.

Uitzondering: Heeft een speler minder familieleden in zijn persoonlijke voorraad dan hij volgens het cijfer op de kaart in het raadshuis moet plaatsen, dan neemt hij familieleden van het straatveld "dinsdag". Is dat nog steeds onvoldoende, dan neemt hij familieleden van het volgende straatveld.

De gespeelde familiekaart krijgt in dit geval de waarde "0" met alle consequenties voor het aantal stemmen in de raad en de positie in de speelvolgorde.

Speelvolgorde bepalen

Daarna wordt de speelvolgorde voor deze ronde bepaald en met de wapenstenen weergegeven:

Als eerste legt de speler, die de kaart met de laagste waarde had uitgespeeld, zijn wapensteen in het raadshuis. Vervolgens plaatst de speler met de op na hoogste waarde zijn wapensteen daar op, enz. De speler die als laatste zijn wapensteen op de stapel plaatst is de burgemeester en is deze ronde altijd als eerste aan de beurt.



Voorbeeld: De wapenstenen worden in de volgorde van de uitgespeelde kaarten op elkaar gestapeld. Geel ligt bovenop: hij is de burgemeester en is deze ronde altijd als eerste aan de beurt.

Voorbeeld: Lila heeft een 7 gespeeld, Groen een 3, Geel en Rood beide een 5. De speelvolgorde waarin Geel en Rood ten opzichte van elkaar spelen wordt omgedraaid. (In de vorige ronde was Geel als tweede aan de beurt en Rood als laatste.) Deze ronde is de speelvolgorde: Lila (had de hoogste kaart gespeeld), Rood, Geel en Groen (had de laagste kaart gespeeld).

De speelvolgorde van de andere spelers wordt bepaald door de positie van hun wapenstein (van boven naar onder). De volgorde van de stenen blijft ongewijzigd tot de volgende dinsdag.

Spelen meerdere spelers een kaart met dezelfde waarde uit, dan wordt de volgorde van de betreffende spelers ten opzichte van de vorige ronde omgedraaid.

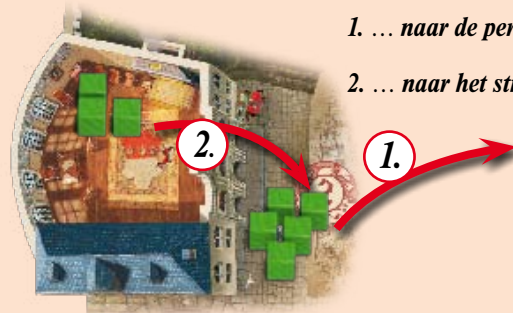
Gespeelde familiekaarten blijven tot het einde van de ronde open voor de spelers liggen. Daarna worden ze uit het spel genomen.

Familieleden verplaatsen

Iedere speler neemt zijn familieleden van het straatveld "dinsdag" terug naar zijn persoonlijke voorraad (niet van toepassing in de 1^e ronde).

Daarna gaan de zojuist ingezette familieleden in het raadshuis naar het straatveld "dinsdag", waar ze deze ronde blijven staan.

Opmerking: in de eerste ronde moeten spelers, die een kaart met dezelfde waarde hebben uitgespeeld, dobbelen. De speler die het hoogste gooit gaat voor.



1. ... naar de persoonlijke voorraad

2. ... naar het straatveld

Opmerking: De spelers hebben familieleden nodig om in de loop van de week acties uit te voeren.

Familieleden die in de vorige ronde zijn ingezet gaan van het straatveld terug naar de persoonlijke voorraad van de speler. Nieuw ingezette familieleden worden naar het straatveld van de betreffende dag verplaatst. Het is belangrijk om te realiseren, dat ingezette familieleden pas 8 dagen later weer beschikbaar zijn.

Wil een speler een bepaalde actie uitvoeren, maar heeft hij onvoldoende familieleden in zijn persoonlijke voorraad, dan kan hij die actie deze dag niet uitvoeren!

Het is dus zeer belangrijk om de inzet van je familieleden goed te plannen.

