



Ulm

TEMPORA IN PRISCIUM AURUM

Spielregel



Ein Spiel in und um Ulm für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

Ulm zu seinen historischen Glanzzeiten: In der wohlhabenden Freien Reichsstadt herrscht geschäftiges Treiben. Zu Beginn des 16. Jahrhunderts besitzt die Stadt eines der größten städtischen Territorien im Heiligen Römischen Reich deutscher Nation. Erfolg und Reichtum sind aber nicht nur der schwäbischen Sparsamkeit, sondern vor allem auch der Geschäftstüchtigkeit und dem handwerklichen Geschick der Bürger und Bewohner zu verdanken. Es floriert der Handel mit Kunstwerken und Handelsgütern wie Holz, Wein, Salz und Textilien, die zu einem großen Teil per Zille oder Floß über die Donau verschifft werden.

Fleißig wird zudem am Münster gebaut, dem gesellschaftlichen Herzstück der Stadt, das einmal den höchsten Kirchturm der Welt besitzen wird. Rund um das Münster begegnet sich, was in der Stadt Rang und Namen hat. Die einflussreichen Zünfte und Patrizier beherrschen das Stadtleben, und wer etwas erreichen will, muss bei den richtigen Leuten einen Stein im Brett haben. Wer setzt im Laufe der Zeit seine Mittel und Ressourcen am besten ein und wird als bedeutender Bürger in die Annalen der Stadtgeschichte aufgenommen?

Inhalt

- 1 Spielplan
- 1 Münster zum Zusammenstecken
- 12 Turmplättchen (Rundenmarker)
- 1 Schwörbrief (Startspielermarker)
- 50 Aktionssteine
- 4 Zillen (Boote) in den Spielerfarben
- 52 Siegel in den Spielerfarben
- 12 Familienwappen in den Spielerfarben
- 33 Karten (deutsch)
- 12 Stadtwappen
- 8 Nachkommenplättchen
- 26 Münzen
- 30 Ulmer Spatzen
- 1 Stoffbeutel
- 1 Anleitung in 2 Teilen:
 - eine einleitende Spielregel und
 - eine weiterführende Ulm-Chronik

Spielziel

Durch Aktivitäten in verschiedenen Bereichen des Ulmer Stadtlebens versucht jeder Spieler, mit jeweils 3 Aktionen pro Runde die meisten Siegpunkte zu sammeln. Das Spiel endet nach Ablauf von 10 Runden.



Hinweis zur Anleitung:

Die Anleitung ist in zwei Hefte aufgeteilt, um einen schnelleren Einstieg in das Spiel zu ermöglichen.

In diesem Heft werden das Grundkonzept und die wichtigsten Regeln des Spiels vorgestellt. In dem beiliegenden zweiten Heft, der Ulm-Chronik, sind die Details zu den einzelnen Spielelementen wie z.B. Karten, Stadtwappen etc. erläutert und können je nach Bedarf während des Spiels nachgelesen werden. Außerdem findet man dort noch einige historische Daten und Begriffe zur Stadtgeschichte.

Spielvorbereitung

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

1. Die **33 Karten** werden verdeckt gemischt und als Nachziehstapel auf das Kartenfeld gelegt.



2. 4 der 8 **Nachkommenplättchen** werden ausgelost und offen auf die Nachkommenfelder im Schwörhausviertel gelegt.



3. Das **Münster** wird zusammengesteckt und auf den Münsterplatz auf dem Spielplan gestellt.



4. Die **Stadtwappen** werden verdeckt gemischt und als Stapel auf das Wappenfeld gelegt.



5. Auf das innere 3x3-Raster des Münsterfeldes werden 2 graue, 2 weiße, 1 brauner, 2 türkis- und 2 orangefarbene **Aktionssteine** beliebig verteilt.



6. Ein Aktionsstein jeder Farbe wird auf den **Umschlagplatz** gelegt.



7. Dann werden die restlichen Aktionssteine in den **Beutel** geworfen.



8. Neben dem Spielplan werden die **Münzen** und die **Ulmer Spatzen** als offener Vorrat bereitgelegt.



9. Jeder Spieler bekommt 1 **Zille**, 13 **Siegel** und 3 **Familienwappen** in seiner Spielerfarbe, außerdem erhält jeder Spieler 2 **Münzen** und 2 **Spatzen** sowie 1 **Aktionsstein** aus dem Beutel.



- Die Zille stellt er auf das erste Donaufeld.
- 1 Siegel platziert er als Zählstein auf Feld 5 der Zählleiste.
- Die übrigen Dinge legt er als Vorrat vor sich ab.

10. Der zuverlässigste Spieler wird Startspieler. Er legt den **Schwörbrief** vor sich ab und nimmt 10 der 12 **Turmplättchen**. Diese stapelt er übereinander (für das Grundspiel mit der Vorderseite, also der Seite mit den Symbolen, nach unten) und legt den Turmplättchenstapel auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Schwörbrief. Die übrigen 2 Turmplättchen kommen zurück in die Schachtel.



Anmerkung:

Im Grundspiel wird ohne die Sonderfunktion auf der Vorderseite der Turmplättchen gespielt. (Die Symbole der einzelnen Turmplättchen sind in der Ulm-Chronik erklärt.)

Spielablauf



Das Spiel hat eine einfache Grundregel: Schiebe 1 Aktionsstein in das Münsterfeld und führe die 3 zugehörigen Aktionen durch!

Das Spiel wird über 10 Runden gespielt, wobei jede Runde folgendermaßen abläuft:

Zu Beginn jeder Runde legt der Startspieler als Rundenzähler ein Turmplättchen vom Schwörbrief auf das Münster (im Grundspiel mit dem Symbol nach unten). Im Laufe des Spiels gewinnt so der Münsterturm an Höhe.

Dann verläuft der Zug eines Spielers folgendermaßen:

- Der aktive Spieler zieht 1 Aktionsstein aus dem Beutel und schiebt ihn an gewünschter Stelle in das 3x3-Raster des Münsterfeldes. (➔ Möglichkeiten zum Einschieben eines Steins)



- Der Spieler führt in beliebiger Reihenfolge die 3 Aktionen der gewählten Reihe aus. Die Aktionssteine im inneren 3x3-Raster des Münsters geben die 3 möglichen Aktionen vor; der herausgeschobene 4. Aktionsstein ermöglicht keine Aktion.



- Sobald der Spieler im Laufe des Spiels Karten erworben hat, darf er 1 x pro Runde 1 **Handkarte** ausspielen (zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges).

- und 2. führt der Spieler immer aus, wobei er bei 2. ggf. auf die Durchführung einzelner Aktionen verzichten darf. 3. ist optional.

Dann wird der Beutel mit den Aktionssteinen an den nächsten Spieler weitergereicht.

Die Aktionen des Münsterfelds

Es gibt 5 verschiedene Aktionssteine, deren zugehörige Aktionen beliebig miteinander kombiniert werden können – je nachdem, wie es die Anordnung auf dem Münsterfeld gerade erlaubt. Es werden immer nur die 3 Aktionen derjenigen Reihe aktiviert und ausgeführt, in die gerade ein Aktionsstein eingeschoben wurde.



Geldaktion: Der Spieler nimmt 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat.



Abräumaktion: Der Spieler nimmt die herausgeschobenen Aktionssteine von **einer beliebigen Seite** des Münsterfeldes und legt sie vor sich ab (1 bis 3 Steine). Befinden sich 2 weiße Aktionssteine unter den 3 aktivierten Aktionssteinen, darf der Spieler entsprechend die Steine von 2 Seiten des Münsterfeldes abräumen etc.





Kartenaktion:

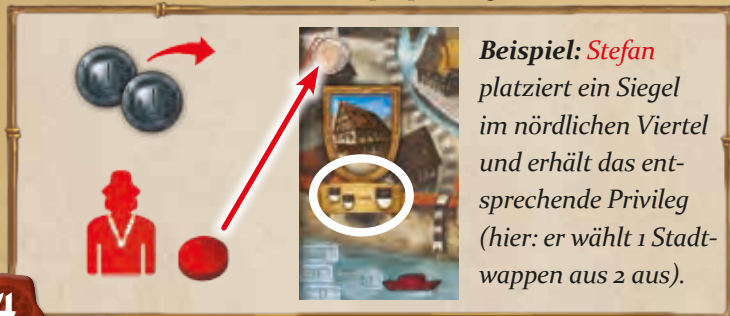
- a) Um eine Karte zu kaufen, wirft der Spieler 2 beliebige Aktionssteine aus seinem eigenen Vorrat zurück in den Beutel und zieht die oberste Karte vom Kartenstapel. Für 2 gleichfarbige Steine darf er sich die zwei obersten Karten ansehen und eine davon auswählen. Die zweite legt er offen auf den Ablagestapel.
- b) Statt eine Karte zu kaufen, kann alternativ eine **zusätzliche** Handkarte ausgespielt werden. (1 Karte pro Runde darf ohnehin stets gespielt werden, ohne eine Kartenaktion zu aktivieren.)



