

Ulm

TEMPORA IN PRISCUM AURUM



CHRONIK | CHRONICLE
CHRONIQUE



Zwischen 1484 und 1500 wurde die erste Ulmer Chronik, *Tractatus de civitate Ulmensi* (Abhandlung von der Stadt Ulm), von dem Dominikanermönch Felix Fabri veröffentlicht. Diese in lateinischer Sprache verfasste eigenhändige Niederschrift gilt als älteste erhaltene Chronik der Stadt und behandelt sowohl die Geschichte als auch die Gegenwart des damaligen Ulms.

Ein kleiner Einblick in die Geschichte und einige Besonderheiten der Stadt ist auch am Ende des vorliegenden Hefts zu finden. In erster Linie ist diese Ulm-Chronik jedoch dazu gedacht, detaillierter auf die einzelnen Elemente des Spiels einzugehen. So haben die Spieler die Möglichkeit, sich je nach Situation und Bedarf mit dem Spielgeschehen und dem mittelalterlichen Ulm vertraut zu machen.

Inhalt dieser kleinen Chronik zum Ulm-Spiel:

- I. Die Stadtviertel und ihre Privilegien
- II. Die Stadtwappen
- III. Die Ulmer Spatzen
- IV. Der Umschlagplatz
- V. Die Karten
- VI. Die Turmplättchen
– Variante für Fortgeschrittene
- VII. Eine kurze Geschichte Ulms
- VIII. Das Kleine Ulm-Lexikon

I. Die Stadtviertel und ihre Privilegien

Jedes Mal, wenn ein Spieler die **Siegelaktion** durchführt und in einem Viertel der Stadt eines seiner Siegel ablegt, erhält er danach sofort als Bonus ein bestimmtes Privileg. Die Privilegien variieren von Viertel zu Viertel.





Ackerbauviertel:

1 Aktionsstein vom Umschlagplatz nehmen
+ 1 Geld aus dem Vorrat erhalten + nach Belieben
0-2 Felder auf der Donau vorwärtsziehen (gemäß
Bewegungsregel).

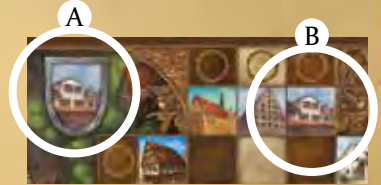


Schiefes-Haus-Viertel und Gartenviertel:

2 Stadtwappen vom Wappenstapel nehmen,
eines davon aussuchen und vor sich auslegen.
Das zweite Wappen wird verdeckt zurück unter
den Stapel gelegt.



Ein Stadtwappen befindet sich stets zweimal
auf dem Spielplan – einmal groß (A) auf
einem bestimmten Stadtbereich und einmal
klein (B) am Rand des Münsterfeldes.



Jedes Mal, nachdem ein Spieler ein Stadtwappen erhalten hat, nimmt er eines
seiner Siegel und legt es neben das kleine Stadtwappen beim Münsterfeld.
Handelt es sich bei dem Stadtwappen um eines mit goldenem Rand, nimmt
der Spieler zur Markierung seines Einflussgebiets außerdem aus seinem
Vorrat eines seiner Familienwappen und legt dies auf das große Stadtwappen
auf dem Spielplan. Im weiteren Verlauf des Spiels kann er von dem Wappen
profitieren (Punkte und/oder Ulmer Spatzen erhalten – vgl. „Stadtwappen“
hier in der Ulm-Chronik).



Schwörhausviertel: Sonderfähigkeit erhalten

Hier bringt man einen Nachkommen bei einem
der ausliegenden Berufsstände unter und erwirbt
so Sonderfähigkeiten.



Wer in diesem Stadtviertel eine **Siegelaktion** durchführt, wählt eines der
ausliegenden Nachkommenplättchen und legt es vor sich ab. An die Stelle
des Plättchens legt er eines seiner Siegel auf den entsprechenden Platz auf
dem Plan.



Ab sofort steht ihm die gewählte Sonderfähigkeit dieses Nachkommens zur
Verfügung.

Nachkommen:



Abt: Der Spieler darf bei der **Abräumaktion** zusätzlich 1 beliebigen Aktionsstein vom Umschlagplatz nehmen.



Ratsherr: Der Spieler darf bei der **Kartenaktion** auch dann 1 aus 2 Karten wählen, wenn er zwei verschiedenfarbige Steine abgibt.



Baumeister: Der Spieler darf 2 Aktionssteine statt einem aus dem Beutel ziehen und entscheiden, welchen davon er ins Münsterfeld schieben will. Der andere Stein kommt zurück in den Beutel.



Stadtwache: Der Spieler erhält 2 Siegpunkte, wenn er **in seinem eigenen Zug** einen Aktionsstein so in das Münsterfeld schiebt, dass im inneren 3x3-Raster des Münsterfeldes entweder senkrecht, waagrecht oder diagonal mindestens eine 3er-Reihe in einer Farbe neu entsteht, d.h. es liegen dort nun 3 Steine derselben Farbe in einer Reihe.



Gelehrter: Statt des gezogenen Aktionssteins darf der Spieler 1 Aktionsstein aus seinem eigenen Vorrat in das Münsterfeld schieben. Den gezogenen Aktionsstein behält er.



Händler: Der Spieler darf pro Runde 1 eigenen Aktionsstein gegen 1 Stein vom Umschlagplatz tauschen.