Woensdag: Grondstoffen verzamelen



Stemmen voor raadsdecreten

Ligt er voor deze dag een raadsdecreet klaar, dan wordt daarvoor gestemd.

Regels voor stemmen voor een raadsdecreet

Iedere speler legt zijn "Ja"- of "Nee"-kaart gedekt voor zich neer.

Vervolgens worden alle kaarten gelijktijdig omgedraaid en het aantal stemmen (de waarde van de uitgespeelde familiekaarten) behorende bij de "Ja"- en "Nee"-kaarten opgeteld. Let op: gedekte familiekaarten hebben waarde "0" en tellen niet mee!

In geval van een **gelijke stand** beslist de burgemeester over het raadsdecreet.

Is er sprake van een **meerderheid voor "nee"**, dan is het decreet afgewezen. Het raadsdecreet gaat uit het spel.

Is er sprake van een **meerderheid voor "ja"**, dan wordt het decreet uitgevoerd. Het raadsdecreet gaat uit het spel.

Als er meerdere raadsdecreten voor dezelfde dag klaarliggen, dan worden deze één voor één van links naar rechts behandeld.

Opmerking: De "regels voor stemmen voor een raadsdecreet" gelden voor alle stemmingen (dinsdag, woensdag, donderdag, vrijdag en zaterdag).



Voorbeeld: Lila en Groen hebben respectievelijk 5 en 3 familieleden afgevaardigd in de raad en stemmen met hun "Ja"-kaart. Rood en Geel hebben respectievelijk 7 en 4 familieleden in de raad en stemmen met hun "Nee"-kaart. Er is nu sprake van een meerderheid van 11 tegen 8 voor "Nee". Het decreet is afgewezen.



Grondstoffen nemen

Daarna mogen de spelers, in de speelvolgorde te beginnen met de burgemeester, grondstoffen van de markt nemen.

De speler, die aan de beurt is, neemt **alle** grondstoffen van één marktkraam naar keuze en legt deze achter zijn zichtscherf. Daarna moet hij **eenzelfde aantal** familieleden uit zijn persoonlijke voorraad op deze marktkraam plaatsen.

Kan of wil een speler geen grondstoffen nemen, dan past hij. Vervolgens mag hij deze ronde geen grondstoffen meer nemen.

De spelers kunnen grondstoffen nemen, totdat iedereen heeft gepast. Eventueel overgebleven grondstoffen gaan terug in de buidel.

Familieleden verplaatsen

Iedere speler neemt zijn familieleden van het straatveld "woensdag" terug naar zijn persoonlijke voorraad (niet van toepassing in de 1^e ronde).

Daarna gaan de zojuist op de marktkramen ingezette familieleden naar het straatveld "woensdag", waar ze deze ronde blijven staan.

Voorbeeld: Geel neemt 6 grondstoffen van de eerste marktkraam en legt deze achter zijn zichtscherf.

Vervolgens plaatst hij 6 familieleden op deze marktkraam.

Extra veld voor grondstoffen, dat als gevolg van een decreet in het spel kan komen.

Alle spelers zijn eenmaal aan de beurt geweest. Lila is weer aan de beurt. Hij wil geen grondstoffen meer nemen en past. Rood kan nog grondstoffen nemen en kiest voor de kraam rechtsonder. Hij legt de 2 grondstoffen achter zijn zichtscherf en plaatst 2 familieleden op de marktkraam. Geel en Groen kunnen ook nog steeds grondstoffen nemen.



Donderdag: Handelswaren produceren

Stemmen voor raadsdecreten

Ligt er voor deze dag een raadsdecreet klaar, dan wordt daarvoor gestemd (voor details zie "regels voor stemmen voor een raadsdecreet" op pagina 29).

Opdrachten aan handwerkers geven

Daarna gaan de spelers handwerkers opdrachten geven om hun grondstoffen in handelswaren om te zetten. Per beurt kan een speler één opdracht geven.

De speler die aan de beurt is stopt de twee grondstoffen, die de handwerker nodig heeft terug in de buidel en plaatst familieleden uit zijn persoonlijke voorraad op het betreffende opdrachtveld volgens deze regels:

De speler die deze week de eerste opdracht aan een bepaalde handwerker geeft, plaatst **1 familielid** op het bovenste vrije opdrachtveld van **deze** handwerker.