Flussaktion: Der Spieler bewegt seine Zille um 1 freies Feld auf der Donau vorwärts. Felder, auf denen Zillen anderer Spieler stehen, werden umschifft und nicht mitgezählt.



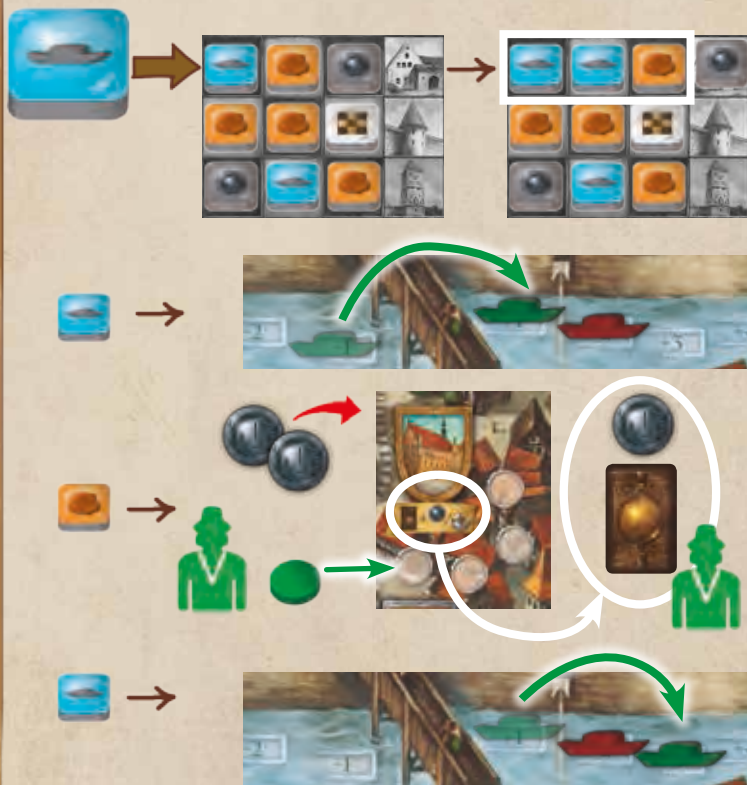
Siegelaktion: Der Spieler zahlt 2 Münzen in den allgemeinen Vorrat und platziert eines seiner Siegel auf einem freien Platz in einem der beiden Stadtviertel (nördlich und südlich der Donau), zwischen denen sich seine Zille gerade befindet. Dann erhält er als Bonus das entsprechende Privileg dieses Stadtviertels, wie auf dem Spielplan abgebildet.



Die Bedeutung der einzelnen Privilegien kann bei Bedarf in der Ulm-Chronik nachgelesen werden.

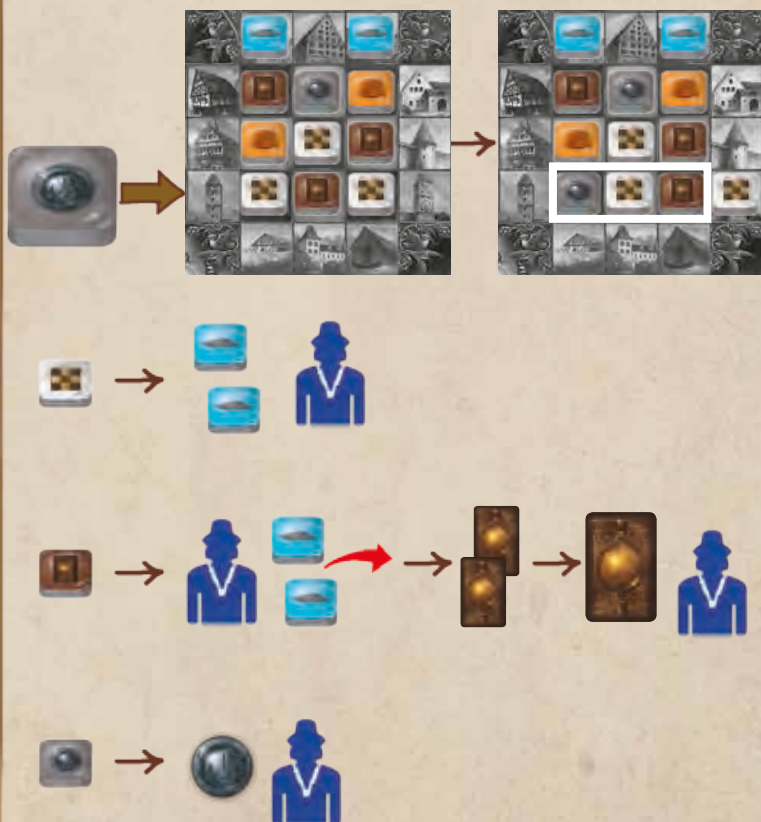
Beispiel zum Ausführen der 3 Aktionen:

Albert schiebt einen türkisfarbenen Aktionsstein in die Reihe, in der gerade ein türkisfarbener, ein orangefarbener und ein grauer Aktionsstein liegen. Der graue Aktionsstein wird dadurch aus dem Münsterfeld herausgeschoben. Diese Aktion kann **Albert** nicht nutzen. Ihm stehen dafür zweimal die **Flussaktion** und einmal die **Siegelaktion** zur Verfügung. **Albert** nutzt zuerst einmal die **Flussaktion** und fährt auf die andere Seite der Brücke. Dort nutzt er die **Siegelaktion**, zahlt zwei Münzen in den Vorrat und legt eines seiner Siegel im Rathausviertel ab. Dafür erhält er als Privileg die oberste Karte vom Stapel. Als weiteres Privileg dieses Viertels wählt er eine Münze. Dann nutzt er die zweite **Flussaktion** und umschifft mit seiner Zille die vor ihm stehende rote Zille.



Ein weiteres Beispiel zum Ausführen der 3 Aktionen:

Johanna schiebt einen grauen Aktionsstein in die Reihe mit einem braunen und zwei weißen Aktionssteinen. Ein weißer Aktionsstein wird herausgeschoben. Durch den anderen weißen Stein darf *Johanna* die **Abräumaktion** nutzen. Sie wählt die obere Seite des Münsterfelds und sammelt zwei türkisfarbene Steine ein. Für diese erwirbt sie mit der **Kartenaktion** eine Karte, indem sie diese zwei ihrer Steine in den Beutel zurückwirft. Da beide Steine dieselbe Farbe haben, darf *Johanna* die obersten zwei Karten nehmen, ansehen und eine davon behalten. Die andere legt sie offen auf den Ablagestapel. Als Letztes führt sie noch die **Geldaktion** durch und nimmt sich eine Münze aus dem Vorrat. Die eben erworbene Karte darf *Johanna* sofort ausspielen, sie kann sich jedoch auch entscheiden, sie auf der Hand zu behalten und zu einem späteren Zeitpunkt auszuspielen.



Hinweis: Es gilt, darauf zu achten, dass man seinen Aktionsstein so einschiebt, dass man möglichst alle drei Aktionen (möglichst lohnend) nutzen kann. Insbesondere bei der **Kartenaktion** und der **Siegelaktion** kann es vorkommen, dass hierfür die nötigen Ressourcen (Steine bzw. Geld) fehlen und in einem solchen Fall die jeweilige Aktion nicht durchgeführt werden kann. Sie verfällt dann.

Reihen, die bereits verschoben wurden, d.h. in denen 4 Steine liegen, können nicht weiter vor- oder zurückgeschoben werden.



Diese Reihen werden erst dann wieder aktivierbar, wenn die Aktionssteine außerhalb des inneren 3x3-Rasters abgeräumt wurden – z.B. wenn ein Spieler eine Abräumaktion genutzt hat, um die Aktionssteine von einer Seite des Münsterfeldes zu nehmen. Solange herausgeschobene Aktionssteine nicht von den Spielern genommen werden, gibt es von Zug zu Zug weniger Einschubmöglichkeiten für die Spieler.

Sollte der Fall eintreten, dass es nicht mehr möglich ist, einen Stein einzuschieben, kommen alle herausgeschobenen Steine zurück in den Beutel.