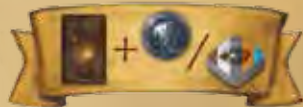
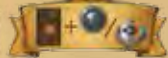
Münzmeister: Der Spieler darf jedes Mal, wenn er die **Geldaktion** aktiviert, 1 zusätzliche Münze nehmen (gilt nicht bei Boni durch Privilegien oder Karten).



Zillenfahrer: Der Spieler darf jedes Mal, wenn er die **Flussaktion** aktiviert, 1 zusätzliche Bewegung durchführen (gilt nicht bei Boni durch Privilegien oder Karten).



Rathausviertel: 1 Karte vom Stapel ziehen sowie 1 Münze **oder** 1 Aktionsstein vom Umschlagplatz nehmen.



Werftviertel: 1 beliebigen Stein vom Umschlagplatz auswählen und eine zusätzliche Kartenaktion durchführen (1 Karte kaufen oder 1 zusätzliche Karte ausspielen).



Reichenauer-Hof-Viertel: Pro Stadtviertel, in dem sich mindestens ein eigenes Siegel befindet, erhält der Spieler 1 Siegpunkt (inkl. des Reichenauer-Hof-Viertels).



Gänsturmviertel: 1 Karte aus dem Kartenablagestapel **oder** aus den obersten 3 Karten des Nachziehstapels auswählen. Die nicht gewählten Karten kommen in letzterem Fall offen auf den Ablagestapel.



Hat ein Spieler im Laufe des Spiels alle seine 12 Siegel auf dem Plan (Stadtviertel und Münsterfeld) platziert, kann er die **Siegelaktion** nicht mehr durchführen.

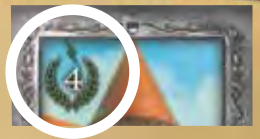
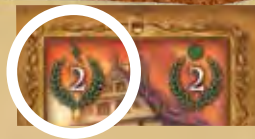
II. Die Stadtwappen

Sobald man Stadtwappen erworben hat, sind sie für die gesamte Dauer des Spiels gültig und können zweifachen Nutzen bringen. Zum einen erhält man sofort und ggf. (durch **Siegelaktionen**) auch später Siegpunkte, zum anderen kann man durch das Herausschieben von Aktionssteinen (aus dem 3x3-Raster des Münsterfelds) Ulmer Spatzen bekommen.

1. Siegpunkte erhalten

 **Sofort**

Sobald ein Spieler ein Stadtwappen erhält, bekommt er **sofort** die Siegpunkte, die auf dem Wappen **links oben** angegeben sind.



Die **goldenen** Stadtwappen zeigen jeweils ein Gebäude, das sich in **einem bestimmten Stadtviertel** auf dem Spielplan befindet. Um seinen Einfluss in diesem Stadtviertel zu markieren, legt der Spieler eines seiner 3 Familienwappen auf das Stadtwappenfeld in diesem Stadtviertel.



Dadurch profitiert er von **Siegelaktionen**, die er in diesem Viertel zukünftig entweder selbst tätigt oder die die Mitspieler dort durchführen (s.u.). Befinden sich bereits alle 3 Familienwappen eines Spielers auf dem Spielplan, kann er keine weiteren goldenen Stadtwappen auswählen, nur noch silberne (sofern sie zur Auswahl stehen).



Die **silbernen** Stadtwappen bringen nur Sofortpunkte, aber später keine weiteren Siegpunkte durch **Siegelaktionen**, da sie nicht den spielrelevanten Stadtvierteln zugeordnet sind. Daher legen die Spieler auch keine Familienwappen auf den Plan, wenn sie ein silbernes Stadtwappen gewählt haben.

Später im Laufe des Spiels (nur goldene Stadtwappen)

Sobald ein Spieler eine **Siegelaktion** in einem Stadtviertel durchführt, das bereits durch ein Familienwappen markiert wurde, erhält dessen Besitzer sofort die Siegpunkte, die **rechts oben** auf dem jeweiligen Stadtwappen angegeben sind. Dies kann der Spieler selbst sein oder ein Mitspieler.



Beispiel: *Stefan* besitzt das Stadtwappen des Schwörhausviertels. Sein Familienwappen, das in diesem Viertel liegt, markiert, dass er in diesem Viertel eine einflussreiche Person ist. Als *Johanna* im Schwörhausviertel eine **Siegelaktion** durchführt, profitiert auch *Stefan* davon, denn er erhält dadurch 2 Siegpunkte.



2. Ulmer Spatzen erhalten

Das Motiv jedes Stadtwappens ist außerdem auch je einmal auf den äußeren Feldern des Münsterplatzes zu finden. Erwirbt ein Spieler ein Stadtwappen, legt er also auch sofort eines seiner Siegel auf den entsprechenden Platz neben dem Münsterfeld. Immer wenn ein Aktionsstein auf dieses Feld geschoben wird, erhält der Besitzer des jeweiligen Siegels 1 Ulmer Spatz aus dem Vorrat.

Zusammenfassendes Beispiel – Ein Stadtwappen erhalten: *Stefan* erhält das Wappen des Stadtviertels und legt sein Familienwappen auf das Stadtwappenfeld im Schwörhausviertel und eines seiner Siegel auf das zugehörige Siegelfeld auf dem Münsterfeld und erhält 2 Siegpunkte.



III. Die Ulmer Spatzen

Zu Spielbeginn besitzt jeder Spieler 2 Ulmer Spatzen.

