

Fugger und Welser

Spielidee: Die Handelspunkte und Rittereinheiten sowie die kirchlichen Turbulenzen des Mittelalters stehen im Mittelpunkt dieses Szenarios

Zentrales Element: - Großes Handelshaus (2x) (muss möglichst zügig in einer Stadt gebaut werden – Voraussetzung zur Errichtung weiterer Szenarioausbauten)

Siedlungsausbauten:

- **kleiner Handelsposten** (Kosten: 2 Lehm + 1 Holz; Wert: 2 Handelspunkte) – 3x
- **Lehngut** (Kosten: 2 Holz + 1 Getreide; Wert: Siedlungsausbauten kosten 1 Rohstoff weniger) – 3x
- **Provinzresidenz** (stärkt die Macht einer Siedlung – verliert diese aber wieder, wenn Siedlung zur Stadt ausgebaut wird. Kosten: 2 Lehm + 2 Holz; Wert: bei größter Handelsmacht bedeutet Lehngut 1 Siegpunkt mehr) – 2x
- **Brauerei** (Kosten: 1 Holz + 1 Getreide + 1 Erz; Wert: an diesem Ort ausgelegte Ritter haben einen Stärkepunkt mehr)
- **Abtei** (Kosten: 1 Lehm + 2 Wolle; Wert: Reformation hat keine Auswirkungen, da religiöse Verwurzelung der Siedlung gestärkt wird)

Stadtausbauten:

- **Handelsposten der Hanse** (Kosten: 2 Lehm + 2 Getreide + 1 Erz; Wert: Getreide kann mit anliegenden Rohstoffen der Stadt 1:1 getauscht werden + 1 Siegpunkt; Voraussetzung zum Erwerb des dazugehörigen Heeres und des dazugehörigen Handelsmonopols)
- **Handelsposten der Nürnberger** (Kosten: 2 Lehm + 2 Wolle + 1 Holz; Wert: Wolle kann wie oben getauscht werden + 1 Siegpunkt; Voraussetzung zum Ausbau wie oben)
- **Dependance der Kaufleute aus Venedig** (Kosten: 2 Lehm + 2 Gold + 1 Getreide; Wert: Gold kann wie oben getauscht werden + 1 Siegpunkt; Voraussetzung zum Ausbau wie oben)
- **Handelshaus der Spanier** (Kosten: 4 Lehm + 1 Wolle; Wert: Lehm kann wie oben getauscht werden + 1 Siegpunkt; Voraussetzung zum Ausbau wie oben)
- **Ungarische Markthallen** (Kosten: 2 Lehm + 2 Erz + 1 Wolle; Wert: Erz kann wie oben getauscht werden + 1 Siegpunkt; Voraussetzung zum Ausbau wie oben)
- **Antwerpener Handwerkerzunft** (Kosten: 2 Lehm + 2 Holz + 1 Gold; Wert: Holz kann wie oben getauscht werden + 1 Siegpunkt; Voraussetzung zum Ausbau wie oben)
- **Fuggerei** (Kosten: 1 Lehm + 2 Holz + 1 Getreide; Wert: Bürgerwehr kostet einen Rohstoff weniger, bei Reformation kein Verlust des Bürgerheeres + 1 Siegpunkt)

- **Stadtmauer**
- **Zollamt**
- **Gewerkschaft**
- **Bankhaus**

Aktionskarten:

- **gelungene Spekulation** (tausche zwei Goldrohstoffe gegen drei beliebige andere Rohstoffe)
- **Kontrakt abgeschlossen mit den Arabern** (tausche zwei beliebige Rohstoffe gegen zwei Gold)
- **Goldtransport abgefangen** (nehme dem Gegner max. zwei Goldrohstoffe ab)
- **Ernennung zum päpstlichen Legaten** (sakrale Ausbauten kosten in dieser Runde einen Rohstoff weniger)
- **Ernennung zum Bischof von Augsburg** (Reformation hat keinerlei Auswirkung – Bedingung: Bau von Bischofssitz und Kirche; die Karte bleibt auch bis zum Spielende offen beim Spieler liegen. Sie kann nur entfernt werden, wenn Kirche oder Bischofssitz mit Feuerteufel eliminiert wird)
- **Melchior von Ulm wird stiller Teilhaber** (die Anzahl der Goldrohstoffe werden um drei nach oben gedreht – danach wird diese Karte auf den Ablagestapel gelegt – sie ist nicht wieder reaktivierbar)
- **Bündnis mit den Schmalkalden** (Erhöhung der Stärkepunkte für zwei Runden um zwei – danach unter Ausbaustapel)
- **Exklusivbündnis mit der Hanse** (Bedingung: Handelsposten der Hanse + Hanseatische Eingreiftruppen; Karte bedeutet Verdoppelung der Handelspunkte der Stadt, in der der Handelsposten der Hanse liegt – sie bleibt auch offen liegen, kann nur durch Eliminierung des Handelsposten der Hanse wieder entfernt werden)
- **Tribut an den Kaiser** (beim Ausspielen muss derjenige mit der größten Rittermacht zwei Gold an die Kaiser zahlen – macht also nur dann Sinn, wenn man nicht die größte Rittermacht hat)
- **Erfindung des Papiergeldes** (für drei Runden darf ein Goldrohstofffeld immer auf voll gedreht werden, danach wird das betreffende Rohstofffeld komplett aus dem Spiel genommen und durch kein anderes ersetzt – damit wird dem Gedanken der Hyperinflation Rechnung getragen)
- **Belagerung** (für den Einsatz dieser Karte muss ein Ritter geopfert werden, danach kann ein Handelsposten beim Gegner entfernt werden bzw. wenn kein Handelsposten vorhanden ist ein Stadtausbau; Bedingung: man besitzt selber die größte Rittermacht)