Die Karten

Karten kann man auf zwei Arten erwerben:

2 Steine = 1 Karte

Die Karten können im Laufe des Spiels durch die **Kartenaktion** erworben werden. Um sich die oberste Karte vom Stapel nehmen zu dürfen, muss der Spieler die **Kartenaktion** aktivieren und 2 seiner Aktionssteine abgeben. Er wirft diese beiden Steine zurück in den Beutel. Gibt er 2 gleichfarbige Steine ab, zieht er die obersten 2 Karten vom Stapel und darf 1 davon wählen. Die zweite kommt offen auf den Ablagestapel.



Beispiel: *Albert* gibt 2 verschiedene Steine ab und nimmt 1 Karte vom Stapel.



1 Karte als Privileg

Eine Karte erhält man außerdem als Privileg, wenn man im Rathaus- oder im Gänsturmviertel eine **Siegelaktion** durchführt.



So werden die Karten genutzt

Alle Karten können jeweils **einen von zwei möglichen Erträgen** bringen – je nachdem, wie sie gespielt werden:

- Durch Ausspielen **auf den Ablagestapel** erhält man den oberen Kartenbonus **während des Spiels**.
- Durch Ausspielen **vor sich selbst** erhält man den unteren Kartenbonus **am Spielende**.



Alle Karten werden offen ausgespielt.

Karten, die man bei Spielende noch auf der Hand hält, kommen ungenutzt auf den Ablagestapel.

Pro Runde **darf** man **1 Handkarte** ausspielen. Möchte man im selben Zug weitere Handkarten ausspielen, muss man entsprechend viele **Kartenaktionen** auf dem Münsterfeld aktivieren. Pro **Kartenaktion** darf man entweder eine zusätzliche Handkarte ausspielen oder eine neue Karte vom Nachziehstapel kaufen.

Eine ausführlichere Erklärung der einzelnen Karten(arten) ist in der **Ulm-Chronik** zu finden.

Die Donau

Der Fluss ist nur in einer Richtung befahrbar. Zurückfahren ist nicht möglich. Auf jedem Flussfeld kann nur 1 Zille stehen. Gegnerische Zillen werden umschifft.

Beispiel:

Die **rote Zille** darf 1 Feld vorfahren. Dort steht die **grüne Zille**. Davor die **blaue**. D.h. die **rote Zille** landet auf dem Feld vor der **blauen Zille**.



Der Fluss trennt den Spielplan in einen nördlichen und einen südlichen Teil. Möchte ein Spieler die **Siegelaktion** ausführen, stehen ihm dazu stets je ein südliches und ein nördliches Stadtviertel zur Wahl – nämlich die beiden, zwischen denen sich seine Zille gerade befindet.

Beispiel: Der Besitzer der **blauen Zille** kann entweder im Schwörhausviertel oder im Gartenviertel eine **Siegelaktion** durchführen.



Die letzten 4 Flussfelder bieten zusätzliche Privilegien, die ein Spieler sofort erhält, wenn seine Zille durch Einsatz eines Aktionssteins oder einer Karte auf einem solchen Flussfeld zu stehen kommt (jede durch einen Aktionsstein ausgelöste Bewegung wird einzeln ausgeführt; bei der Nutzung von Karten wird die Gesamtzahl an Flussfeldern auf einmal vorgezogen). Auch am Ende des Flusses gilt, dass sich nur je 1 Zille auf einem Flussfeld befinden darf. Für denjenigen, der das Flussende erreicht hat, hat die **Flussaktion** keinen Nutzen mehr.



Die Brücke über der Donau teilt die Flussstrecke in zwei Teile. Für Zillen, die sich am Spielende noch vor der Brücke befinden, erhalten die betroffenen Spieler 1 Minuspunkt pro Feld, das sich die Zille vor der Brücke befindet. Zillen, die sich bereits hinter der Brücke befinden, bringen ihren Besitzern 1 Siegpunkt pro Feld.

Da in jedem Viertel die Möglichkeiten, **Siegelaktionen** durchzuführen, begrenzt sind, ist es wichtig, das Vorankommen auf der Donau gut zu planen.

Zwischenwertungen, Spielende und Endwertung



Siegpunkte können während des Spiels und am Spielende erworben werden.

Während des Spiels

~ **Karten:** Es ist möglich, Siegpunkte durch das Ausspielen von Karten auf den Ablagestapel zu erhalten. Welche Karten welche Punkte bringen, ist auf den Karten selbst sowie in der Ulm-Chronik nachzulesen.

~ **Siegel:**

Siegelaktionen im Reichenauer-Hof-Viertel bringen sofort Siegpunkte.

~ **Stadtwappen:**

Die Spieler bekommen zudem Siegpunkte, wenn sie im Schiefen-Haus-Viertel oder im Gartenviertel Stadtwappen erwerben. Jedes Stadtwappen bringt sofort Siegpunkte.

Die Stadtwappen mit dem goldenen Rand ermöglichen es außerdem, auch im Laufe des Spiels weitere Punkte zu erhalten – vgl. den Abschnitt „Stadtwappen“ in der Ulm-Chronik.



~ **Nachkommen:**

Mit der Sonderfähigkeit der Stadtwache kann ihr Besitzer Punkte beim Schieben auf dem Münsterfeld generieren – vgl. den Abschnitt „Die Stadtviertel und ihre Privilegien“ in der Ulm-Chronik.

Am Spielende

Das Spiel endet nach 10 Runden. Dann kommt es zur Endwertung. Dabei zählen:

- ~ die **Anzahl Ulmer Spatzen**, die man vor sich liegen hat,
- ~ die **Position der eigenen Zille** auf dem Fluss
- ~ sowie die **Karten**, die man **offen vor sich ausliegen** hat (Karten, die man eventuell noch auf der Hand hat, kommen ungenutzt auf den Ablagestapel).



Ulmer Spatzen:

Pro Ulmer Spatz im eigenen Besitz erhält man **1 Siegpunkt**. (Zur Verwendung der Ulmer Spatzen als Joker während des Spiels – s. die Ulm-Chronik.)

Flusswertung (-1 / +1):

Je nachdem, wie weit man auf der Donau vorangekommen ist, erhält man Plus- oder Minuspunkte. Die Brücke über den Fluss gilt als Trennlinie. Zillen, die bei Spielende noch vor der Brücke liegen, bekommen so viele Siegpunkte abgezogen, wie sie Felder vor der Brücke liegen. Zillen, die sich bei Spielende hinter der Brücke befinden, bekommen so viele Siegpunkte hinzu, wie sie Felder hinter der Brücke liegen.

Beispiel: Die **rote Zille** liegt 2 Felder vor der Brücke – dafür werden ihrem Besitzer 2 Siegpunkte abgezogen. Der Besitzer der **grünen Zille** hingegen erhält 5 Siegpunkte, da sich seine Zille 5 Felder hinter der Brücke befindet.



Kartenwertung:



Münsterkarten

3 Punkte pro Münsterkarte; bei einem vollständigen Münster + 9 Bonuspunkte

Ein komplettes dreiteiliges Münster bringt also 18 Punkte.



Handelskarten

3 Punkte pro Handelskarte; bei einem Set aus 3 Handelskarten einer Sorte (Barchent, Kunstwerke oder Handelsgüter) + 6 Bonuspunkte; bei einem Set aus 3 verschiedenen Handelskarten + 3 Bonuspunkte.

3 x Handelsgüter: Dieses Set bringt insgesamt 15 Punkte.



1 x Barchent, 1 x Kunstwerke und 1 x Handelsgüter: Dieses Set bringt insgesamt 12 Punkte.



Chronikkarten

Vgl. Kartentext sowie Erläuterungen in der Ulm-Chronik.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Bei Punktegleichstand gewinnt der Spieler, der mit seinen Siegeln in mehr Stadtvierteln als die anderen Spieler vertreten ist. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.



Es empfiehlt sich nun an dieser Stelle, erst einmal loszuspielen und dann je nach Bedarf die einzelnen Elemente in der Ulm-Chronik nachzuschlagen.

Die **Ulm-Chronik** zum Spiel enthält Informationen zu:



- ~ den Stadtvierteln und ihren Privilegien
- ~ den Stadtwappen
- ~ den Ulmer Spatzen
- ~ dem Umschlagplatz
- ~ den Karten
- ~ den Turmplättchen (als Variante für fortgeschrittene Spieler)

Außerdem bietet die **Ulm-Chronik** Interessierten eine kurze Geschichte der Stadt sowie ein kleines **Ulm-Lexikon**.



A game in and around Ulm, for 2 to 4 players, 10 years and up

Ulm at its historic heyday: There is a constant hustle and bustle in the prosperous free imperial city. At the beginning of the 16th century, the city has one of the largest municipal territories within the Holy Roman Empire of the German Nation. Success and wealth are not only due to Swabian thriftiness, but mainly the result of the citizens' business acumen and skilled craftsmanship.

