

Die Fugger

un jeu de Klaus-Jurgen Wrede

Un jeu de cartes pour 2- 4 joueurs à partir de 10 ans dont la durée est de 30 à 45 minutes.

1. Contenu

- 9 cartes pour l'échelle des prix (de 1 à 9 florins) et 1 carte d'illustration
- 1 carte Jacob le Riche
- 5 cartes indiquant des marchandises (cuivre, drap, épices, pierres précieuses, vin)
- 45 cartes de marchandises (respectivement 9 x cuivre, drap, vin, épices, pierres précieuses, parmi lesquelles à chaque fois 2 cartes portant un sceau royal)
- 4 marchands
- la règle du jeu

2. Idée et but du jeu

Depuis 1367, la famille des Fugger, vivant dans la ville allemande d'Augsbourg, était en permanence à la recherche de marchands couronnés de succès pour effectuer leur commerce à travers toute l'Europe. En qualité de marchands, les joueurs essaient d'influencer la demande et les prix pour faire de bonnes affaires. Celui qui sera capable de réaliser les meilleures affaires pourra conclure un des contrats prisés avec Jacob le Riche.

3. Préparatifs

- Prendre une feuille de papier et un crayon afin de noter les scores des marchands.
- Formez un cercle avec les 9 cartes pour l'échelle des prix comme indiqué sur la carte d'illustration.

- Placez toutes les cartes (5) indiquant des marchandises à côté de la carte 5 florins de l'échelle des prix. Si vous le souhaitez, vous pouvez plier ces 5 cartes en leur milieu pour pouvoir les mettre debout.
- Placez la carte Jacob le Riche à côté du cercle, face visible.
- Mélangez les 45 cartes de marchandises et les 4 cartes marchands ensemble, formez-en pile placée au milieu du cercle, face cachée.
- Chaque joueur pioche dans cette pile 4 cartes et les prend en main.
- Jacob le Riche reçoit aussi 2 cartes de la pioche. On les pose à côté de lui, face visible. Si un marchand (ou 2) a été pioché, on le place à côté de la pioche, face visible, pour former un écart puis on pioche une nouvelle carte de marchandise pour Jacob le Riche.
- Déterminez quel joueur commencera.

4. Déroulement du jeu

- La partie se compose de plusieurs manches.
- Les joueurs jouent à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.
- Quand c'est à lui de jouer, chaque joueur peut choisir une des trois possibilités suivantes:
 - A. Piocher une carte (approvisionnement de marchandises) à condition de ne pas avoir plus de 4 cartes en main. Si à un moment donné la pioche est épuisée, les cartes écartées sont mélangées et utilisées pour former une nouvelle pioche.
 - B. Placer une carte de sa main face visible (déterminer la demande) devant soi. Cette carte peut être une carte de marchandises avec ou sans sceau royal ou un marchand. Personne ne peut avoir plus de deux marchands devant lui.
 - C. Placer une carte marchandises de sa main sur la table, face cachée (livraison à la fin de la partie) , une fois seulement lors de la première et de la deuxième manche. A la fin de le deuxième manche, chaque joueur peut donc avoir devant lui jusqu'à 2 cartes faces cachées.

*Remarques:

- Les joueurs devraient profiter de cette occasion pour gagner des florins supplémentaires à la fin de la partie (voir fin de la partie et évaluation finale)

- Pour savoir dans quelle manche on a déjà placé des cartes de marchandises face cachée devant soi, on pose les cartes verticalement lors de la première manche et horizontalement dans la seconde.
- A chaque fois qu'un joueur place une de ses cartes devant lui, face cachée, si l'on joue à 2 ou 3, on retourne une carte de marchandise supplémentaire de la pioche que l'on pose face visible à côté de celles de Jacob le Riche. Si cette carte tirée est un marchand, on l'écarte et on en pioche une autre.
- Attention, à 4 joueurs, Jacob le Riche ne reçoit pas de carte supplémentaire.