De speler, die deze week de tweede opdracht aan een bepaalde handwerker geeft (dit kan dezelfde of een andere speler zijn), plaatst **2 familieleden** op het volgende vrije opdrachtveld (van boven naar beneden). Bij een derde opdracht aan een handwerker worden **3 familieleden** geplaatst, enz.

zadelmaker wagenmaker kunstenaar kleermaker schoenmaker



Voorbeeld: Lila is als eerste aan de beurt. Hij wil een zadel laten maken. Daartoe gaan een leer en een ijzer terug in de buidel. Vervolgens plaatst hij 1 familielid op het bovenste vrije opdrachtveld (dus het eerste).

Voorbeeld: Groen is daarna aan de beurt. Hij wil ook een zadel laten maken. Hij stopt de grondstoffen in de buidel en plaatst 2 familieleden op het volgende vrije veld (dus het tweede van boven).

Deze regels gelden voor elke afzonderlijke handwerker.
 Kan of wil een speler geen opdrachten meer geven, dan past hij. Vervolgens kan hij geen opdrachten meer geven deze ronde.
 De spelers kunnen opdrachten geven, totdat iedereen is gepast.

Opmerking: De spelers kunnen hun familieleden zowel op de opdrachtvelden boven- als onder het staafje inzetten.

*Opdrachten, waar familieleden op staan, **boven** het staafje worden zeker uitgevoerd: de betreffende speler ontvangt altijd dit handelswaar.*

*Door extra opdrachten kunnen de staafjes van bepaalde handwerkers nog omlaag gaan, waardoor deze dag bepaalde **opdrachten toch boven een staafje liggen en alsnog worden uitgevoerd.***

Opdrachten, die aan het einde van de dag onder een staafje liggen, hebben een grote kans om de volgende week uitgevoerd te worden.

Extra opdrachten bepalen

Nadat alle spelers zijn gepast en de reguliere opdrachten zijn verdeeld, worden de **extra opdrachten** vastgesteld, die de handwerkers gaan uitvoeren.

Er wordt zoveel keer gedobbeld als op de kaart naast het dobbelsteensymbool is aangegeven. Het resultaat van de worp bepaalt welke arbeider een extra opdracht mag uitvoeren. Wordt er "1 t/m 5" gegooid, dan kan de betreffende arbeider een extra opdracht uitvoeren. Het staafje op dat opdrachtveld gaat een veld omlaag. Wordt er "6" gegooid, dan kunnen alle arbeiders een extra opdracht uitvoeren; alle staafjes gaan een veld omlaag.



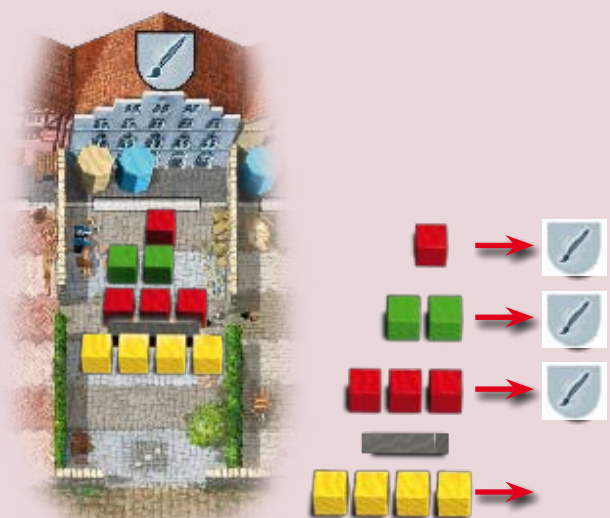
Deze week wordt 5x gedobbeld: er zijn dus minstens 5 extra opdrachten.



Er wordt een "4" gegooid. De kleermaker voert dus een extra opdracht uit: het staafje gaat 1 veld omlaag (bij een "6" voeren alle handwerkers een extra opdracht uit).