Trade in works of art and commercial goods such as wood, wine, salt and textiles is flourishing; for the most part, these goods are shipped by barge or raft on the Danube river.

People are busy building the cathedral - the social heart of the city - that will at one time have the tallest church steeple in the world. Everybody of distinction meets around the cathedral. The influential guilds and patricians dominate city life; and if you want to accomplish something, you need to be in the good graces of the right people. Who will make the best use of his means and resources over time and will go down in the annals of the city's history as an important citizen?

Game Components

- 1 gameboard
- 1 Cathedral (to be assembled)
- 12 Tower tiles (markers showing the rounds)
 - 1 Oath Charter (starting player marker)
- 50 Action tiles
 - 4 barges in player colors
- 52 seals in player colors
- 12 family crests in player colors
- 33 cards (English)
- 12 city coats of arms
- 8 Descendant tiles
- 26 coins
- 30 Ulm Sparrows
 - 1 cloth bag
- 1 set of instructions in 2 parts: the basic rulebook, and the Ulm Chronicle with additional information on the game components and the theme

Object of the Game

Try to accumulate the most victory points through activities in different areas of city life in Ulm. Each round, you have three actions. The game ends after 10 rounds.



Note regarding the instructions:

The instructions have been divided into two booklets in order to help you get started with the game more quickly.

This booklet presents the basic concept and the most important rules of the game.

The enclosed second booklet, the Ulm Chronicle, explains the details of the individual game elements, such as the cards, city coats of arms, etc.

You can read about them as needed while you are playing the game. Besides this, there you will find some historic data and terms regarding the city's history.

Set-up

Place the **gameboard** in the middle of the table.

1. Shuffle the 33 **cards** face down, and form a draw pile that you put on the card space.

2. Randomly choose 4 of the 8 **Descendant tiles** and put them face up on the Descendant spaces in the Oath House quarter.

3. Assemble the **Cathedral** and place it on the Cathedral space of the gameboard.



4. Shuffle the **city coats of arms**, face down, and form a stack that you put on the coats-of-arms space.

5. Randomly distribute 1 brown, 2 turquoise, 2 orange, 2 white, and 2 gray **Actions tiles** in the inner 3-x-3 grid of the Cathedral area.

6. Put one Action tile of each color in the **loading docks**.

7. Then throw the remaining Action tiles into the bag.

8. Place the **coins** and the **Ulm Sparrows** next to the gameboard as a face-up supply.

10. The most reliable player becomes the starting player. He places the **Oath Charter** in front of him. Then he takes 10 of the 12 **Tower tiles**, stacks them (for the basic game, with the front – the side with the symbols – facing down), and places this stack of Tower tiles on the designated place on the Oath Charter. The remaining 2 Tower tiles are put back into the box.



Note:
The basic game is played without the special function on the front of the Tower tiles. (The symbols of the individual Tower tiles are explained in the Ulm Chronicle.)

9. Each player gets 1 **barge**, 13 **seals**, 3 **family crests** in his player color, 2 **coins** and 2 **Ulm Sparrows** as well as an **Action tile** drawn from the bag. Then he



- a) places his barge on the first Danube space;
- b) puts 1 seal as a counter on space 5 of the scoring track;
- c) lays down his remaining things in front of him as his personal supply.

Course of the Game



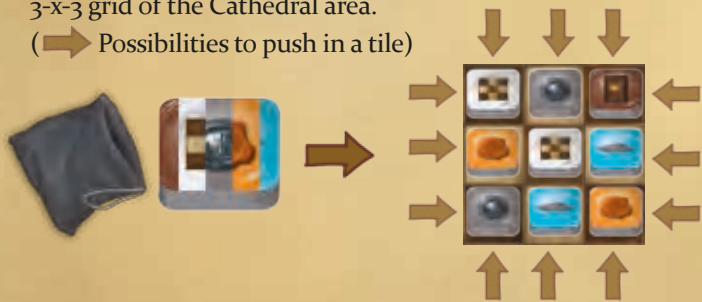
The game has one simple basic rule:
Push 1 Action tile into the Cathedral area and carry out the 3 associated actions!

The game is played over 10 rounds. Each round proceeds in the following way:

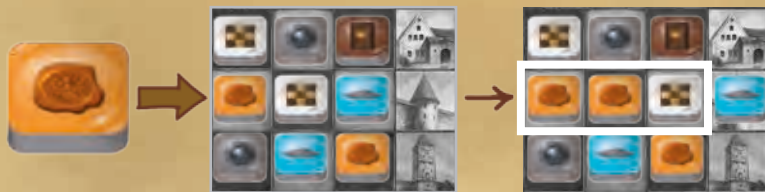
At the beginning of the round, the starting player takes one Tower tile – as a counter for the round – from the Oath Charter and puts it on the Cathedral (with the symbol facing down in the basic game). This way, the Cathedral tower gets taller and taller over the game.

After that, the active player's turn proceeds as follows:

1. Draw 1 Action tile from the **bag** and push it anywhere into the 3-x-3 grid of the Cathedral area.
(→ Possibilities to push in a tile)



2. Carry out the 3 actions of the row you have chosen in any order you wish. The Action tiles in the inner 3-x-3 grid of the Cathedral determine the 3 possible actions; the 4th Action tile – the one that has been pushed out – doesn't give you any action.



3. Once you have acquired cards during the course of the game, you may play 1 **hand card** per round (at any time during your turn).

1. and 2. are always carried out by the player, but he may resign from using certain actions. 3. is optional.

Then you pass the bag with the Action tiles to the next player.

The Cathedral area and its actions

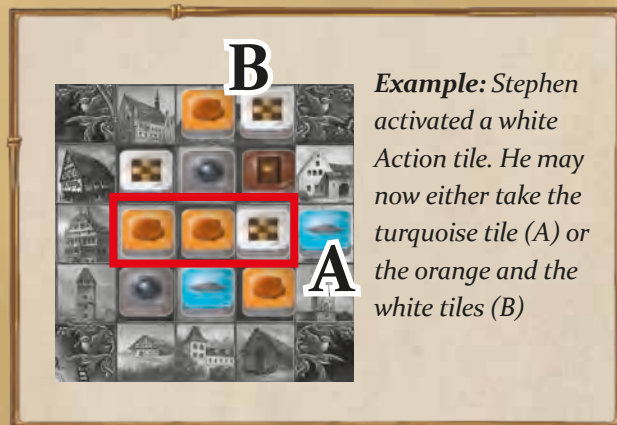
There are 5 different Action tiles, and the corresponding actions can be combined in any way, depending on how the disposition in the Cathedral area allows it. You always activate and execute only the 3 actions of the row into which you have just pushed in an Action tile.



Money action: Take 1 coin from the general supply.



Clear-away action: Take the pushed-out Action tile(s) (1 to 3) from **any one side** of the Cathedral area and put it/them down in front of you. If there are 2 white Action tiles among the 3 activated Action tiles, you may clear away the tiles from 2 outer rows of the Cathedral area, etc.



Example: Stephen activated a white Action tile. He may now either take the turquoise tile (A) or the orange and the white tiles (B)

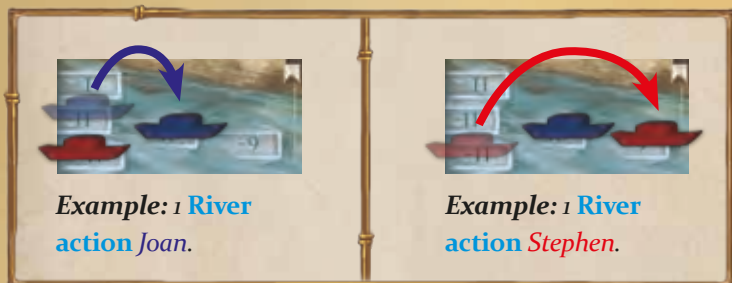


Card action:

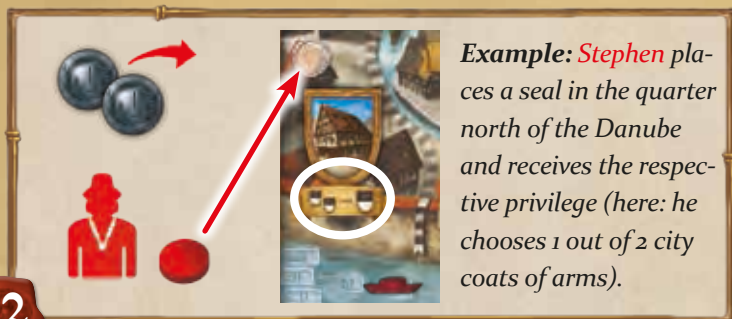
- In order to buy a card, you throw any 2 Action tiles from your personal supply back into the bag and take the topmost card from the draw pile. For 2 tiles of the same color, you may have a look at the two top cards, choose one of them and put the other face up on the discard pile.
- Instead of buying a card, you may instead play an **additional** hand card (you are allowed to play one hand card per round anyway without activating an Action tile).