Während des Spiels kann ein Spatz durch Abgeben als **Joker** genutzt werden, um den aus dem Beutel gezogenen Aktionsstein gegen einen beliebigen anderen Aktionsstein auf dem Umschlagplatz einzutauschen. Dieser Aktionsstein wird dann anstelle des gezogenen Aktionssteins ins Münsterfeld eingeschoben. Der ursprünglich gezogene Aktionsstein kommt dafür auf den Umschlagplatz.

Hinweis: Der Spatz kann nur genutzt werden, um einen zu Beginn des Zuges aus dem Beutel gezogenen Aktionsstein gegen einen anderen zu tauschen, nicht jedoch, um eigene Aktionssteine gegen andere auszutauschen, um etwa eine Karte einlösen zu können.

Weitere Spatzen können die Spieler nur erhalten, wenn sie Stadtwappen erworben haben und wenn beim Schieben auf dem Münsterfeld ein Stein auf das entsprechende Stadtwappen geschoben wird. Das kann sowohl im eigenen Zug, als auch im Zug eines Mitspielers geschehen.

Beispiel: Ein Aktionsstein wird auf das Schwörhaus geschoben und *Stefan* erhält 1 Spatz.



IV. Der Umschlagplatz

Von hier können Aktionssteine genommen werden, wenn man:

- ~ einen Spatz einsetzt,
- ~ im Ackerbau-, Rathaus- oder im Werftviertel eine **Siegelaktion** durchführt,
- ~ die Sonderfähigkeit ‚Abt‘ hat und die **Abräumaktion** durchführt,
- ~ die Sonderfähigkeit ‚Händler‘ hat.



Ein leeres Feld auf dem Umschlagplatz wird sofort durch einen aus dem Beutel gezogenen Aktionsstein gefüllt.

V. Die Karten

Es gibt 3 Arten von Karten:

1. Münsterkarten

Die Münsterkarten stehen symbolisch für den persönlichen Einsatz der Bevölkerung für das ausschließlich von Ulmer Bürgern finanzierte Münster und ihre Spenden und Stiftungen für die 3 verschiedenen Abschnitte des Kirchengebäudes. Die Münsterkarte kann man **während** des Spiels nutzen, um dafür 6 Siegpunkte zu erhalten, indem man einen der beiden angegebenen Aktionssteine abgibt (in den Beutel) und die Karte auf den Ablagestapel legt.

Spielt man die Karte stattdessen vor sich aus, bleibt sie dort bis zum **Spielende** liegen (hierfür wird kein Aktionsstein abgegeben). Eine einzelne ausliegende Münsterkarte bringt dann 3 Siegpunkte. Gelingt es, sich an 3 Münsterprojekten in unterschiedlichen Teilen der Kirche zu beteiligen, also aus 3 Karten ein Münster zu bilden, erhält man zusätzlich einen Bonus von 9 Siegpunkten (ein komplettes Münster aus 3 Karten bringt also insgesamt 18 Siegpunkte).

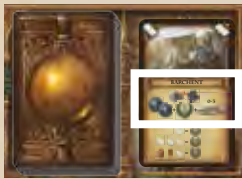


2. Handelskarten

Um Handelskarten **während** des Spiels nutzen zu können, muss man 1 eigenen Aktionsstein in der entsprechenden Farbe abgeben (in den Beutel). Man erhält den angegebenen Ertrag und legt die Karte auf den Ablagestapel.



Beispiel: *Albert* legt eine Handelskarte Barchent auf den Ablagestapel. Dazu wirft er einen grauen Aktionsstein zurück in den Beutel und erhält dafür 2 Münzen aus dem Vorrat sowie 1 Siegpunkt, den er auf der Siegpunktleiste vorrückt. Außerdem darf er seine Zille 0 bis 3 Felder nach vorne rücken.



Handelskarten, die man vor sich auslegt, zählen erst am **Spielende** (hierfür wird kein Aktionsstein abgegeben). Eine einzelne Handelskarte, die man am Ende vor sich ausliegen hat, bringt 3 Punkte. Für bestimmte Sets, die man sammelt, erhält man zusätzlich Bonuspunkte:



~ Besitzt man (mindestens) dreimal die gleiche Art von Waren (also 3 x Barchent oder 3 x Kunstwerke oder 3 x Handelsgüter), erhält man für dieses Set zusätzlich 6 Bonuspunkte, d.h. z.B. 3 x Barchent bringt **15 Punkte**.



~ Besitzt man ein Set aus 3 Waren unterschiedlicher Art (also 1 x Barchent, 1 x Kunstwerke und 1 x Handelsgüter), erhält man für dieses Set zusätzlich 3 Bonuspunkte, d.h. ein solches Set bringt insgesamt **12 Punkte**.

Jede Handelskarte kann nur Teil **eines** Sets sein (entweder gleiche oder verschiedene Handelskarten).

3. Chronikkarten

Karte

Nutzen bei Abgabe im Spiel

Punkte bei Spielende

1. Ulmer Chronik



Der Spieler darf, ohne eine **Siegelaktion** zu aktivieren, ein Siegel für eine Münze platzieren – dies muss in einem der beiden Stadtviertel geschehen, zwischen denen sich seine Zille gerade befindet.

Der Spieler erhält pro Stadtviertel, das er besitzt, 2 Siegpunkte.

Baustopp



Der Spieler darf 2 Münzen aus dem Vorrat nehmen oder 2 Aktionssteine aus dem Beutel ziehen.

Für bis zu 6 Münzen, die der Spieler vor sich liegen hat, erhält er je 1 Siegpunkt.

Belagerung



Der Spieler darf bis zu 3 Münzen in Siegpunkte eintauschen. Pro Münze, die er in den allgemeinen Vorrat zurückgibt, erhält er 2 Punkte.