5. Evaluation de fin de manche

- Une manche se termine dès qu'il y a parmi les cartes des joueurs exposées face visible et parmi celles de Jacob le Riche au total 5 cartes d'une même marchandise. Une évaluation a lieu immédiatement.
- On change tout d'abord le prix des marchandises. Les trois marchandises représentées par le plus grand nombre de cartes sur la table face visible montent dans l'échelle de prix en fonction du nombre de cartes (les cartes de Jacob le Riche comptent).
- Si deux marchandises sont ex aequo à la deuxième place, elles montent toutes les deux et il n'y aura pas de marchandise troisième.
- Si deux ou trois marchandises sont troisièmes ex aequo, toutes montent dans l'échelle des prix.
- Si, pendant l'évaluation, une marchandise dépasse le prix de 9 florins, la carte indicatrice de cette marchandise s'arrête à la case 1 florin. Le prix de cette marchandise ne pourra remonter qu'au tour suivant. Toutes les marchandises dont le prix n'a pas monté baissent de 1 florin. Le prix d'une marchandise ne peut jamais être inférieur à 1 florin.

Exemple

Sur la table, il y a 5 cartes épices, 4 de drap, 4 de vin, 2 de cuivre et 1 de pierres précieuses. Epices, drap et vin vont augmenter. Les épices passent de 5 avant évaluation et dépassent les 9 florins donc s'arrêtent à 1 florin. Le drap et le vin qui étaient à 5 passent à 9 florins alors que le cuivre et les pierres précieuses passent de 5 à 4 florins.

- Ensuite, les joueurs vendent leur marchandises à tour de rôle. Chacun reçoit le prix actuel indiqué par l'échelle de prix pour chaque carte

exposée face visible devant lui. On note les florins de chacun sur la feuille des scores.

- S'il n'y a pas plus de 3 cartes d'une marchandise face visible, celles portant un sceau royal rapportent le prix double tandis que les cartes sans sceau sont payées leur prix normal. S'il y a plus de 3 cartes d'une marchandise, les cartes avec ou sans sceau sont payées au prix normal, fixé par l'échelle de prix.
- Jacob le Riche n'est jamais payé.

6. Nouvelle manche

- Après l'évaluation, les joueurs mettent toutes les cartes marchandises face visible à l'écart y compris celles de Jacob, en vue de former la future pioche.
- Ensuite, chacun pioche 2 nouvelles cartes et les ajoute à sa main.
- En outre, les joueurs ayant devant eux un marchand sur la table reçoivent deux cartes supplémentaires. Si un joueur a deux marchands devant lui, il reçoit 3 cartes supplémentaires au lieu de deux, il aura donc reçu 5 cartes en tout.
- Au début d'une nouvelle manche, un joueur peut donc avoir plus de 4 cartes en main.
- Les cartes marchands qui étaient exposées sont écartées.
- Jacob le Riche reçoit deux nouvelles cartes sur la table, face visible et le voisin de gauche du joueur ayant déclenché l'évaluation continue de jouer.

7. Fin de la partie et évaluation finale

- Si un joueur a 100 florins ou plus après une manche, la partie s'arrête.
- Maintenant l'évaluation finale a lieu. On ne prend en considération que les cartes exposées face cachée lors des deux premières manches. Pour chaque carte, le joueur reçoit le double du prix actuel de la marchandise que le sceau royal figure ou pas sur la carte.
- Le joueur ayant le plus de florins gagne la partie et devient le partenaire commercial des Fugger.

8. Partie à 2 joueurs

Le déroulement de la partie suit les mêmes règles que dans une partie à 3 ou 4 joueurs mais avec la différence suivante: dès que les deux joueurs ont fini leur tour, une carte de marchandise supplémentaire pour Jacob le Riche est retournée et exposée face visible près de lui. S'ils piochent un marchand, ils l'écartent et piochent une autre carte.