Handelswaren ontvangen

Na het bepalen van de extra opdrachten, krijgt elke speler voor elk veld, waar zijn familieleden op staan, boven een staafje 1 handelswaar van de betreffende handwerker. De spelers leggen deze handelswaren achter hun zichtscherf.



Voorbeeld: Rood krijgt 2 schilderijen, Groen krijgt er 1 en Geel krijgt deze ronde geen schilderij, omdat zijn familieleden onder het staafje staan.

Opmerking: Voor elk veld krijgt een speler altijd, ongeacht het aantal familieleden op het veld, slechts 1 handelswaar!

Familieleden verplaatsen

Iedere speler neemt zijn familieleden van het straatveld "donderdag" terug naar zijn persoonlijke voorraad (niet van toepassing in de 1^e ronde).

Daarna gaan familieleden, die deze ronde handelwaren hebben ontvangen naar het straatveld "donderdag", waar ze deze ronde blijven staan.

De houten staafjes gaan terug naar de startpositie.

Alle familieleden, die nog op de opdrachtvelden staan, schuiven met behoud van de volgorde omhoog, totdat de bovenste familieleden op het bovenste veld staan. Deze blijven daar tot de volgende ronde staan.

In de volgende week sluiten de nieuwe opdrachten daaronder aan. Ook daarbij wordt de eerste nieuwe opdracht met 1 familielid gemarkeerd.



Voorbeeld: De twee velden boven het staafje zijn reeds afgehandeld. De spelers, die daar familieleden hadden staan, hebben de betreffende handelwaren ontvangen.

De houten staafjes gaan terug naar hun startpositie. Vervolgens schuiven de familieleden op de volgende velden, zo ver als mogelijk, omhoog.

Vrijdag: Handelwaren op de schepen laden



De handelwaren die op het laadruim zijn afgebeeld gaan naar de algemene voorraad en er wordt een familielid op het betreffende laadruim geplaatst.

Stemmen voor raadsdecreten

Ligt er voor deze dag een raadsdecreet klaar, dan wordt daarvoor gestemd (voor details zie "regels voor stemmen voor een raadsdecreet" op pagina 29).

Handelwaren op de schepen laden

De spelers kunnen in de speelvolgorde, te beginnen met de burgemeester, een laadruim op een schip naar keuze met de afgebeelde handelwaren beladen.

De speler, die aan de beurt is, moet **alle** op het laadruim afgebeelde handelwaren in de algemene voorraad leggen en 1 familielid uit zijn persoonlijke voorraad op dat laadruim plaatsen. Elk laadruim kan slechts eenmaal worden beladen.

Kan of wil een speler geen schip meer beladen, dan past hij. Vervolgens kan hij geen schepen meer beladen in deze ronde.

De spelers kunnen schepen beladen, totdat iedereen is gepast.

Familieleden verplaatsen

Iedere speler neemt zijn familieleden van het straatveld "vrijdag" terug naar zijn persoonlijke voorraad (niet van toepassing in de 1^e ronde).

Opmerking: De schepen verlaten pas op zaterdag de haven. Daarom worden de familieleden pas op zaterdag naar het straatveld "vrijdag" geschoven.



Elk schip bestaat uit 3 of 4 laadruimen.

Zaterdag: Schepen afrekenen, geld incasseren



Stemmen voor raadsdecreten

Ligt er voor deze dag een raadsdecreet klaar, dan wordt daarvoor gestemd (voor details zie "regels voor stemmen voor een raadsdecreet" op pagina 29).

Schepen afrekenen, geld incasseren

Alle schepen op de ligplaatsen boven het houten staafje worden afgelegd en afgerekend. Let op: In de laatste ronde verlaten altijd alle 4 schepen de haven ongeacht het cijfer op de weekkaart.

Te beginnen met het schip op ligplaats I wordt elk laadruim met een familielid op elk afgelegd schip afgerekend.

De speler, die het laadruim heeft bezet, ontvangt de afgedrukte hoeveelheid geld van de bank in de valuta-soort van het schip. De spelers leggen het geld achter hun zichtscherf.

De familieleden op de afgerekende laadruimen gaan naar straatveld "vrijdag".