Pro Karte, die der Spieler vor sich ausliegen hat (inkl. dieser Karte), erhält er 1 Siegpunkt.

Fischerstechen



Der Spieler darf seine Zille bis zu 4 Felder vorfahren lassen (fremde Zillen werden umschiff).

Ist die Zille des Spielers am weitesten auf der Donau vorgefahren, erhält der Spieler 6 Siegpunkte. Ist die Zille am zweitweitesten vorgefahren, erhält er 3 Siegpunkte.

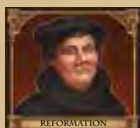
Patrizier



Statt blind zu ziehen, darf der Spieler sich einen Stein aus dem Beutel aussuchen.

Der Spieler erhält 4 Siegpunkte.

Reformation



Der Spieler darf bis zu 2 beliebige herausgeschobene Aktionssteine vom Münsterfeld nehmen.

Pro Münsterkarte, die der Spieler vor sich ausliegen hat, erhält er 2 Siegpunkte.

Schwäbischer Bund



Der Spieler darf eine zusätzliche Aktion durchführen. Die Aktion wählt er aus den Aktionssteinen, die er vor sich gesammelt hat. Den entsprechenden Stein muss er jedoch nicht abgeben.

Für jede Farbe, in der der Spieler Aktionssteine vor sich liegen hat, bekommt er 2 Siegpunkte.

Stadtmauer



Der Spieler darf einmal bei der **Siegelaktion** in einem Stadtviertel seiner Wahl ein Siegel platzieren – unabhängig davon, wo sich seine Zille gerade auf der Donau befindet. (Zahle 2 Münzen für die **Siegelaktion**.)

Für jedes Stadtviertel, in dem der Spieler die alleinige Mehrheit an Siegeln hat, erhält er 2 Siegpunkte.

Ulmer Spatz



Der Spieler darf bis zu 5 Spatzen in Geld tauschen. Pro Spatz gibt es 1 Münze aus dem Vorrat.

Für bis zu 5 Spatzen, die der Spieler vor sich liegen hat, gibt es je 2 Siegpunkte (statt 1).

Sollte der Nachziehstapel im Laufe des Spiels aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

VI. Die Turmplättchen

Variante für Fortgeschrittene

Im Gegensatz zum Grundspiel wird hier nicht mit der Dachseite, sondern mit der Symbolseite nach oben gespielt.

Zu Beginn des Spiels mischt der Startspieler alle 12 Turmplättchen verdeckt und legt zwei davon unbesehen zurück in die Schachtel. Nachdem der Startspieler die 10 Turmplättchen abgezählt und aufeinandergestapelt hat, dreht er den ganzen Stapel um und stellt ihn vor sich auf den Schwörbrief. Das oberste Plättchen platziert er sofort auf dem Münster.



Das dort abgebildete Ereignis gilt für die erste Runde. Auf dem Stapel auf dem Schwörbrief ist zudem das Plättchen für die nächste Runde sichtbar, d.h. man weiß bereits, welches Ereignis in der nächsten Runde eintreten wird und kann sich ggf. darauf vorbereiten.

Beispiel: Das nebenstehende Turmplättchen wird auf das Münster gelegt. D.h. diese Runde hat jeder Spieler die Möglichkeit, beim Nutzen der **Siegelaktion** für 1 statt wie gewöhnlich für 2 Münzen eines seiner Siegel zu platzieren. Auf dem Turmplättchen, das nun offen auf dem Schwörbrief liegt, sehen die Spieler jedoch auch schon, was sie in der nächsten Runde erwartet. Dort liegt:



D.h. in der nächsten Runde müssen die Spieler 2 Aktionssteine abgeben, wenn sie nicht 5 Siegpunkte verlieren wollen. Sie haben nun die laufende und die folgende Runde Zeit, die nötigen Steine zu sammeln.

Die jeweilige Sonderregel eines Turmplättchens gilt stets für die eine Runde, in der es auf dem Münsterturn sichtbar ausliegt. In der folgenden Runde wird es mit dem nächsten Plättchen vom Schwörbrief überdeckt, so dass in der neuen Runde eine neue Sonderregel gilt.



Die Turmplättchen im Einzelnen:



Wer in dieser Runde auf dem Münsterfeld die **Flussaktion** aktiviert, darf die eigene Zille ein zusätzliches Feld auf der Donau voranbewegen. Dies gilt einmal für jeden aktivierten türkisfarbenen Aktionsstein.



Wer in dieser Runde auf dem Münsterfeld die **Geldaktion** aktiviert, darf eine zusätzliche Münze aus dem Vorrat nehmen. Dies gilt einmal für jeden aktivierten grauen Aktionsstein.



In dieser Runde darf jeder Spieler die jeweils oberste Karte des Nachziehstapels für nur 1 Aktionsstein kaufen, wenn er eine **Kartenaktion** aktiviert.



In dieser Runde darf jeder Spieler eine **Siegelaktion** durchführen, ohne dafür den entsprechenden Aktionsstein zu aktivieren (es ist eine zusätzliche Aktion).



In dieser Runde muss für die **Siegelaktion** eine Münze mehr bezahlt werden.



In dieser Runde kostet die **Siegelaktion** eine Münze weniger.



In dieser Runde muss jeder Spieler 2 Aktionssteine abgeben. Wer dies bis zum Ende seines Zuges nicht kann oder will, verliert 5 Siegpunkte.



