

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

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

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





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.)

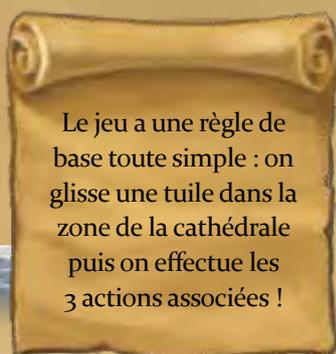
9.

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



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

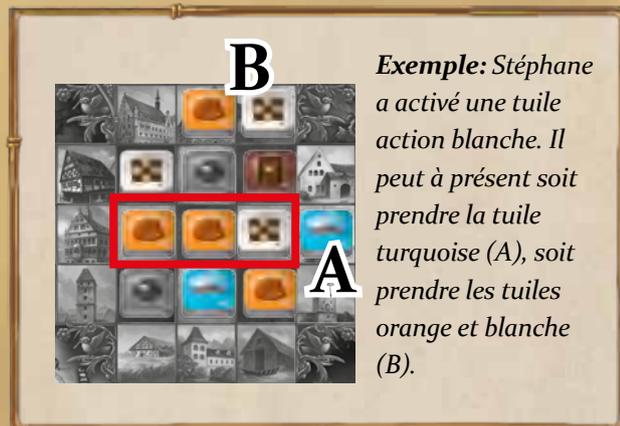
Il existe 5 tuiles action différentes, et ces actions peuvent être combinées librement, suivant ce que permet leur disposition dans la zone de la cathédrale. Le joueur actif ne peut activer et effectuer que les 3 actions de la ligne dans l'axe de laquelle il vient d'insérer la tuile qu'il a piochée.



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.



Exemple: Stéphane a activé une tuile action blanche. Il peut à présent soit prendre la tuile turquoise (A), soit prendre les tuiles orange et blanche (B).



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.

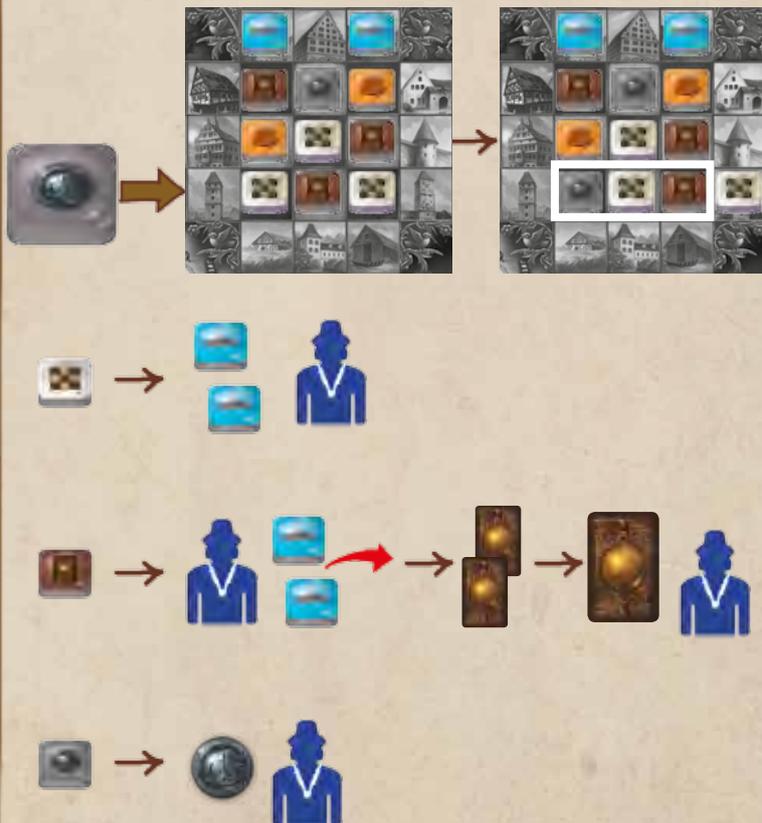
Exemple 1 :

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 marron. 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.

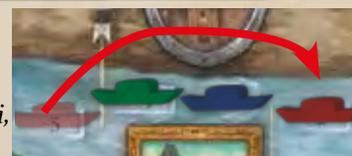
Les différents (types de) cartes sont expliqués en détail dans la Chronique d'Ulm.

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.

Ulm

TEMPORA IN PRISCUM AURUM



CHRONIK | CHRONICLE
CHRONIQUE



Entre 1484 et 1500, la première Chronique d'Ulm, le *Tractatus de civitate Ulmensi* (Traité sur la ville d'Ulm), a été publiée par le moine dominicain Felix Fabri. Ce manuscrit en latin est considéré comme la plus ancienne chronique de la ville parvenue jusqu'à nous. Elle décrit l'histoire et la ville d'Ulm à cette époque. Vous trouverez des informations sur l'histoire et quelques éléments caractéristiques de la ville à la fin de ce livret. Mais l'objet principal de cette Chronique d'Ulm est d'aborder les différents éléments du jeu dans le détail. Elle a pour objectif de familiariser les joueurs avec la façon dont se déroule le jeu et avec la ville d'Ulm à l'époque médiévale, en fonction des besoins de chaque joueur.