Opmerking: Er is geen straatveld "zaterdag".

Alle afgerekende schepen gaan naar een aflegstapel.

Familieleden op schepen die de haven niet verlaten blijven op de schepen staan!

Ligplaatsen aanvullen

Het houten staafje op de ligplaatsen wordt van het spelbord genomen en terzijde gelegd. De overgebleven schepen schuiven zo ver mogelijk op naar ligplaats I.

Opmerking: Doe dit voorzichtig! Familieleden op de schepen moeten op dezelfde laadruimen blijven staan.

De lege plaatsen worden aangevuld met de schepen van de stapel. Is deze stapel uitgeput, dan worden de afgelegde schepen geschud en vormen een nieuwe gedekte trekstapel.



Voorbeeld: 2 schepen (op ligplaats I en II) verlaten de haven.

Opmerking: Het aantal schepen dat de haven verlaat is op maandag bepaald door de weekkaart en aangegeven met een houten staafje.

Opmerking: De schepen worden ook afgelegd als niet alle laadruimen bezet zijn!



Voorbeeld: Rood krijgt 9 Gulden (Brügge), omdat hij een familielid in het schip naar Brügge heeft geplaatst.



Voorbeeld: De twee schepen, die de haven niet verlaten, schuiven zo ver mogelijk door naar boven. Familieleden op deze schepen blijven daarop staan. Het aantal schepen in de haven wordt weer aangevuld tot vier met schepen van de gedekte stapel.

Zondag: Relikwiekaarten kopen



Relikwiekaarten kopen

Op zondag kunnen de spelers in de spelvolgorde, te beginnen met de burgemeester, relikwiekaarten kopen en verzamelen achter hun zichtscherf.

De speler die aan de beurt is kiest één relikwiekaart op het spelbord uit en betaalt de kosten op de kaart in de aangegeven valuta aan de bank. Na eventueel wisselgeld te hebben ontvangen, legt hij de kaart achter zijn zichtscherf.

relikwiekaarten

Extra velden voor relikwiekaarten als gevolg van een raadsdecreet.



Kiest de speler een schrijn, dan kan hij daarin een relikwie opslaan. Dat wil zeggen:

- hij verbindt de schrijn direct aan een passende relikwie in zijn bezit. Om dit aan te geven komen beide kaarten op elkaar naast het zichtscherf te liggen. Deze verbinding blijft tot het einde van het spel van kracht.

of

- hij laat de schrijn leeg. De schrijn komt open voor zijn zichtscherf te liggen. Elke keer wanneer de speler een passende relikwie koopt, moet hij direct beslissen of hij deze in zijn schrijn wil leggen of niet. Kiest hij ervoor om dit te doen, dan legt hij beide kaarten op elkaar naast zijn zichtscherf.

Een schrijn verdubbeld de overwinningspunten van de daaraan verbonden relikwie.

Kan of wil een speler geen relikwiekaart meer kopen, dan past hij. Vervolgens kan hij deze ronde geen relikwiekaarten meer kopen. Spelers kunnen relikwiekaarten kopen, totdat alle spelers gepast zijn.

Relikwiekaarten beschermen

Daarna kan de speler, die aan de beurt is een relikwiekaart beschermen, d.w.z. ervoor zorgen, dat deze kaart niet naar de aflegstapel gaat.

Om dit te doen plaatst hij een familielid uit zijn persoonlijke voorraad op een relikwiekaart naar keuze op het spelbord.

Wil een speler geen relikwiekaart beschermen, dan past hij. Vervolgens kan hij deze ronde geen relikwiekaarten meer beschermen. Spelers kunnen relikwiekaarten beschermen, totdat alle spelers gepast zijn.

Relikwiekaarten aanvullen

Alle **niet beschermde relikwiekaarten** worden afgelegd en gaan naar een open aflegstapel op het daarvoor bestemde veld op het spelbord.

De beschermde kaarten en de daarop geplaatste familieleden blijven op het spelbord liggen (evt. zelfs tot het einde van het spel), totdat ze worden gekocht. Beschermde relikwiekaarten kunnen door **iedere** speler worden gekocht

Koopt een speler een **beschermde relikwie**, dan neemt hij de kaart en geeft het familielid op de kaart **terug aan de betreffende speler**.