In dieser Runde darf jeder Spieler die jeweils oberste Karte des Nachziehstapels für 1 Münze kaufen, wenn er eine **Kartenaktion** aktiviert.



In dieser Runde muss jeder Spieler 2 Münzen Steuer zahlen. Wer dies bis zum Ende seines Zuges nicht kann oder will, verliert 5 Siegpunkte.



In dieser Runde dürfen die Spieler auch 3 Felder vor oder 3 Felder hinter der aktuellen Position der eigenen Zille eine **Siegelaktion** durchführen.



In dieser Runde darf der gerade herausgeschobene Aktionsstein genommen werden.



In dieser Runde darf sich jeder Spieler zu Beginn seines Zuges einen Aktionsstein aus dem Beutel aussuchen.

VII. Eine kurze Geschichte Ulms

854 Erste erhaltene Erwähnung der Stadt bzw. damaligen Königspfalz:

„Actum Hulmam palatio regio in Dei nomine feliciter. Amen.“

1184 Freie Reichsstadt

1377 Grundsteinlegung zum Münster

1397 Großer Schwörbrief als „Ulmer Verfassung“; regelt die Machtverteilung zwischen Zünften und Patriziern sowie die Aufgaben des Bürgermeisters; der Schwörmontag ist seitdem ein Ulmer Feiertag

Ab hier beginnt der geschichtliche Rahmen des Spiels:

Um ca. 1500 erreicht die Stadtentwicklung ihren wirtschaftlichen und kulturellen Höhepunkt: Die Stadt besitzt nach Nürnberg das zweitgrößte reichsstädtische Territorium auf dem Gebiet der heutigen Bundesrepublik Deutschland. Ulm ist ein wichtiger Umschlagplatz für Eisen, Textilwaren, Salz, Holz und Wein und eines der bedeutendsten Kunstzentren Süddeutschlands (insbesondere für religiöse Kunstwerke wie Skulpturen und Flügelaltäre). Als Versammlungsort und Verwaltungssitz des Schwäbischen Bundes sowie als Haupt- und Versammlungsort des neuentstandenen schwäbischen Reichskreises erlangt Ulm weitere politische Bedeutung.

1484-1500 Veröffentlichung der ältesten erhaltenen Chronik der Stadt „Tractatus de civitate Ulmensi“

1527 Umbau der mittelalterlichen Stadtmauer nach Albrecht Dürers Befestigungslehre

1530 Die Ulmer bekennen sich per Bürgerentscheid zum Protestantismus

1543 Baustillstand des Münsters (Ende des 1. Bauabschnitts)

1545 Ulmer Fischerstechen erstmals in den Ratsprotokollen erwähnt

1546 Schmalkaldischer Krieg

1547 Aufhebung des Großen Schwörbriefes durch Kaiser Karl V.
(Verbot der Zünfte für 10 Jahre)

1572 Erster Ulmer Gulden geprägt

1618-48 Dreißigjähriger Krieg; dadurch (sowie bereits u.a. durch die Entdeckung Amerikas und neuer Seewege) Beschleunigung des wirtschaftlichen Niedergangs

Nach der im Spiel dargestellten Goldenen Zeit Ulms:

1802 Verlust der Unabhängigkeit

1810 Unter Druck Napoleons Gebietsaustausch zwischen den Königreichen Bayern und Württemberg: Aufspaltung des Ulmer Stadtgebiets in „Ulm“ (württembergisch) und „Neu-Ulm“ (bayerisch)

1844-1890 Vollendung des Münsters (2. Bauabschnitt), u.a. Ausbau des Hauptturms zum höchsten Kirchturm der Welt

VIII. Das kleine Ulm-Lexikon

Adlerbastei

Dieser Abschnitt der Ulmer Stadtmauer ist dafür bekannt, dass von hier aus 1811 der Schneider von Ulm, Albrecht Ludwig Berblinger, versuchte, mit einem selbst gebauten Gerät über die Donau zu fliegen.

Barchent

Ulmer Barchent, ein Mischgewebe aus Baumwolle und Leinen, war zur damaligen Zeit aufgrund seiner besonderen Qualität über die Landesgrenzen hinaus bekannt und so hochgeschätzt, dass es barem Geld gleichkam.

Baustopp

1543 wird die Arbeit am Münster eingestellt und das Bauwerk für vollendet erklärt. Als Gründe hierfür genannt werden Geldmangel, statische Probleme und innenpolitische Spannungen sowie der mittlerweile als veraltet geltende gotische Baustil. Erst 300 Jahre später, als im Zuge des Nationalismus eine Begeisterung für das Mittelalter erwacht, entscheidet man sich für den weiteren Ausbau des Münsters (1844-90). Der Hauptturm erreicht schließlich seine heutige Höhe von 161,53 m.

Belagerungen

Da die Königspfalz bzw. Stadt Ulm im Laufe ihrer Geschichte immer wieder belagert wird, beginnt man schon relativ früh, sie zu befestigen. Im Mittelalter gelingt es oft, den Belagerungen erfolgreich standzuhalten. In späteren Jahrhunderten muss die Stadt im Rahmen kriegerischer Auseinandersetzungen jedoch kostspielige Tribute entrichten, u.a. im Zuge des Dreißigjährigen Krieges (1618-1648), im Spanischen Erbfolgekrieg (1701-1714) oder zur Zeit Napoleons.