Au sommaire de cette brève chronique sur le jeu Ulm :

- | | |
|--|--|
| I. Les quartiers de la ville et leurs privilèges | V. Les cartes |
| II. Les armoiries de la ville | VI. Les tuiles Tour :
variante pour joueurs experts |
| III. Les Moineaux d'Ulm | VII. Une brève histoire de la ville d'Ulm |
| IV. Les quais de chargement | VIII. Un petit glossaire de la ville d'Ulm |



I. Les quartiers de la ville et leurs privilèges

A chaque fois qu'un joueur effectue une **action sceau** et place un de ses sceaux dans un quartier de la ville, il obtient immédiatement un privilège bonus. Ces privilèges varient d'un quartier à l'autre.





Quartier des Cultures :

Le joueur prend 1 tuile action sur les quais de chargement + reçoit 1 pièce de la réserve + avance de 0 à 2 emplacements (selon son choix) sur le Danube, en respectant les règles de déplacement.



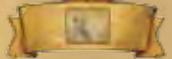
Quartier de la Maison Penchée et quartier du Jardin : Le joueur prend 2 armoiries de la ville sur la pile des armoiries et en garde une qu'il pose devant lui. L'autre armoirie est glissée sous la pile, face cachée.



Chaque armoirie de la ville existe à deux endroits sur le plateau de jeu : en grand (A) dans un quartier donné de la ville et en petit (B) au bord de la zone de la cathédrale. A chaque fois qu'un joueur obtient une armoirie de la ville, il prend un de ses sceaux et le place à côté de la petite armoirie correspondante au bord de la zone de la cathédrale. Si cette armoirie possède un bord doré, le joueur signale également sa zone d'influence en prenant un de ses blasons familiaux dans sa réserve et en le plaçant sur la grande armoirie de la ville du plateau. Le joueur pourra alors tirer bénéfice de cette armoirie pendant le reste de la partie, en marquant des points de victoire et/ou en obtenant des Moineaux d'Ulm. (Voir la section « Armoiries de la ville » plus loin dans ce livret.)



Quartier de la Maison du Serment : Le joueur obtient une capacité spéciale. En plaçant ici un descendant sur une des professions présentes, le joueur obtient sa capacité spéciale.



Si un joueur effectue une **action sceau** dans ce quartier de la ville, il choisit une des tuiles descendant disponibles et la place devant lui. Puis il pose un de ses sceaux à la place de la tuile correspondante sur le plateau. Dorénavant, le joueur peut utiliser la capacité spéciale du descendant qu'il a choisi.



Descendants :



L'Abbé : Si le joueur effectue une **action évacuation**, il peut prendre une tuile action supplémentaire de son choix sur les quais de chargement.



Le Bâtitseur : Le joueur peut piocher 2 tuiles action (au lieu d'une seule) dans le sac, puis choisir laquelle des deux il souhaite insérer dans la zone de la cathédrale. Il remet l'autre tuile dans le sac.



L'Erudit : A la place de la tuile action qu'il a piochée, le joueur peut choisir d'insérer dans la zone de la cathédrale une tuile action de sa réserve personnelle et de conserver la tuile action qu'il a piochée.



Le Négociant : Une fois par tour, le joueur peut échanger une de ses propres tuiles action contre une tuile des quais de chargement.



Le Frappeur de Monnaie : A chaque fois que le joueur active une **action argent**, il prend une pièce supplémentaire (ne s'applique pas en cas de bonus résultant d'un privilège ou d'une carte).



Le Conseiller Municipal : Si le joueur achète une carte grâce à une **action Carte**, il peut prendre deux cartes et en choisir une, même s'il ne défausse pas deux tuiles de même couleur.



Le Garde de la Ville : Le joueur gagne 2 points de victoire si, à son tour, en insérant une tuile action dans la zone de la cathédrale, se forme au moins une ligne de 3 tuiles d'une même couleur au sein de la grille de 3x3 cases. Que ce soit verticalement, horizontalement ou en diagonale, il suffit qu'une suite de 3 tuiles forment à présent une ligne de même couleur.



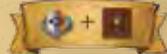
Le Conducteur de Barge : A chaque fois que le joueur active une **action fleuve**, il peut se déplacer d'un emplacement supplémentaire (ne s'applique pas en cas de bonus résultant d'un privilège ou d'une carte).



Quartier de l'Hôtel de Ville : Le joueur pioche 1 carte et prend 1 pièce **ou** 1 tuile action sur les quais de chargement.



Quartier du Chantier Naval : Le joueur prend 1 tuile de son choix sur les quais de chargement et l'ajoute à sa réserve personnelle. Et en plus il peut utiliser une action carte supplémentaire (acheter une carte ou jouer une carte).



Quartier de la Cour de Reichenau : Le joueur obtient 1 point de victoire pour chacun des quartiers de la ville où se trouve au moins un de vos sceaux (en comptant le Quartier de la Cour de Reichenau).



Quartier de la Tour de l'Oie : Le joueur peut prendre 1 carte de son choix dans la pile de défausse **ou** parmi les 3 premières cartes de la pioche. Dans ce dernier cas, les cartes qui ne sont pas choisies sont placées face visible sur la pile de défausse.