River action: Move your barge forward 1 unoccupied space on the Danube. Spaces that contain other players' barges are skipped and not included in the count.



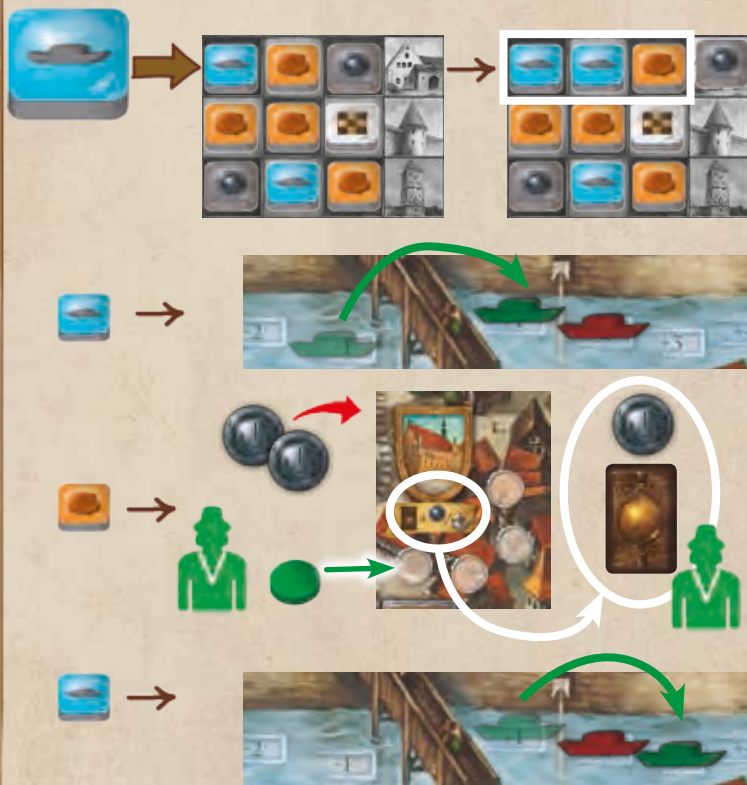
Seal action: Pay 2 coins into the general supply and place one of your seals on an unoccupied space **in one of the two city quarters** (north or south of the Danube) **between which your barge currently is**. Then you get the corresponding privilege of that quarter (as shown on the gameboard) as a bonus.



The meaning of the individual privileges can be looked up in the **Ulm Chronicle**, if necessary.

Example with 3 exemplary actions:

*Albert pushes a turquoise Action tile into the row that currently contains one turquoise, one orange, and one gray Action tile. With this, the gray Action tile is pushed out of the Cathedral area; consequently, **Albert** cannot use this action. Instead, the **River action** (twice) and the **Seal action** (once) are available to him. To begin with, **Albert** uses the first **River action**, moving his barge to the other side of the bridge. There he uses the **Seal action**: He pays two coins into the general supply and places one of his seals in the Town Hall quarter. For this, he gets the topmost card from the pile as a privilege, and chooses a coin as another privilege of this quarter. After that, he uses the second **River action** to jump over the red barge in front of him.*



Another example with 3 different actions:

Joan pushes a gray Action tile into the row that currently contains one brown and two white Action tiles. One of the white Action tiles is pushed out. Because of the other white tile, *Joan* may use the **Clear-away action**. She chooses the upper outer row of the Cathedral area to collect two turquoise tiles. Then she uses the **Card action** to acquire a card by throwing these two tiles back into the bag. Since both tiles are of the same color, *Joan* may take the two topmost cards from the pile, look at them and keep one. She puts the other card face up on the discard pile. Finally, she carries out the **Money action**, taking one coin from the general supply. *Joan* can choose to play the just-acquired card immediately, but she can also keep it in her hand and play it later on.



Note: You should consider that you need to push in your Action tile in such a way that you can make use of as many of the three actions as possible in a rewarding way. It could happen that – especially with the **Card action** and the **Seal action** – you don't have the resources required (tiles or money) and thus can't carry out the action; in this case, the action goes to waste.

Rows that have already been pushed (i.e., that contain 4 tiles) cannot be pushed further, back or forth.



These rows can be reactivated only when the Action tiles outside the inner 3-x-3 grid have been cleared away – e.g., when a player has used a **Clear-away action** to take the Action tiles from one outer row of the Cathedral area.

As long as pushed-out Action tiles have not been taken by anybody, with every turn there remain fewer shoving possibilities for the players.

If the situation arises that it is no longer possible to push in a tile, all pushed-out tiles are thrown back into the bag.

The cards

You can acquire cards in two ways:

2 tiles = 1 card

You can acquire cards during the course of the game through the **Card action**. In order to be allowed to take the topmost card from the draw pile, you have to activate the **Card action** and give up 2 of your Action tiles. You throw these tiles back into the bag. If you give up 2 tiles of the same color, you draw the 2 topmost cards from the pile and choose 1 of them. The second card is put face up on the discard pile.



Example: *Albert* gives up 2 different tiles and takes 1 card from the draw pile.



1 card as a privilege

Besides this, you get a card as a privilege if you carry out a **Seal action** in the Town Hall quarter or Goose Tower quarter.



This is how the cards are used

All cards can give you **one of two possible yields** – depending on how they are played:

- If you put a card **on the discard pile**, you obtain the upper bonus of the card **during the game**.
- If you place a card **in front of you**, you obtain the lower bonus of the card **at the end of the game**.



All cards are played face up.

Any cards that players still hold in their hands at the end of the game remain unused and are put on the discard pile.

Normally, you may play 1 hand card per round. If you want to play additional hand cards on the same turn, you need to activate the corresponding number of **Card actions** in the Cathedral area. For each **Card action**, you may either play one hand card or buy another card from the draw pile.

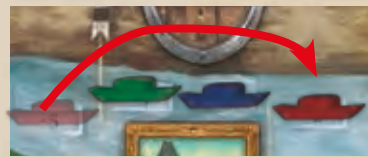
The individual (types of) cards are explained in more detail in the Ulm Chronicle.

The Danube

The river is navigable only in one direction. It is not possible to move backwards. A river space can't contain more than 1 barge. Other players' barges are jumped over.

Example:

The **red barge** may move forward 1 space. There is the **green barge**. In front of this is the **blue one**. That means the **red barge** ends up on the space in front of the **blue barge**.

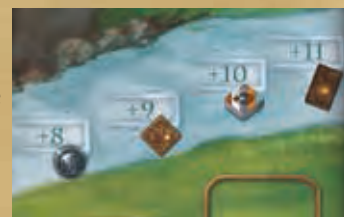


The river divides the gameboard into a northern and a southern part. If you want to carry out the **Seal action**, you can choose between a southern or a northern city quarter, namely, the two quarters between which your barge currently is.

Example: The owner of the **blue barge** can carry out a **Seal action** either in the Oath House quarter or the Garden quarter.




The last 4 river spaces provide additional privileges; you immediately receive such a privilege if your barge ends up on one of these river spaces through the use of an Action tile or a card (each move triggered by an Action tile is executed individually; if triggered by a card, you advance your barge the total of steps at once). At the end of the river, the rule that no more than 1 boat may be on a river space still applies. If you have already reached the end of the river, the **River action** is no longer of use.



The bridge across the Danube divides the reach of the river into two sections. For barges that haven't gone under the bridge by the end of the game, players get 1 minus point for each space that their barge is before the bridge. Barges that have passed the bridge give their owners 1 victory point per space.

Since opportunities for carrying out **Seal action** are limited in each quarter, it is important to plan your advancement on the Danube carefully.

Interim Scorings, End of the Game, and Final Scoring

 You can score victory points during the game and at the end of the game.

During the game

~ Cards:

It is possible to obtain victory points by playing cards onto the discard pile. What cards give you which points is shown on the cards themselves and in the Ulm Chronicle.

~ Seals:

Seal actions in the Reichenauer Hof quarter give you immediate victory points.

~ City coats of arms:

You get victory points when you acquire city coats of arms in the Leaning House quarter or in the Garden quarter. Each city coat of arms gives you immediate victory points.