Fischerstechen

Das Ulmer Fischerstechen reicht vermutlich bis ins 14. und 15. Jahrhundert zurück. Der Sage nach versuchten ansässige Fischer, ein ritterliches Turnier nachzuahmen. Da sie jedoch keine entsprechenden Pferde besaßen, nahmen sie ihre Zillen. Die Tradition des Fischerstechens wird in der Stadt bis zum heutigen Tage bewahrt und findet in einem mehrjährigen Turnus statt. Im Laufe der Jahrhunderte haben sich mehrere Stecherpaare herausgebildet, die den Zeitgeist verschiedener Epochen und Ulmer Geschichte und Geschichten widerspiegeln sollen. Das älteste und ursprüngliche Paar sind der Bauer und die Bäuerin.

Moneta Ulmensis

„Ulmer Geld“, eine „moneta ulmensis“, kann bis ins Jahr 1089 zurückdatiert werden. Die Stadt ist im 11. und 12. Jahrhundert königliche Münzstätte und produziert in dieser Zeit eine Münzsorte, die bis nach Skandinavien Verbreitung findet. Bekannte in Ulm fabrizierte Münzen sind im Laufe der Jahrhunderte Brakteaten, dünne, einseitig geprägte mittelalterliche Silbermünzen, Ulmer Heller (im 14. Jh. wird Ulm eine von vier Reichshellermünzstätten), Schillinge (1404), Ulmer Gulden (1572) und Ulmer Reichstaler (1620). Im Jahr 1624 lässt der Schwäbische Kreis die Ulmer Münzbetriebe schließen. 1704 müssen die Ulmer hohe Abgaben an französische Besatzungstruppen entrichten und stellen aus ihrem Tafelsilber und Familienschmuck „Ulmer Gulden“ in Form von Klippen (quadratisches Notgeld) her.

Patrizier

Der Stadtadel entwickelt sich in den deutschen Reichsstädten des Mittelalters seit dem 11. Jahrhundert. Auch in Ulm beeinflusst die alteingesessene Oberschicht über Jahrhunderte hinweg die Geschicke der Stadt, vornehmlich als Kaufleute, aber auch als Politiker, Gelehrte, Militärs, Geistliche, Stifter und Bauherren. Als jedoch das Handwerk erstarkt und die Zünfte entstehen, ändern sich die Machtverhältnisse im Stadtparlament.

Reformation

Im Zuge der Reformation (ab 1517) tritt die Ulmer Bevölkerung zum protestantischen Glauben über (1530 Abstimmung der Bürgerschaft). Im darauffolgenden Bildersturm werden über 30 Kirchen und Kapellen abgerissen bzw. entweiht sowie über 100 Altäre zerstört oder entfernt.

Schwäbischer Bund

1488 gegründet zur Einigung der schwäbischen Reichsstände und zur Sicherung dauerhaften Landfriedens. Wegen seiner wirtschaftlichen und politischen Bedeutung wird Ulm zum Hauptort. Größere Bekanntheit erlangt der Schwäbische Bund durch seine Rolle im Deutschen Bauernkrieg. 1534 zerbricht der Bund an den unterschiedlich konfessionellen Standpunkten seiner Mitglieder.

Stadtmauer

Nachdem die Stadt bereits in früheren Jahrhunderten befestigt worden ist, errichtet man 1480 eine neue (noch heute existierende) Stadtmauer entlang der Donau. 1527 wird die Stadtmauer dann nach der Befestigungslehre Albrecht Dürers umgebaut und im folgenden Jahrhundert gemäß aktuellsten militärischen Erfordernissen und Errungenschaften weiter ausgebaut. Als Ulm jedoch im napoleonischen Krieg erobert wird, befiehlt der französische Diktator, die Stadtverteidigungsanlagen zu schleifen.

Ulmer Spatz

Das inoffizielle Wappentier der Ulmer gelangt durch die Geschichte vom Ulmer Spatz zwar erst relativ spät zu größerer Bekanntheit und Popularität, jedoch ist schon in früheren Jahrhunderten von Ulmer Spatzen die Rede. Seit Fertigstellung des Münsterdachs befindet sich dort bereits ein „steinerner Vogel“, der angeblich die Stadtmitte symbolisiert. Im 19. Jahrhundert, als der Münsterbau wieder fortgesetzt wird, ersetzt man den „Ur-Vogel“ durch die Ulmer-Spatz-Figur; nach der kurz zuvor populär gewordenen Geschichte, in der die Ulmer beim Bau des Münsters einen Balken nicht durch das Stadttor bekamen, da sie ihn quer transportieren wollten. Erst ein Spatz, der einen Zweig längs im Schnabel trug und so in eine Mauernische schob, soll die Ulmer auf die Idee gebracht haben, ihren Balken ebenfalls längs zu befördern.

Zille und Ulmer Schachtel

Die früheste Erwähnung der Ulmer Zillen geht auf das Jahr 1488 zurück. Hierbei handelt es sich um flache Binnen-Lastkähne mit i.d.R. spitz zusammenlaufenden Rumpfen für die Donauschiffahrt. Die Boote messen Längen von 5 bis 30 Metern und können sowohl ungedeckt als auch mit hausähnlichen Aufbauten versehen sein.

Eine Sonderform der Zille ist die Ulmer Schachtel, ein einfacher Einweg-Bootstyp, dessen Endziel oft Wien ist und daher auch als Wiener Zille bezeichnet wird. Bis Ende des 19. Jahrhunderts wird sie für den Warentransport donauabwärts genutzt und üblicherweise am Zielhafen selbst als Nutzholz bzw. zur sonstigen Weiterverwendung verkauft. Ulmer Schachteln mit ihrer typisch schwarz-weißen Färbung zählen heute neben dem Ulmer Münster und dem Ulmer Spatz zu den Markenzeichen der Stadt.