Si, en cours de partie, un joueur a placé la totalité de ses 12 sceaux sur le plateau (dans les quartiers de la ville et la zone de la cathédrale), il ne peut plus effectuer d'**action sceau**.

II. Les Armoiries de la Ville

Une fois qu'un joueur a obtenu des armoiries de la ville, celles-ci restent actives durant toute la durée de la partie. Elles apportent un double avantage. D'abord, grâce à elles, le joueur reçoit des points de victoire, immédiatement et aussi éventuellement plus tard dans la partie (grâce aux **actions sceau**). Ensuite, il peut obtenir grâce à elles des Moineaux d'Ulm lorsqu'il expulse des tuiles action hors de la grille de 3x3 tuiles de la zone de la cathédrale.

1. Obtenir des points de victoire

 **Immédiatement**

Dès qu'un joueur reçoit une armoirie de la ville, il gagne **immédiatement** les points de victoire indiqués **en haut à gauche** sur l'armoire en question.



Sur chaque armoirie à **bord doré** est représenté un bâtiment situé sur le plateau **dans un quartier de la ville spécifique**. Pour signaler son influence dans ce quartier, le joueur place un de ses 3 blasons familiaux sur l'emplacement des armoiries dans le quartier correspondant. Grâce à cela, le joueur pourra profiter des **actions sceau** effectuées par la suite dans ce quartier par lui-même et par les autres joueurs (voir plus loin). Si un joueur a déjà posé ses 3 blasons familiaux sur le plateau, il ne peut plus prendre d'armoiries de la ville à bord doré, mais uniquement à bord argenté (s'il en reste).



Les armoiries de la ville à **bord argenté** donnent uniquement des points de victoire immédiats, et aucun point par la suite grâce à des **actions sceau**, car elles ne sont pas associées aux quartiers clés de la ville. Par conséquent, les joueurs ne placent pas un blason familial sur le plateau quand ils prennent une armoirie de la ville argentée.

Plus tard, au cours de la partie (armoiries à bord doré uniquement)

Quand un joueur effectue une **action sceau** dans un quartier de la ville où se trouve déjà un blason familial, le propriétaire de ce blason reçoit immédiatement les points de victoire indiqués en haut à droite de l'armoire de la ville correspondante. Il peut s'agir du joueur qui a effectué l'**action sceau** ou d'un autre joueur.



Exemple: L'armoire du quartier de la Maison du Serment appartient à **Stéphane**. La présence du blason de sa famille dans ce quartier indique qu'il y est la personne la plus influente. Quand **Jeanne** effectue une **action sceau** dans le quartier de la Maison du Serment, **Stéphane** profite donc aussi de cette action : il gagne 2 points de victoire.



2. Obtenir des Moineaux d'Ulm

L'illustration de chaque armoirie de la ville est aussi présente sur les emplacements extérieurs de la zone de la cathédrale. Quand un joueur reçoit une armoirie de la ville, il place immédiatement un de ses sceaux à côté de l'illustration de l'armoire correspondante au bord de la zone de la cathédrale. A chaque fois qu'un joueur pousse une tuile action sur l'emplacement adjacent, le propriétaire du sceau correspondant reçoit 1 Moineau d'Ulm de la réserve.

Recevoir une armoirie de la ville : *Stéphane* reçoit une armoirie de la ville de ce quartier. Il place le blason de sa famille sur l'emplacement armoirie de la ville du quartier de la Maison du Serment et un de ses sceaux sur l'emplacement correspondant dans la zone de la cathédrale. Il gagne 2 points de victoire.



III. Les Moineaux d'Ulm

Au début de la partie, chaque joueur possède 2 Moineaux d'Ulm.

En cours de partie, un joueur peut utiliser un moineau comme **joker** en le défaussant pour échanger la tuile action qu'il a piochée dans le sac contre une tuile action de son choix présente sur les quais de chargement. Il peut alors insérer cette dernière dans la zone de la cathédrale à la place de la tuile action qu'il avait piochée. La tuile action initialement piochée est placée sur les quais de chargement.

Note : *Un joueur ne peut utiliser un moineau que pour échanger une tuile action qu'il a piochée dans le sac au début de son tour contre une autre tuile, mais jamais pour échanger une tuile action déjà posée devant lui contre une autre (par exemple, dans le but d'obtenir une carte).*

Un joueur ne reçoit de nouveaux moineaux que s'il possède des armoiries et qu'une tuile action est poussée hors de la zone de la cathédrale sur un emplacement adjacent à une de ses armoiries (voir précédemment). Ceci peut avoir lieu au cours de son propre tour ou du tour d'un autre joueur.

Exemple : *Une tuile action est poussée sur la Maison du Serment, donc Stéphane obtient 1 moineau.*



A la fin de la partie, chaque moineau qui n'a pas été utilisé comme joker par un joueur lui rapporte 1 point de victoire.

IV. Les quais de chargement

Un joueur peut y prendre des tuiles action quand :

- ~ il utilise un moineau
- ~ il effectue une **action sceau** dans le quartier des Cultures, le quartier de l'Hôtel de Ville ou le quartier du Chantier Naval
- ~ il possède la capacité spéciale de l'Abbé et effectue une **action évacuation**
- ~ il possède la capacité spéciale du Négociant



Tout emplacement vide sur les quais de chargement est immédiatement regarni avec une tuile action piochée dans le sac.