City coats of arms with a golden rim make it possible to earn additional points during the course of the game – see the “City Coats of Arms” section in the Ulm Chronicle.



~ Descendants:

Through the special ability of the City Guard, the owner of this tile can generate points when shoving an Action tile into the Cathedral area – see the section “The City Quarters and their Privileges” in the Ulm Chronicle.

At the end of the game

The game ends after 10 rounds; then the final scoring takes place.

The following things are taken into account:

- ~ the number of **Ulm Sparrows** you have in front of you;
- ~ the position of your **barge** on the river;
- ~ the **cards** that you have lying face up in front of you (cards still in your hand are put on the discard pile without scoring).

Ulm Sparrows:

For each Ulm Sparrow that you own, you score **1 victory point**.

(For the use of the Ulm Sparrows as jokers during the game, see the Ulm Chronicle.)



River scoring (-1 / +1):

Depending on how far you have advanced on the Danube, you get plus points or minus points. The bridge across the river is considered the dividing line. Players with barges that still are before the bridge at the end of the game get deducted 1 point for each space that their barge is before the bridge. Players with barges that have passed the bridge by the end of the game gain 1 victory point for each space their barge has reached after the bridge.

*Example: The **red barge** is lying 2 spaces before the bridge; therefore, its owner gets a deduction of 2 points. The owner of the **green barge**, however, gains 5 victory points, since his barge is 5 spaces after the bridge.*



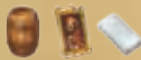
Card scoring:



Cathedral cards

3 points per Cathedral card; if a Cathedral is complete, + 9 bonus points

A complete three-part Cathedral is scored 18 points.



Trade cards

3 points per Trade card; for a set of 3 Trade cards of one type (fustian, works of art, or commercial goods), + 6 bonus points; for a set of 3 different Trade cards, + 3 bonus points

This set is scored 15 points in total.



1 x Fustian, 1 x Works of art and 1 x Commercial goods: This set is scored 12 points in total.



Chronicle cards

See card texts and explanations in the Ulm Chronicle.

The player with the most points wins.

In case of a tie, the player whose seals are represented in more city quarters than those of any other player wins. If there is still a tie, the players involved share victory.



At this point, we advise you to just get started with the game and then, as needed or desired, look up the individual elements in the Ulm Chronicle.

The **Ulm Chronicle** to the game contains information on:



- ~ the city quarters and their privileges
- ~ the city coats of arms
- ~ the Ulm Sparrows
- ~ the loading docks
- ~ the cards
- ~ the Tower tiles (as a variant for advanced players)

In addition, the Ulm Chronicle provides a short history of the city and a small Ulm lexicon for all those who are interested.



Un jeu dans et autour d'Ulm, pour 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans

Ulm à son apogée. Les rues prospères de la ville libre impériale connaissent une effervescence permanente. En ce début du XVI^{ème} siècle, Ulm possède un des territoires municipaux les plus vastes du Saint-Empire Romain Germanique. Elle doit non seulement sa réussite et sa richesse au tempérament économe de sa population souabe, mais aussi au sens des affaires et aux talents d'artisans de ses citoyens. Le commerce d'œuvres d'art et de produits de consommation tels que le bois, le vin, le sel et les textiles y est florissant. Ces biens sont pour la plupart transportés sur le Danube à bord de barges ou de radeaux.

Les habitants d'Ulm s'affairent à bâtir une cathédrale qui deviendra le cœur de la vie sociale de la ville et finira par posséder le clocher le plus haut au monde. Tous les notables locaux s'y donnent rendez-vous. La vie publique est dominée par des guildes influentes et de puissants patriciens. Ici, quiconque souhaite réussir doit trouver grâce auprès des bonnes personnes. Alors, lequel d'entre vous exploitera au mieux sur la durée son argent, ses pouvoirs et ses ressources pour laisser une trace en tant que citoyen d'exception dans les annales de la ville ?

■ Matériel de jeu ■

- 1 plateau de jeu
- 1 cathédrale (à assembler)
- 12 tuiles tour (marqueurs compte-tours)
 - 1 Charte du Serment (marqueur de premier joueur)
- 50 tuiles action
- 4 barges aux couleurs des joueurs
- 52 sceaux aux couleurs des joueurs
- 12 blasons familiaux aux couleurs des joueurs
- 33 cartes (en français)
- 12 armoiries de la ville
- 8 tuiles descendants
- 26 pièces
- 30 Moineaux d'Ulm
- 1 sac en tissu
- 1 règle du jeu en 2 parties : les règles de base et la Chronique d'Ulm, contenant des informations supplémentaires sur les composants du jeu et sur son thème

■ But du jeu ■



Les joueurs cherchent à accumuler le plus de points de victoire possible en prenant part à des activités au sein des différentes sphères de la ville d'Ulm. A chaque tour, chaque joueur dispose de 3 actions. Une partie prend fin au bout de 10 tours.

Note concernant les règles :

Les règles ont été séparées en deux livrets afin de vous aider à commencer à jouer plus rapidement.

Le présent livret explique les concepts de base du jeu et ses règles les plus importantes.

Le second livret, la Chronique d'Ulm, détaille les éléments de jeu, comme les cartes, les armoiries de la ville, etc. Vous pourrez le consulter quand le besoin s'en fera sentir en cours de partie. Par ailleurs, vous trouverez dans ce second livret des informations historiques sur Ulm et l'explication de termes en rapport avec l'histoire de la ville.

Mise en place

Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.

1.

Mélangez les 33 **cartes** face cachée, pour former une pile qui est placée sur l'emplacement réservé aux cartes.



2.

Prenez au hasard 4 des 8 **tuiles descendants** et placez-les, face visible, sur les emplacements réservés aux descendants dans le quartier de la Maison du Serment.



3.

Assemblez la **cathédrale** et placez-la sur l'emplacement du plateau réservé à la cathédrale.



4.

Mélangez les **armoiries de la ville**, face cachée, pour former une pile qui est placée sur l'emplacement réservé aux armoiries.



5.

Répartissez au hasard des **tuiles action** dans la zone intérieure de la cathédrale (la grille de 3x3 tuiles) : 2 turquoise, 2 grises, 2 orange, 2 blanches et 1 marron.



6.

Placez une tuile action de chaque couleur sur les quais de chargement.



7.

Puis placez les tuiles action restantes **dans le sac**.



8.

Placez les **pièces** et les **Moineaux d'Ulm** à côté du plateau, face visible, pour former une réserve.



10.

Le joueur réputé le plus fiable est désigné premier joueur. Il place la **Charte du Serment** devant lui. Puis il prend 10 des 12 **tuiles tour**, les empile (pour le jeu de base, en cachant leur recto, c'est-à-dire le côté illustré de symboles) et place la pile ainsi formée sur l'emplacement qui lui est réservé sur la Charte du Serment. Les 2 tuiles tour restantes sont rangées dans la boîte.



Note:

Le jeu de base n'utilise pas les fonctions spéciales présentes au verso des tuiles tour. (Les symboles des tuiles tour sont expliqués en détail dans la Chronique d'Ulm.)

9.

Chaque joueur reçoit 1 **barge**, 13 **sceaux**, 3 **blasons familiaux** à sa couleur, 2 **pièces** et 2 **Moineaux d'Ulm** ainsi qu'une **tuile action** piochée dans le sac. Puis chaque joueur



- place sa barge sur le premier emplacement du Danube.
- place un de ses sceaux (pour compter les points) sur la case 5 de la piste de score.
- pose le reste de ses choses devant lui pour former sa réserve personnelle.

Déroulement du jeu



Le jeu a une règle de base toute simple : on glisse une tuile dans la zone de la cathédrale puis on effectue les 3 actions associées !

Une partie se déroule en 10 tours. Chaque tour se passe de la façon suivante :

Au début du tour, le premier joueur prend une tuile tour (qui permet de compter les tours) sur la Charte du Serment et il la place sur la cathédrale (avec le symbole de la tuile caché dans le jeu de base). Ainsi, le clocher de la cathédrale s'élève de plus en plus au fur et à mesure de la partie.

Ensuite, le joueur actif joue son tour de la façon suivante :

1. Il pioche 1 tuile action dans le sac et la fait glisser où il le souhaite pour l'insérer dans la grille de 3x3 tuiles de la zone de la cathédrale. (→ Possibilités pour insérer une tuile)



2. Il effectue les 3 actions de la ligne ainsi activée dans l'ordre qui lui convient. Les tuiles action présentes au sein de la grille de 3x3 tuiles de la cathédrale déterminent les 3 actions disponibles. L'action présente sur la 4^{ème} tuile, celle qui vient d'être expulsée de la grille, ne peut pas être effectuée.