Weitere Informationen zu den noch existierenden Sehenswürdigkeiten wie dem Schiefen Haus (das schiefste Hotel der Welt), dem Kornhaus, dem Schwörhaus etc. finden sich u.a. bei der Ulmer Touristeninformation.



Between 1484 and 1500, the first chronicle of Ulm, *Tractatus de civitate Ulmensi* (Treatise about the city of Ulm), was published by the Dominican friar Felix Fabri. This document, handwritten in Latin, is considered the oldest preserved chronicle of the city; it describes the history as well as Ulm at that time.

You can gain some insight into the history and a few characteristic features of the city at the end of this booklet, too. But first and foremost, the intent of this Ulm Chronicle is to go into the individual elements of the game in more detail. This way, players have the opportunity to become familiar with what's going on in the game and with medieval Ulm, depending on the situation and the players' needs.

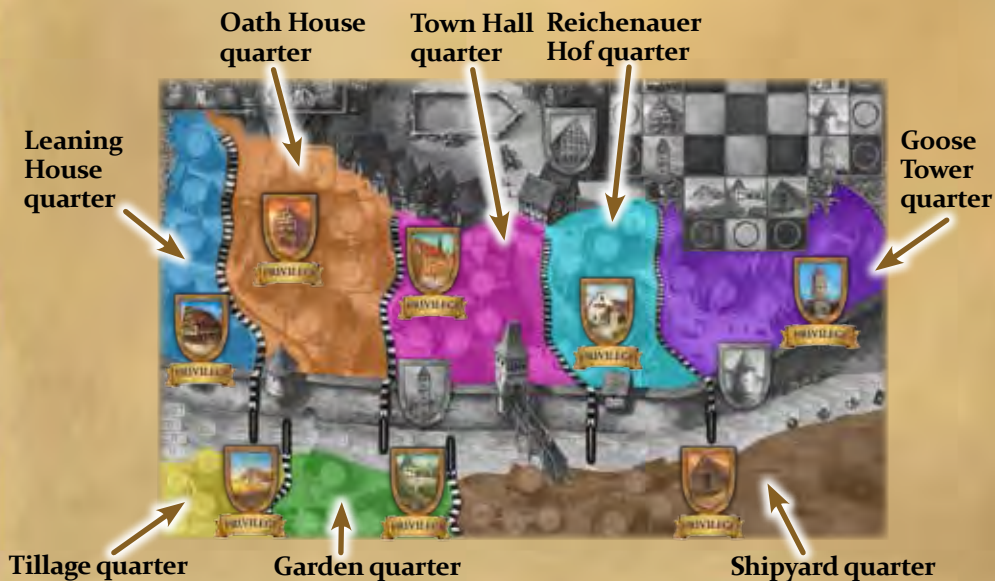
Contents of this small chronicle on the the Ulm game:

- I. The City Quarters and their Privileges
- II. The City Coats of Arms
- III. The Ulm Sparrows
- IV. The Loading docks
- V. The Cards
- VI. The Tower Tiles – Variant for Advanced Players
- VII. A Short History of Ulm
- VIII. A Small Ulm Lexicon



I. The City Quarters and their Privileges

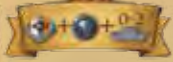
Every time you carry out a **Seal action** and place one of your seals in a city quarter, you immediately obtain a specific privilege as a bonus. The privileges vary from quarter to quarter.





Tillage quarter:

Take 1 Action tile from the loading docks + collect 1 coin from the general supply + move forward 0 - 2 spaces (just as you like) on the Danube, in compliance with the movement rule.

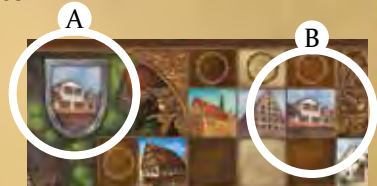


Leaning House quarter and Garden quarter:

Take 2 city coats of arms from the coats-of-arms stack, choose one of them and lay it out in front of you. Put the other city coat of arms face down back underneath the stack.



Each city coat of arms exists twice on the gameboard: a big one (A) in a specific city quarter and a small one (B) at the edge of the Cathedral area.



Whenever you obtain a city coat of arms, you take one of your seals and place it next to the corresponding small city coat of arms at the edge of the Cathedral area. If the city coat of arms has a golden rim, you additionally mark your area of influence by taking one of your family crests from your personal supply and placing it on top of the big city coat of arms on the gameboard. You can benefit from the coat of arms during the further course of the game, scoring points and/or receiving Ulm Sparrows. (See the "City Coats of Arms" section in this Ulm Chronicle.)



Oath House quarter:

Getting a special ability - here, you place a descendant at one of the laid-out professions; this gives you a special ability.



If you carry out a **Seal action** in this city quarter, you choose one of the laid-out Descendant tiles and lay it down in front of you. Then you put one of your seals in the place of the appropriate tile on the board.



From now on, the special ability of the descendant you have chosen is available to you.

Descendants:



Abbot: If you carry out the **Clear-away** action, you may take any one additional Action tile from the loading docks.



Councilman: If you buy a card during the **Card** action, you may choose 1 out of 2 cards even if you give up two tiles of different colors.



Builder: You may draw 2 Action tiles (instead of 1) from the bag and then choose which of the two you want to push into the Cathedral area. Put the other tile back into the bag.