V. Les cartes

Il existe 3 types de cartes :

1. Cartes cathédrale

Les cartes cathédrale symbolisent l'implication de la population de la ville dans la construction de la cathédrale (qui a été exclusivement financée par les citoyens d'Ulm), à travers les dons qu'ils ont versés pour édifier les 3 sections du monument.

Les cartes cathédrale peuvent être utilisées en cours de partie. Leur propriétaire doit alors défausser dans le sac une des deux tuiles action indiquées sur la carte pour recevoir en échange 6 points de victoire.

Si un joueur préfère poser une de ces cartes devant lui, elle reste en place jusqu'à **la fin de la partie** (inutile alors de défausser une tuile action). Dans ce cas, en fin de partie, une carte cathédrale posée rapporte 3 points de victoire. Mais si un joueur parvient à participer à la réalisation de 3 sections différentes de la cathédrale (autrement dit qu'il a posé 3 cartes pour bâtir une cathédrale complète), il reçoit un bonus supplémentaire de 9 points de victoire. Une cathédrale complète composée de 3 cartes rapporte donc un total de 18 points.

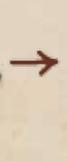
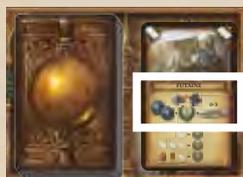


2. Cartes commerce

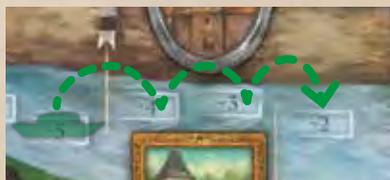
Pour utiliser une carte commerce **en cours** de partie, un joueur doit défausser dans le sac une de ses tuiles action de la couleur requise. En échange, il bénéficie de l'avantage indiqué dessus, puis pose la carte sur la pile de défausse.



Exemple : *Albert* pose une carte commerce « futaine » sur la pile de défausse. Il défausse une tuile action grise dans le sac et, en échange, reçoit 2 pièces de la réserve, plus 1 point de victoire qui lui permet d'avancer sur la piste de score. Par ailleurs, il peut avancer sa barge de 0 à 3 emplacements sur le fleuve.



0-3



Les cartes commerce qu'un joueur pose devant lui ne comptent qu'à la fin de la partie (le joueur ne défausse pas de tuile action pour celles-ci). Une carte qui se trouve devant un joueur en fin de partie lui rapporte 3 points. S'il possède certaines combinaisons de cartes devant lui, il peut aussi gagner des points de bonus :



~ S'il possède (au moins) 3 cartes du même type de bien (3 bales de futaines, ou 3 œuvres d'art, ou 3 biens commerciaux), il reçoit un bonus additionnel de 6 points pour chaque ensemble. Ainsi, 3 bales de futaines rapportent **15 points**.



~ S'il possède une série de 3 cartes commerce de types différents (1 bale de futaines, 1 œuvres d'art et 1 bien commercial), il reçoit un bonus additionnel de 3 points pour chaque ensemble. Ainsi, un tel ensemble rapporte au total **12 points**.

Chaque carte commerce ne peut faire partie que **d'un seul** ensemble (soit de cartes identiques, soit de cartes différentes).

3. Cartes chronique

Carte

Avantage en défaussant la carte en cours de partie

Points en fin de partie

1^{ère} Chronique d'Ulm



Sans activer une **action sceau**, vous pouvez placer un sceau en payant 1 pièce. Ce sceau doit être placé dans un des deux quartiers entre lesquels se trouve votre barge.

Vous obtenez 2 points de victoire pour chacune des armoiries de la ville que vous possédez.

Construction interrompte



Vous pouvez prendre 2 pièces dans la réserve ou piocher 2 tuiles action dans le sac.

Vous obtenez 1 point de victoire pour chaque pièce présente devant vous (jusqu'à 6 pièces maximum).

Enceinte de la ville



Si vous effectuez une **action sceau**, vous pouvez placer un sceau (une fois) dans le quartier de votre choix, où que se trouve actuellement votre barge sur le Danube. (Vous devez payer 2 pièces pour l'**action sceau**.)

Vous obtenez 1 point de victoire pour chacun des quartiers de la ville où vous possédez la seule majorité des sceaux.

Joute nautique des pêcheurs



Vous pouvez avancer votre barge jusqu'à 4 emplacements (en doublant comme d'habitude les barges adverses).

Si votre barge est la plus avancée sur le Danube, vous obtenez 6 points de victoire. Si votre barge est en deuxième position, vous obtenez 3 points de victoire.

Ligue Souabe



Vous pouvez effectuer une action supplémentaire, à choisir parmi les tuiles action qui sont posées devant vous. Mais vous n'avez pas à défausser la tuile en question.

Vous obtenez 2 points de victoire pour chaque couleur de tuile action présente devant vous.

Moineau d'Ulm



Vous pouvez convertir jusqu'à 5 moineaux en argent. Vous recevez 1 pièce par moineau défaussé dans la réserve.