3. Une fois qu'un joueur a acquis des cartes au cours de la partie, il peut jouer 1 **carte de sa main** par tour (à n'importe quel moment durant son tour).

Le joueur effectue toujours les étapes 1 et 2, mais il peut renoncer à certaines actions. L'étape 3 est optionnelle.

Puis le joueur actif passe le sac contenant les tuiles action au joueur suivant.

Les actions de la zone de la cathédrale

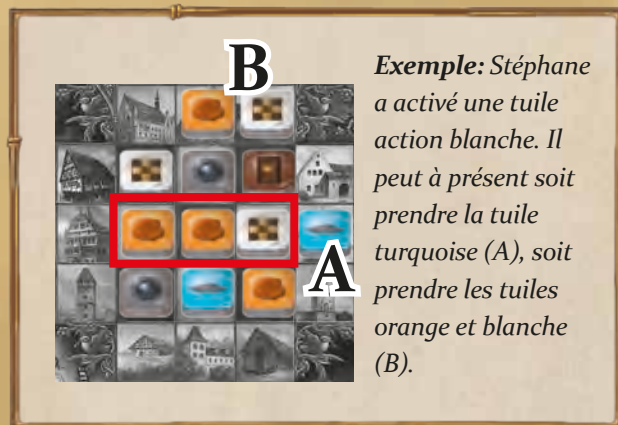
Il existe 5 tuiles action différentes, et ces actions peuvent être combinées librement, suivant ce que permet leur disposition dans la zone de la cathédrale. Le joueur actif ne peut activer et effectuer que les 3 actions de la ligne dans l'axe de laquelle il vient d'insérer la tuile qu'il a piochée.



Action argent : Le joueur prend 1 pièce dans la réserve générale.



Action évacuation : Le joueur prend les tuiles action expulsées de la grille (de 1 à 3) sur **un des côtés** de la zone de la cathédrale et les pose devant lui. S'il y a 2 tuiles action blanches parmi les 3 tuiles action activées, le joueur peut évacuer les tuiles expulsées sur deux côtés de la zone de la cathédrale, et ainsi de suite.



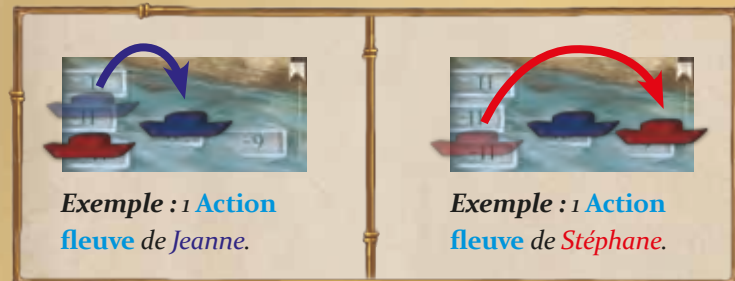


Action carte :

- a) Pour pouvoir acheter une carte, le joueur actif doit défausser de sa réserve personnelle, dans le sac, 2 tuiles action de son choix. Il peut alors prendre la première carte de la pioche. Si les 2 tuiles défaussées sont de la même couleur, il peut prendre connaissance des 2 premières cartes de la pioche, en garder une et poser l'autre, face visible, sur la pile de défausse.
- b) Au lieu d'acheter une carte, le joueur actif peut à la place jouer une carte **supplémentaire** de sa main (il a le droit de jouer une carte par tour en temps normal sans utiliser de tuile action).



Action fleuve : Le joueur actif avance sa barge sur le Danube jusqu'à l'emplacement libre suivant. Les emplacements occupés par la barge d'un autre joueur sont ignorés.



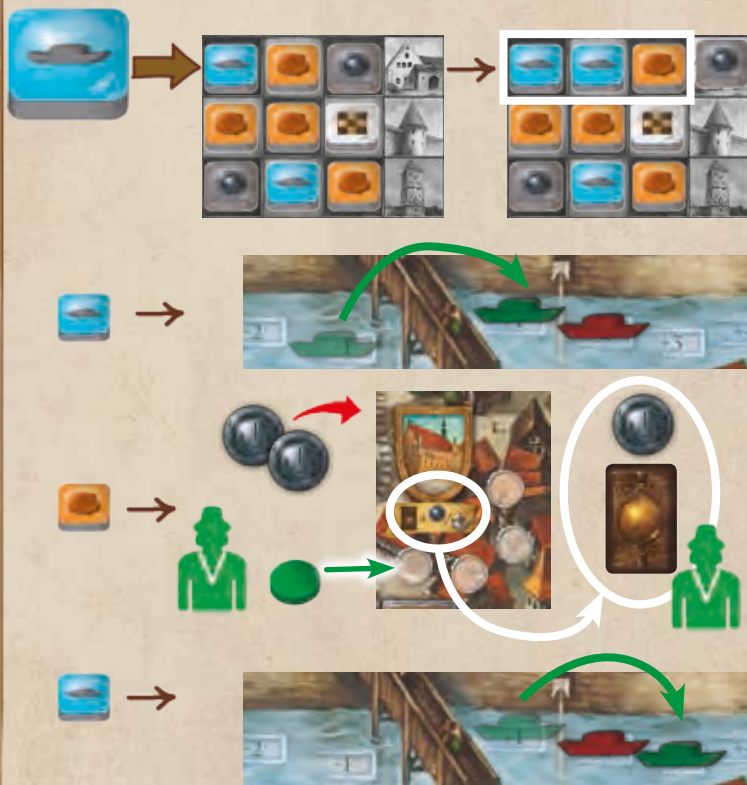
Action sceau : Le joueur actif paie 2 pièces à la réserve pour placer un de ses sceaux sur un emplacement libre dans un des deux quartiers de la ville (au nord ou au sud du Danube) entre lesquels se trouve actuellement sa barge. Il reçoit alors en bonus le privilège correspondant à ce quartier (indiqué sur le plateau).



Reportez-vous si besoin à la Chronique d'Ulm pour l'explication de chacun de ces privilèges.

Exemple 1 :

Albert insère une tuile action turquoise dans une ligne qui contient actuellement une tuile action turquoise, une orange et une grise. La tuile action grise est donc éjectée de la zone de la cathédrale. Par conséquent, *Albert* ne peut pas utiliser cette action. Par contre, l'**action fleuve** (deux fois) et l'**action sceau** (une fois) sont disponibles pour lui. Pour commencer, *Albert* utilise une première **action fleuve** pour déplacer sa barge de l'autre côté du pont. Puis il utilise son **action sceau** : il paie 2 pièces à la réserve pour placer un de ses sceaux dans le quartier de l'Hôtel de Ville. Grâce à cela, il peut profiter de deux privilèges de ce quartier : piocher la première carte de la pile et recevoir une pièce. Enfin, il utilise sa seconde **action fleuve** pour doubler la **barge rouge** qui le précède.



Exemple 2 :

Jeanne insère une tuile action grise dans une ligne qui contient actuellement une tuile action marron et deux tuiles action blanches. Une des tuiles action blanches est donc éjectée. Grâce à l'autre tuile blanche, Jeanne peut utiliser l'**action évacuation**. Elle choisit la ligne extérieure du haut dans la zone de la cathédrale et récupère deux tuiles turquoise. Puis elle utilise son **action carte** pour acquérir une carte en défaussant ces deux tuiles dans le sac. Puisque ces deux tuiles sont de la même couleur, Jeanne peut piocher les deux premières cartes de la pile, en prendre connaissance et en garder une. Elle pose l'autre carte sur la pile de défausse, face visible. Enfin, Jeanne utilise son **action argent** pour prendre une pièce dans la réserve. Jeanne a la possibilité de jouer la carte qu'elle vient de piocher immédiatement, mais elle peut aussi la garder en main pour l'utiliser plus tard.



Note : Efforcez-vous d'intégrer votre tuile action de façon à ce que vous puissiez effectuer le plus d'actions possible et en tirer les meilleurs bénéfices. Il peut arriver, notamment avec l'**action carte** et l'**action sceau**, que vous ne possédiez pas les ressources requises (tuiles ou argent) pour profiter d'une action. Dans ce cas, cette action sera gâchée.

Les lignes qui ont déjà été poussées (celles qui contiennent 4 tuiles) ne peuvent plus être poussées, ni dans un sens ni dans l'autre.



Ces lignes ne pourront à nouveau être activées que lorsque les tuiles action situées en dehors de la grille de 3x3 tuiles auront été retirées. Autrement dit, quand un joueur aura utilisé une action évacuation pour retirer ces tuiles action de la ligne extérieure de la zone de la cathédrale.