Ereigniskarten:

- **Kaiserbesuch** (wer dem König das beste Fest bietet, bekommt einen Siegpunkt: Einsatz durch Goldzahlungen – je mehr Gold desto besser)
- **Kursverfall an der Börse** (sämtliche Woll- und Erzrohstoffe werden auf die Hälfte gedreht; Schutz: Bankhaus)
- **Reichsversammlung in der Stadt** (zur Ausschmückung muss jeder zwei Lehm und ein Gold abgeben – Schutz: Bischof von Augsburg)
- **Guter Umsatz**

- **Reformation** (Bürgerwehr und Söldnerheer gehen verloren + Verlust von eines kleinen Handelsposten; Schutz: Bischofssitz + Bischof von Augsburg)
- **30-jähriger Krieg** (alle Ritter und Heere müssen abgebaut werden; Schutz: Stadtmauer + stärkste Rittermacht)
- **Bartholomäusnacht** (Kirche oder Bischofssitz müssen abgebaut werden, kein Schutz möglich)
- **Bauernrevolte** (Verlust aller Getreide- und Wollerohstoffe und Verlust des Bauernheeres – Schutz: Kirche)
- **Festsetzung der Steuerzahlung** (jeder Spieler muss zwei Rohstoffe abgeben; Schutz: Bankhaus)
- **Kaiserwahl** (wie Reichsversammlung: wer am meisten Gold bietet, bekommt den Siegpunkt)
- **Papstwahl** (wie Kaiserwahl)

Flotten:

dürfen nicht gebaut werden (erst dann, wenn man den Handelsposten der Spanier oder der Hanse gebaut hat)

Ritter:

- **Söldnerheer** (Kosten: 2 Erz + 2 Gold; Wert: Stärke bemisst sich nach den Goldvorräten)
- **Bauernheer** (Kosten: 2 Getreide; Wert: Stärke bemisst sich nach den Getreidevorräten)
- **Bürgerwehr** (Kosten: 2 Wolle + 2 Getreide; Wert: Stärke bemisst sich nach den Handelsposten – kann nur in der Stadt gebaut werden)
- **Venezianische Garden** (Kosten: 3 Gold + 2 Erz; Stärke: 7:3; Voraussetzung zum Bau dieser Truppen ist betreffender Handelsposten, Einheit kann auch nur in der Stadt mit dem Handelsposten gebaut werden)
- **Hanseatische Eingreiftruppen** (Kosten: 2 Gold + 2 Holz + 1 Getreide; Stärke: 5:5; Voraussetzungen ansonsten wie oben)
- **Ungarische Reiterstaffel** (Kosten: 2 Gold + 3 Erz; Stärke 6:4; Voraussetzungen ansonsten wie oben)
- **Nürnberger Lanzenstaffel** (Kosten: 2 Gold + 2 Wolle + 1 Holz; Stärke: 4:6; Voraussetzungen ansonsten wie oben)
- **Spanische Caballeros** (Kosten: 2 Gold + 2 Lehm + 1 Erz; Stärke 3:7; Voraussetzungen ansonsten wie oben)
- **Antwerpener Infanterie** (Kosten: 2 Gold + 2 Getreide + 1 Wolle; Stärke: 5:5; Voraussetzungen ansonsten wie oben)
- **Laurenzius der Standhafte** (Kosten: 1 Erz + 1 Getreide + 1 Wolle; Stärke; 3:2; Laurenzius ist immun gegen Burgfräulein Imelda, Schwarzen Ritter und die Reformation)
- **Godewig der Wechselhafte** (Kosten: 2 Gold + 2 Erz; Stärke 5:3 Godewig wechselt für gezahlte drei Gold die Seite)

Sonderkarten

Exklusivrechte: (jeweils einen Siegpunkt wert – kann nur derjenige erwerben, der den betreffenden Handelsposten und die dazugehörige Rittersinheit gebaut hat– die Exklusivrechte kosten jeweils vier Gold)

- **Schürfrechte für Gold**
- **Schürfrechte für Erz**
- **Schürfrechte für Lehm**
- **Handelsmonopol für Wolle**
- **Handelsmonopol für Getreide**