Vous obtenez 2 points de victoire (au lieu de 1) pour chaque moineau qui se trouve devant vous (jusqu'à 5 moineaux maximum).

Réforme



Vous pouvez prendre jusqu'à 2 tuiles action expulsées de votre choix dans la zone de la cathédrale.

Vous obtenez 2 points de victoire pour chaque carte cathédrale qui est posée devant vous.

Siège



Vous pouvez convertir jusqu'à 3 pièces en points de victoire. Pour chaque pièce versée à la réserve, vous obtenez 2 points.

Vous obtenez 1 point de victoire pour chaque carte qui est posée devant vous (la présente carte incluse).

Patricien



Au lieu de la piocher au hasard, vous pouvez choisir la tuile que vous prenez dans le sac.

Vous obtenez 4 points de victoire.

Si la pioche est épuisée en cours de partie, mélangez à nouveau la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.

VI. Les tuiles tour

Variante pour joueurs experts

Contrairement au jeu de base, cette variante se joue en utilisant les tuiles tour sur leur face visible (celle où sont représentés des symboles), et non en utilisant leur face toit.

Au début de la partie, le premier joueur mélange les 12 tuiles tour face cachée et en range 2 dans la boîte, sans les révéler. Une fois que le premier joueur a rassemblé les 10 tuiles restantes pour former une pile, il retourne cette pile et la place sur la Charte du Serment devant lui. Puis il pose immédiatement la première tuile de la pile sur la cathédrale.



L'évènement décrit sur cette tuile s'applique pour le premier tour. Par ailleurs, la tuile qui s'appliquera au tour suivant est alors visible au sommet de la pile. Les joueurs savent donc déjà ce qui se produira au tour d'après et ont la possibilité de s'y préparer.

Exemple : La tuile tour représentée à droit est placée sur la cathédrale. Donc si des joueurs effectuent une **action sceau** à ce tour, ils peuvent placer un de leurs sceaux en payant 1 pièce au lieu de 2. La tuile tour qui se trouve maintenant face visible au sommet de la Charte du Serment permet déjà aux joueurs d'anticiper ce qui les attend au prochain tour : cette tuile indique.



Autrement dit, au tour suivant, chaque joueur devra défausser 2 tuiles action s'il ne veut pas perdre 5 points de victoire. Les joueurs ont donc éventuellement le temps, au cours du tour en cours et du tour suivant, de collecter les tuiles en question.

La règle spéciale imposée par une tuile tour s'applique toujours uniquement lors du tour où elle est visible en haut de la tour de la cathédrale. Au tour suivant, elle sera recouverte par une nouvelle tuile prise sur la Charte du Serment, qui fera entrer en vigueur une nouvelle règle spéciale applicable lors de ce nouveau tour.



Les tuiles tour en détail :



Si vous activez une **action fleuve** dans la zone de la cathédrale à ce tour, vous pouvez déplacer votre propre barge d'un emplacement supplémentaire sur le Danube. Cette règle s'applique une fois pour chaque tuile action turquoise activée.



Si vous activez une **action argent** dans la zone de la cathédrale à ce tour, vous pouvez prendre une pièce supplémentaire dans la réserve. Cette règle s'applique une fois pour chaque tuile action grise activée.



A ce tour, chaque joueur peut acheter la première carte de la pioche en dé-faissant seulement 1 tuile action quand il active une **action carte**.



A ce tour, chaque joueur peut effectuer une **action sceau** sans avoir à activer la tuile action correspondante (il s'agit d'une action supplémentaire).



A ce tour, chaque **action sceau** coûte une pièce de plus.



A ce tour, chaque **action sceau** coûte une pièce de moins.



A ce tour, chaque joueur doit payer un impôt de 2 pièces. Si à la fin du tour, un joueur n'est pas en mesure ou refuse de le faire, il perd 5 points de victoire.



A ce tour, chaque joueur peut acheter la première carte de la pioche en payant 1 pièce quand il active une **action carte**.



A ce tour, chaque joueur doit défausser 2 tuiles action. Si à la fin du tour, un joueur n'est pas en mesure ou refuse de le faire, il perd 5 points de victoire.



A ce tour, les joueurs peuvent effectuer une **action sceau** 3 emplacements avant ou 3 emplacement après la position actuelle de leur barge.



A ce tour, le joueur actif peut prendre la tuile action qu'il vient d'expulser de la grille.



A ce tour, chaque joueur peut prendre une tuile action de son choix dans le sac.

VII. Une brève histoire d'Ulm

854 Première mention de la ville (résidence royale à l'époque) dans un document :

« Actum Hulmam palatio regio in Dei nomine feliciter. Amen. »

1184 Ulm devient ville impériale libre

1377 Pose de la première pierre de la cathédrale

1397 Grande Charte du Serment (« Großer Schwörbrief ») : constitution de la ville d'Ulm, qui régit la répartition des pouvoirs entre les guildes et les patriciens, et précise les attributions du maire. Depuis lors, à Ulm, le « Lundi du Serment » est un jour férié.