Het aantal relikwiekaarten op het spelbord wordt aangevuld tot 10. Is de stapel met relikwiekaarten uitgeput, dan wordt de aflegstapel geschud en vormt een nieuwe gedekte trekstapel.

Iedere speler legt zijn gespeelde familiekaart af. Daarna begint de volgende week (ronde) met maandag.

Opmerking: Er zijn twee soorten relikwiekaarten: relikwieën en schrijnen.

Relikwieën worden verzameld (en achter het zichtscherf geheim gehouden voor andere spelers) en leveren het aantal overwinningspunten op dat op de kaart is aangegeven.

Schrijnen worden net als relikwieën gekocht, maar op deze kaarten staan geen overwinningspunten vermeld. Deze kaarten verdubbelen de overwinningspunten van een relikwie, waaraan de schrijn verbonden is. Elke schrijn kan slechts één relikwie bevatten en moet uit dezelfde stad als de schrijn komen.



Voorbeeld: Groen heeft in een vorige ronde een relikwie uit Brügge gekocht. In deze ronde koopt hij een schrijn uit dezelfde stad en besluit de relikwie in deze schrijn te bewaren. Aan het einde van het spel ontvangt hij daar 8 i.p.v. 4 overwinningspunten voor.

Opmerking: Het kan ook voorkomen, dat alle relikwiekaarten zijn gekocht. In dat geval kan men geen kaarten beschermen.



Voorbeeld: Rood beschermt de relikwie uit Bergen. Hij plaatst een familielid op deze kaart. Dit familielid blijft op de kaart staan, totdat een speler deze kaart koopt.



Opmerking: Relikwiekaarten op de extra velden, waarop een familielid staat om deze kaart te beschermen, tellen ook mee bij het aanvullen tot 10!

Om dit te verduidelijken schuiven deze kaarten naar de reguliere velden voor relikwiekaarten (zie afbeelding).

Einde van het spel en puntentelling

Het spel is afgelopen na de 6^e ronde, nadat alle spelers klaar zijn met het kopen van relikwiekaarten op zondag.

De speler met het meeste geld in een bepaalde valuta krijgt het kerkvenster uit die stad. In geval van een gelijke stand krijgt niemand het kerkvenster. Het geld voor het kerkvenster gaat naar de algemene voorraad.

Vervolgens tellen de spelers de overwinningspunten van hun relikwiekaarten en kerkvensters bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint het spel.

In geval van een **gelijke stand** wint de speler die na het verdelen van de kerkvensters het meeste geld heeft (alle valuta worden bij elkaar opgeteld).

Is dan nog steeds sprake van een gelijke stand, dan wint de speler met de meeste handelswaren. Leidt dit ook niet tot een winnaar, dan is het aantal grondstoffen doorslaggevend.

Kent het spel dan nog steeds geen winnaar, dan eindigt het spel onbeslist.



Voorbeeld voor het verdelen van het kerkvenster uit London:

Groen heeft nog 10 Pfund Sterling.

Lila heeft nog 3 Pfund Sterling.

Geel heeft nog 2 Pfund Sterling.

Rood heeft nog 4 Pfund Sterling.

Groen heeft de meeste Pfund Sterling en krijgt het venster uit London. Zou nog een speler 10 pond hebben, dan krijgt niemand het kerkvenster uit London.

Voorbeeld:

Groen heeft aan het einde van het spel:

losse relikwieën:

1 pnt. + 2 pnt. + 2 pnt. + 3 pnt. + 3 pnt. = 11 pnt.

relikwieën in een schrijn (dubbele punten):

2 x 5 pnt. = 10 pnt.

2 x 0 pnt. (schrijn zonder relikwie) = 0 pnt.

kerkvensters

1 x 2 pnt. = 2 pnt.

Totaal: 23 pnt.



© Copyright 2009 Queen Games
D-53842 Troisdorf, Germany

Toelichting op raadsdecreten

Jeder Händler bietet einen Rohstoff mehr an als angegeben.