Tant que ces tuiles action poussées hors de la grille ne sont pas retirées par quelqu'un, il restera à chaque tour moins de possibilités pour les joueurs d'insérer leur tuile.

Dans le cas où il n'est plus possible d'insérer aucune tuile, toutes les tuiles qui ont été poussées à l'extérieur de la grille sont défaussées dans le sac.

Les cartes

Les joueurs peuvent acquérir des cartes de deux façons :

2 tuiles = 1 carte

Un joueur peut obtenir une carte pendant la partie grâce à une **action carte**. Pour pouvoir prendre la première carte de la pioche, le joueur doit activer une **action carte** et défausser 2 de ses tuiles action dans le sac. S'il s'agit de 2 tuiles de la même couleur, le joueur pioche les 2 premières cartes de la pile, en conserve une et pose l'autre, face visible, sur la pile de défausse.



Exemple : *Albert* défausse 2 tuiles différentes et prend 1 carte de la pioche.



1 carte grâce à un privilège

Par ailleurs, un joueur peut obtenir une carte grâce à un privilège s'il effectue une **action sceau** dans le quartier de l'Hôtel de Ville ou dans le quartier de la Tour de l'Oie.



Voici comment utiliser les cartes

Chaque carte vous offre le choix entre **deux bénéfices**, suivant la façon dont elle est jouée :

- Si vous posez la carte **sur la pile de défausse**, vous obtenez le bonus du haut de la carte **en cours de partie**.
- Si vous posez la carte **devant vous**, vous obtenez le bonus du bas de la carte **à la fin de la partie**.



Toutes les cartes sont jouées face visible.

Toutes les cartes que les joueurs ont encore en main à la fin de la partie sont sans effet et rejoignent la pile de défausse.

Normalement, chaque joueur ne peut jouer qu'une seule carte par tour. Pour pouvoir jouer d'autres cartes de sa main dans le même tour, un joueur doit activer le nombre correspondant d'**action carte** dans la zone de la cathédrale. Pour chaque **action carte**, un joueur peut soit jouer une carte de sa main, soit prendre une nouvelle carte de la pioche.

Les différents (types de) cartes sont expliqués en détail dans la Chronique d'Ulm.

Le Danube

Le fleuve est navigable dans un seul sens : il n'est pas possible de reculer. Chaque emplacement du fleuve ne peut accueillir qu'une seule barge. On doit donc doubler les barges des autres joueurs.

Exemple :

La **barge rouge** a la possibilité d'avancer d'un emplacement. Mais la **barge verte** se trouve ici, puis la **barge bleue** devant elle. Par conséquent, la **barge rouge** doit terminer son déplacement sur l'emplacement libre qui se trouve juste devant la **barge bleue**.



Le fleuve sépare le plateau de jeu en une partie nord et une partie sud. Si un joueur souhaite effectuer une **action sceau**, il peut choisir entre un quartier sud et un quartier nord de la ville, à savoir l'un ou l'autre des deux quartiers entre lesquels sa barge se trouve à ce moment-là.

Exemple : Le propriétaire de la **barge bleue** peut effectuer une **action sceau** soit dans le quartier de la Maison du Serment, soit dans le quartier du Jardin.



Les 4 derniers emplacements du fleuve apportent des privilèges supplémentaires. Un joueur reçoit immédiatement le privilège correspondant dès que sa barge atteint un de ces emplacements grâce à l'utilisation d'une tuile action ou d'une carte (chaque mouvement déclenché par une tuile action est exécuté individuellement, mais si des mouvements sont déclenchés par une carte, le joueur avance sa barge du nombre total de déplacements, en une seule fois). Au bout du fleuve, la règle stipulant qu'un emplacement ne peut contenir qu'un seul bateau continue à s'appliquer. Si un joueur a déjà atteint la fin du fleuve, l'**action fleuve** ne lui sert donc plus à rien.



Le pont qui enjambe le Danube divise le cours du fleuve en deux parties. Les propriétaires des barges qui n'ont pas franchi le pont à la fin de la partie reçoivent 1 point de pénalité pour chaque emplacement en deçà du pont par rapport à leur position. Les barges qui ont dépassé le pont rapportent à leur propriétaire 1 point de victoire par emplacement au-delà du pont par rapport à leur position.

Dans la mesure où les opportunités d'effectuer une **action sceau** sont limitées dans chaque quartier, il est important de planifier judicieusement son avancée sur le Danube.

Points marques en cours de partie, fin de partie et décompte final



Les joueurs peuvent marquer des points en cours de partie et en fin de partie.

En cours de partie

~ **Cartes** : Il est possible de marquer des points en posant des cartes sur la pile de défausse. Les cartes qui le permettent et le nombre de points reçus sont précisés sur les cartes elles-mêmes et dans la Chronique d'Ulm.

~ **Sceaux** : Les **actions sceau** effectuées dans le quartier de la Cour de Reichenau permettent de gagner immédiatement des points de victoire.

~ **Armoiries de la ville** : Les joueurs reçoivent des points de victoire quand ils acquièrent des armoiries de la ville dans le quartier de la Maison Penchée ou le quartier du Jardin. Chaque armoirie de la ville donne immédiatement des points de victoire.

Les armoiries de la ville à bord doré permettent éventuellement de gagner d'autres points de victoire en cours de partie : voir la section « Armoiries de la ville » dans la Chronique d'Ulm.



~ **Descendants** : Grâce à la capacité spéciale du Garde de la Ville, le propriétaire de cette tuile peut gagner des points de victoire à chaque fois qu'il insère une tuile action dans la zone de la cathédrale : voir la section « Quartiers de la ville et leurs privilèges » dans la Chronique d'Ulm.

A la fin de la partie

Une partie prend fin après 10 tours. On procède alors à un décompte final. Pour cela, on prend en compte les éléments suivants :

- ~ le nombre de Moineaux d'Ulm que chaque joueur possède devant lui
- ~ la position de la barge de chaque joueur sur le fleuve
- ~ les cartes que chaque joueur a posées devant lui face visible (les cartes qui sont encore dans sa main sont défaussées sans rapporter de points).

Les Moineaux d'Ulm :

Pour chaque Moineau d'Ulm qu'il possède, chaque joueur gagne 1 point de victoire. (Pour l'utilisation des Moineaux d'Ulm en tant que jokers en cours de partie, voir la Chronique d'Ulm.)



Le décompte du fleuve (-1 / +1) :

Suivant la position de chaque joueur sur le Danube, il gagne ou perd des points. Le pont qui enjambe le fleuve fait office de ligne de démarcation. Les joueurs dont la barge n'a pas dépassé le pont à la fin de la partie reçoivent une pénalité de 1 point de victoire par emplacement qui précède le pont jusqu'à leur barge. Les joueurs dont la barge a dépassé le pont à la fin de la partie reçoivent 1 point de victoire supplémentaire par emplacement au-delà du pont jusqu'à leur barge.

Exemple : La **barge rouge** se trouve 2 emplacements avant le pont. Son propriétaire se voit donc infliger une pénalité de 2 points. A l'inverse, le propriétaire de la **barge verte** gagne 5 points de victoire, car sa barge se trouve 5 emplacements après le pont.



Décompte des cartes :



Cartes cathédrale

3 points par carte cathédrale, et si une cathédrale est complète, + 9 points de bonus

Une cathédrale complète avec ses 3 parties rapporte 18 points.



Cartes commerce

3 points par carte commerce. Pour un ensemble de 3 cartes commerce du même type (futaine, œuvre d'art ou biens commerciaux) : + 6 points de bonus. Pour un ensemble de 3 cartes commerce différentes : + 3 points de bonus

Cet ensemble rapporte un total de 15 points.



1 x Futaine, 1 x Œuvre d'art et 1 x Biens commerciaux : Cet ensemble rapporte un total de 12 points.



Cartes Chronique

Voir textes des cartes et explications dans la Chronique d'Ulm.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui est présent dans le plus grand nombre de quartiers avec ses sceaux qui remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés partagent la victoire.



A présent, nous vous conseillons de commencer à jouer et, quand le besoin s'en fera sentir, d'aller consulter les points nécessaires dans la Chronique d'Ulm.

La **Chronique d'Ulm** contient des informations sur :



- ~ les quartiers de la ville et leurs privilèges
- ~ les armoiries de la ville
- ~ les Moineaux d'Ulm
- ~ les quais de chargement
- ~ les cartes
- ~ les tuiles Tour (utilisées comme variante pour joueurs experts)

Par ailleurs, pour ceux que cela intéresse, la **Chronique d'Ulm** propose une brève notice historique et un petit glossaire en rapport avec la ville d'Ulm.