C'est à cette époque que débute la période mise en scène par le jeu :

Aux alentours de 1500, la ville atteint l'apogée de son développement économique et culturel : Ulm possède le second plus grand territoire pour une ville impériale (après Nuremberg), au sein de ce qui est aujourd'hui l'Allemagne. Ulm est un port de commerce fluvial majeur pour le transport du fer, des textiles, du sel, du bois et du vin, ainsi qu'un des foyers artistiques parmi les plus importants du sud de l'Allemagne (notamment pour l'art religieux, avec ses sculptures et ses retables). Sur le plan politique, Ulm prend également de plus en plus d'importance en tant que lieu de débats et centre administratif de la Ligue Souabe et que capitale et lieu de réunion du Cercle Impérial Souabe, récemment fondé.

1484-1500 Publication de la plus ancienne chronique préservée de la ville : « Tractatus de civitate Ulmensi »

1527 Reconstruction de l'enceinte médiévale de la ville, d'après la théorie sur les fortifications d'Albrecht Dürer

1530 Les habitants d'Ulm se convertissent au protestantisme par référendum

1543 La construction de la cathédrale est interrompue (fin de sa première phase de construction)

1545 Les joutes nautiques entre pêcheurs d'Ulm (« Ulmer Fischerstechen ») sont mentionnées pour la première fois dans un compte-rendu du conseil municipal

1546 Guerre de Schmalkalden

1547 Révocation de la Grande Charte du Serment par l'empereur Charles Quint (interdiction des guildes pendant 10 ans)

1572 Frappe du premier florin d'Ulm

1618-48 Guerre de Trente Ans, qui, avec la découverte de l'Amérique et ses nouvelles voies maritimes, accélère la débâcle économique de la ville

Au-delà de l'âge d'or de la ville d'Ulm représenté dans le jeu :

1802 Ulm perd son indépendance

1810 Sous la pression de Napoléon, échange territorial entre les royaumes de Bavière et de Wurtemberg : le territoire de la ville d'Ulm est divisé en deux zones, « Ulm » (Wurtemberg) et « Neu-Ulm » (Bavière)

1844-1890 Achèvement de la cathédrale (seconde phase de construction), avec notamment une extension du clocher principal qui en fait le plus haut clocher au monde

VIII. Un petit glossaire de la ville d'Ulm

Barges et boîtes d'Ulm

La première mention des barges d'Ulm remonte à 1488. Il s'agit d'embarcations fluviales de transport à fond plat, en général à poupe fuselée, utilisées pour acheminer des marchandises sur le Danube. Ces barges mesurent entre 5 et 30 mètres de long, et leur pont accueille parfois une structure rappelant une petite maison.

Il existe un type de barge plus spécifique appelé « boîte d'Ulm », un bateau plus rudimentaire à usage unique, emprunté dans le seul but de rejoindre sa destination finale, à savoir Vienne. D'où son autre nom de « barge de Vienne ». Jusqu'à la fin du XIX^{ème} siècle, ce type d'embarcation est employé pour transporter des biens sur le Danube, puis, une fois arrivée à destination, elle est normalement démantelée et vendue pour son bois ou d'autres usages. Avec la cathédrale et les fameux moineaux, les boîtes d'Ulm, avec leur décor noir et blanc typique, constituent un des éléments touristiques incontournables de la ville.

Bastion de l'Aigle

Cette section du mur d'enceinte d'Ulm est restée célèbre pour avoir été le lieu de décollage du « Tailleur d'Ulm », Albrecht Ludwig Berblinger, qui tenta en 1811 de survoler le Danube équipé d'un engin de sa propre fabrication.

Enceinte de la ville

Bien que la ville ait déjà été fortifiée lors des siècles précédents, un nouveau mur d'enceinte est érigé le long du Danube en 1480 (enceinte qui existe encore aujourd'hui). Puis cette enceinte est reconstruite en 1527, en s'appuyant sur la théorie des fortifications d'Albrecht Dürer. Au siècle suivant, elle est étendue en se basant sur les techniques et les besoins militaires les plus récents. Mais lorsqu'Ulm est conquise au cours des guerres napoléoniennes, l'envahisseur français donne l'ordre de raser les fortifications de la ville.

Futaine

La futaine d'Ulm, un tissu qui mélange coton et lin, est réputée à l'époque au-delà des frontières de la ville pour sa grande qualité. A tel point qu'elle pouvait parfaitement remplacer l'argent sonnante et trébuchant comme monnaie d'échange.

Interruption de la construction

En 1543, les travaux de construction de la cathédrale sont interrompus et la structure du bâtiment est considérée comme terminée. Les raisons motivant ce choix sont le manque d'argent, des problèmes d'ingénierie, des tensions politiques locales et aussi le fait que le style architectural gothique commençait à être passé de mode. Ce n'est que 300 ans plus tard, alors que le Moyen-Age connaît un regain de popularité avec la montée du sentiment nationaliste, que les travaux de construction de la cathédrale reprennent (1844-90). C'est à leur terme que son clocher finira par atteindre sa taille actuelle de 161,53 mètres.