Each merchant offers one more resource than specified.

Raadsdecreet voor woensdag (markt-plaats):

Op elke markt-kraam komt 1 grondstof meer te liggen dan is aangegeven op de weekkaart.

Zwei Schiffe verlassen sofort den Hafen. Erlös für geladene Waren wird ausgezahlt, Schiffe werden aufgefüllt.



Two ships leave the harbour immediately. Revenues for loaded goods are paid, the ships are being replenished.

Raadsdecreet voor vrijdag (haven):

De schepen op ligplaats I en II verlaten direct de haven en worden zoals gebruikelijk afgerekend. De twee overgebleven schepen schuiven door naar boven en de lege plaatsen worden aangevuld met schepen van de stapel.

(Het raadsdecreet, waarbij 1 schip voortijdig de haven verlaat, werkt op dezelfde wijze.)



achterzijde van raadsdecreten

Es kommen zwei fremde Händler in die Stadt, die jeweils 4 Rohstoffe anbieten.



Two foreign merchants arrive in the city, each one offering 4 resources.

Raadsdecreet voor woensdag (markt-plaats):

Op elk van de twee extra gekleurde markt-kramen komen 4 grondstoffen te liggen.

Zwei neue Reliquien vom Stapel werden auf die zwei Extraplätze für Reliquien gelegt.



Two new relics from the pile are placed on the two additional places for relics.

Raadsdecreet voor zaterdag:

Twee nieuwe relikwieën van de stapel worden op de twee voor relikwieën gereserveerde plaatsen gelegd.

Jeder Spieler darf sofort zwei Rohstoffe aus dem Beutel ziehen.



Each player may draw two resources from the bag immediately.

Raadsdecreet voor donderdag:
Iedere speler mag direct twee grondstoffen uit zijn buidel trekken.

Bis zu 3 Familienmitglieder, die auf dem Straßenfeld stehen, gehen nach Hause.



Up to 3 family members standing on the street field go home.

Raadsdecreet voor vrijdag (haven):

Iedere speler mag direct maximaal 3 familieleden van het stratenveld donderdag terug naar zijn persoonlijke voorraad nemen. (Het raadsdecreet voor donderdag, waarbij de familieleden van "woensdag" worden genomen, werkt op dezelfde wijze.)

Jede Familie entsendet nächste Woche ein Mitglied weniger als auf der ausgespielten Karte angegeben.



Next week each family deploys one family member less than specified on the card played.

Raadsdecreet voor zaterdag:
Iedere familie stuurt volgende week een familielid minder dan op de gespeelde kaart aangegeven.

Jeder Spieler würfelt und erhält gemäß seines Würfelwurfes eine Ware.



Each player rolls a die and receives one good according to his die result.

Raadsdecreet voor vrijdag:
Iedere speler gooit de dobbelsteen en krijgt dienovereenkomstig een waar.

Auf jedem ausliegenden Schiff gibt es einen zusätzlichen Laderaum für eine beliebige Ware.



One additional storage place is available on each ship. It can be used for any kind of goods.

Raadsdecreet voor vrijdag (haven):

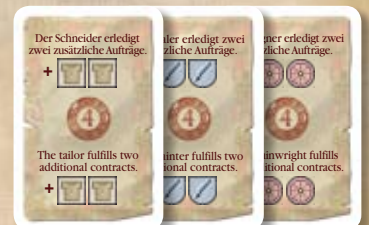
Elk schip in de haven heeft deze ronde een extra laadruim voor een handelswaar naar keuze met een waarde van 2. Bij gebruik hiervan legt men een handelswaar naar keuze af en plaatst zijn familielid op het stadswapen van het schip.

Jeder Spieler darf Geld einer Währung bis zu einem Gesamtwert von 5 in eine andere tauschen (1:1).



Each player may exchange money of one currency with maximum value 5 into money of another currency (1:1).

Raadsdecreet voor zaterdag:
Iedere speler mag geld tot een totale waarde van 5 in een andere valuta wisselen (1:1).



Der kleermaker/schilder/wagenmaker/zadelmaker/schoenmaker
voltooit twee extra opdrachten.