Joutes nautiques des pêcheurs

L'origine de l'événement qui s'appelle « Ulmer Fischerstechen » remonterait au XIV ou au XV^{ème} siècle. La légende veut que les pêcheurs locaux aient voulu imiter un tournoi de chevaliers. Mais ne possédant pas les destriers appropriés, ils auraient utilisés leurs barges à la place. Cette tradition des joutes nautiques est perpétuée de nos jours dans la ville. Celles-ci ont lieu tous les 4 ou 5 ans. A travers les siècles, différentes figures de couples associés aux joutes se sont développées. Ces couples sont censés symboliser l'esprit des différentes époques de l'histoire d'Ulm. Le couple le plus ancien et le plus original est celui formé par le fermier et la fermière.

Ligue Souabe

Elle est établie en 1488, dans le but de fédérer les états impériaux souabes et d'assurer une paix générale durable. En raison de son poids économique et politique, Ulm en devient le siège. La Ligue Souabe se fait ensuite connaître à cause de son rôle au cours de la révolte des paysans allemands. En 1534, la Ligue se dissout en raison de points de vue religieux divergents entre ses membres.

Moineaux d'Ulm

Ce n'est que relativement récemment, grâce à la légende des Moineaux d'Ulm, que l'animal héraldique officieux de la ville a gagné en notoriété et en popularité. Pourtant, les moineaux d'Ulm étaient déjà mentionnés dans les écrits plusieurs siècles auparavant. On y parlait notamment d'un « oiseau de pierre », censé symboliser le centre de la ville, depuis l'achèvement du toit de la cathédrale. Quand les travaux de construction de la cathédrale reprennent au XIX^{ème} siècle, l'oiseau d'origine est remplacé par la figure du Moineau d'Ulm, inspirée d'une histoire devenue à ce moment-là populaire récemment, selon laquelle les habitants de la ville avaient besoin d'une grande poutre pour bâtir la cathédrale, mais ne parvenaient pas à lui faire franchir les portes de la cité car ils la transportaient en travers. Mais en remarquant un moineau transportant une brindille dans son bec dans le sens de la longueur pour la faire entrer dans un renforcement de l'enceinte, la population aurait eu l'idée de faire passer elle aussi cette poutre dans le sens de la longueur.

Moneta Ulmensis

La « Moneta ulmensis », la monnaie d'Ulm, est créée en l'an 1089. Au XI^{ème} et XII^{ème} siècle, la ville peut battre monnaie pour le roi et frappe un type de pièce qui a cours jusqu'en Scandinavie. Au cours des siècles, Ulm a produit un certain nombre de pièces célèbres : la bractéate, une pièce médiévale fine en argent, frappée sur une seule face ; le Heller d'Ulm (au XIV^{ème} siècle, Ulm devient l'une des quatre villes autorisées à frapper cette monnaie impériale) ; le Shilling (1404) ; le Florin d'Ulm (1572) ; et le Thaler impérial d'Ulm (1620). En 1624, le Cercle de Souabe fait fermer les fabriques de monnaie d'Ulm. En 1704, les citoyens d'Ulm doivent s'acquitter de taxes élevées auprès des forces d'occupation françaises et ils fondent leur argenterie et leurs bijoux afin de fabriquer des « Florins d'Ulm » qui prennent la forme de « Klippen » (des pièces de monnaie de forme carrée).

Patriciens

La noblesse citadine s'est développée dans les villes impériales allemandes du Moyen-Âge depuis le XI^{ème} siècle, notamment à Ulm. Au cours des siècles, l'influence des familles anciennes des classes les plus élevées a pesé sur le destin de la ville. Ce sont en majorité des lignées de marchands, mais aussi de politiciens, d'érudits, d'officiers militaires, d'ecclésiastiques, de riches donateurs et d'entrepreneurs en bâtiment. Mais au fur et à mesure que l'artisanat et le commerce prennent de l'importance et que les guildes sont fondées, l'équilibre des pouvoirs évolue au sein du parlement de la ville.

Réforme

Dans le contexte de la Réforme (à partir de 1517), la population d'Ulm décide de se convertir au protestantisme (après référendum des citoyens en 1530). En raison du mouvement iconoclaste qui s'ensuit, plus de 30 églises et chapelles seront démolies ou profanées et plus de 100 autels détruits ou déplacés.

Sièges

Dans la mesure où la résidence royale, puis par la suite, la ville d'Ulm a été assiégée à de nombreuses reprises au cours de l'histoire, celle-ci a été fortifiée relativement tôt par ses habitants. Au Moyen-Âge, Ulm parvient souvent à résister aux sièges qu'elle subit. Lors des siècles suivants, cependant, la ville paie régulièrement un lourd tribut au gré des conflits militaires, notamment lors de la Guerre de Trente ans (1618-1648), de la guerre de succession d'Espagne (1701-1714) et des campagnes napoléoniennes.

Vous pourrez trouver davantage d'information sur les sites de la ville encore existants, comme la Maison Penchée (« Schiefes Haus » – l'hôtel le plus tordu au monde), la Maison aux Grains (« Kornhaus »), la Maison du Serment (« Schwörhaus »), etc. – auprès de l'office du tourisme de la ville d'Ulm, entre autres.



© 2016 HUCH! & friends
Author: Günter Burkhardt
Illustration: Michael Menzel
Design: atelier198,
HUCH! & friends

Editor: Britta Stöckmann
Translation:
English: Sybille & Bruce Whitehill,
"Word for Wort"
Française : Sylvain Gourgeon,
"Word for Wort"

Distributor USA:
R&R Games, Inc.
PO Box 130195
Tampa, FL 33681
USA

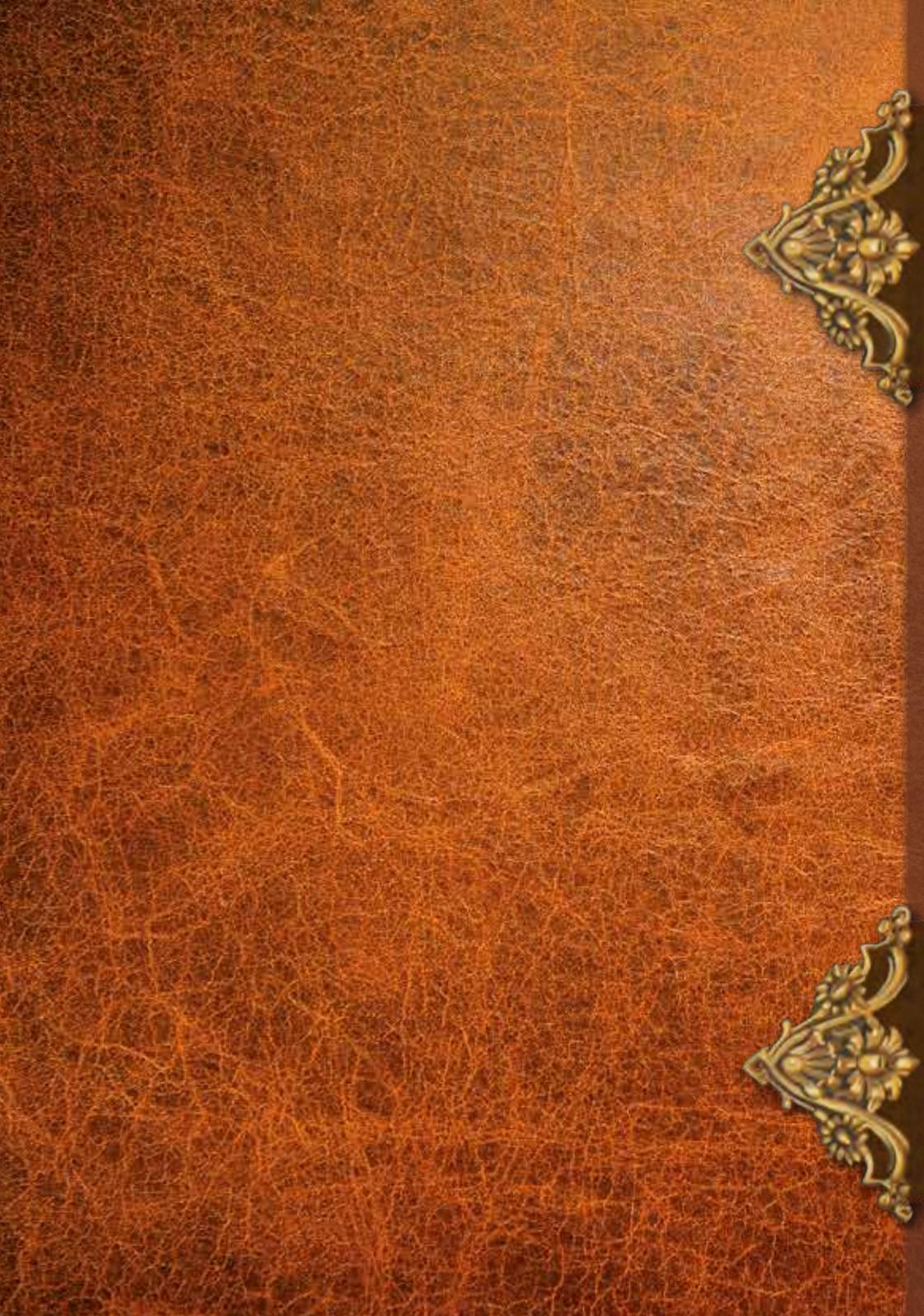
Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com

**Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren:
Erstickengefahr durch Kleinteile. Attention ! Ne
convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présen-
ce de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a
3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere
ingerite. Warning! Choking hazard. Not suitable for
children under age of 3 due to small parts.**



**THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!**







- 4 Réaliser les 3 actions des tuiles.
● Prendre 1 pièce
⊕ Prendre les tuiles externes
⬠ Avancer votre barge
⬢ Acheter ou jouer une carte
⬢ Poser un sceau

- 4 Réaliser les 3 actions des tuiles.
● Prendre 1 pièce
⊕ Prendre les tuiles externes
⬠ Avancer votre barge
⬢ Acheter ou jouer une carte
⬢ Poser un sceau

- 4 Réaliser les 3 actions des tuiles.
● Prendre 1 pièce
⊕ Prendre les tuiles externes
⬠ Avancer votre barge
⬢ Acheter ou jouer une carte
⬢ Poser un sceau

- 4 Réaliser les 3 actions des tuiles.
● Prendre 1 pièce
⊕ Prendre les tuiles externes
⬠ Avancer votre barge
⬢ Acheter ou jouer une carte
⬢ Poser un sceau