City Guard: You earn 2 victory points if – on your own turn – you push an Action tile into the Cathedral area in such a way that at least one new

line-of-3 in one color **is formed** in the inner 3-x-3 grid of the Cathedral area – either vertically, horizontally or diagonally; that means that there are now 3 tiles of the same color lying in one line.



Scholar: Instead of the Action tile you have drawn, you may choose to push an Action tile from your personal supply into the Cathedral area and keep the Action tile you have drawn.



Merchant: Per round, you may exchange 1 of your own Action tiles for 1 tile from the loading docks.



Mint Master: Every time you activate the **Money** action, you may take 1 additional coin (this doesn't apply to bonuses that are a result of privileges or cards).



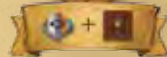
Barge driver: Every time you activate the **River** action, you may make 1 additional move (this doesn't apply to bonuses that are a result of privileges or cards).



Town Hall quarter: Draw 1 card from the pile and take 1 coin **or** 1 Action tile from the loading docks.



Shipyard quarter: Pick any one tile from the loading docks and carry out an additional Card action (buy a card or play an additional hand card).



Reichenauer Hof quarter: You get 1 victory point for each city quarter that contains at least one of your seals, including the Reichenauer Hof quarter.



Goose Tower quarter: Select 1 card from the discard pile **or** from the 3 topmost cards of the draw pile. In the latter case, the cards not chosen are put face up on the discard pile.




If you have placed all your 12 seals on the board (city quarters and Cathedral area) over the course of the game, you can no longer carry out the **Seal action**.

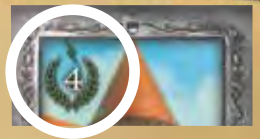
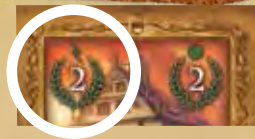
II. The City Coats of Arms

Once you have acquired city coats of arms, they are valid for the entire duration of the game. They provide a dual benefit: First, you get victory points – immediately and also later on, if applicable (i.e., through **Seal actions**); second, you can obtain Ulm Sparrows when you push Action tiles out of the 3-x-3 grid of the Cathedral area).

1. Getting victory points

 *Immediately*

As soon as you obtain a city coat of arms, you **immediately** get the victory points indicated on the **top left** of that coat of arms.



Each of the **golden** coats of arms shows one building that is located in a **specific city quarter** on the gameboard. In order to mark your influence in this city quarter, you place one of your 3 family crests on the coats-of-arms space in the respective city quarter.



With this, you can profit from **Seal actions** that you or one of the other players carries out in this quarter in the future (see below). If you already have all of your 3 family crests on the board, you cannot pick any more golden city coats of arms, but only silver ones (provided they are available).



The **silver** city coats of arms give you immediate points only, but no further victory points through **Seal actions** later on, since they are not assigned to the game-relevant city quarters. Therefore, you don't place a family crest on the board if you have chosen a silver city coat of arms.

Later, over the course of the game (golden coats of arms only)

As soon as you carry out a **Seal action** in a city quarter that has already been marked by a family crest, the owner of this crest immediately gets the victory points indicated on the **top right** of the respective city coat of arms; this can be you or another player.



Example: *Stephen* owns the coat of arms of the Oath House quarter. His family crest lying in this quarter marks that he is a person of influence in this quarter. When *Joan* carries out a **Seal action** in the Oath House quarter, *Stephen* profits from this action, too: It gives him 2 victory points.



2. Getting Ulm Sparrows

The image of each city coat of arms is also shown on the outer spaces of the Cathedral area. When you acquire a city coat of arms, you immediately place one of your seals next to the corresponding coat-of-arms image at the outside of the Cathedral area. Whenever a player pushes an Action tile onto this space, the owner of the applicable seal gets 1 Ulm Sparrow from the general supply.

Summary example – Getting a city coat of arms: *Stephen* gets the coat of arms of the city quarter. He puts one of his family crests on the respective space in the Oath House quarter and one of his seals on the corresponding space in the Cathedral area. He earns 2 victory points.



III. The Ulm Sparrows

At the beginning of the game, each player has 2 Ulm Sparrows.

During the game, you can use a sparrow as a **joker** by giving it up and then exchanging the Action tile you have drawn from the bag for any other Action tile in the loading docks. You push this Action tile into the Cathedral area, instead of the Action tile drawn. The Action tile originally drawn is put in the loading docks.

Note: You can use the sparrow only for exchanging an Action tile that you have drawn from the bag at the beginning of your turn for another tile, but not for exchanging one of your own Action tiles for a different one (for instance, in order to redeem a card).

You can get additional sparrows only if you have acquired coats of arms and if an Action tile is pushed from the Cathedral area onto the corresponding coat-of-arms space (see above). This can happen during your own turn or another player's turn.

Example: An Action tile is pushed onto the Oath House and *Stephen* receives 1 sparrow.



At the end of the game, each sparrow that you have not used as a joker gives you 1 victory point.

IV. The Loading Docks

You can take Action tiles from here when you:

- ~ use a sparrow;
- ~ carry out a **Seal action** in the Tillage quarter, Town Hall quarter or Shipyard quarter;
- ~ have the 'Abbot' special ability and carry out the **Clear-away action**;
- ~ have the 'Merchant' special ability.



An empty space in the loading docks is immediately refilled with an Action tile drawn from the bag.

V. The Cards

There are 3 types of cards:

1. Cathedral cards

The Cathedral cards symbolically stand for the population's personal commitment for the Cathedral (which was exclusively financed by citizens of Ulm) and their donations and endowments for the 3 different sections of the church building.

The Cathedral cards can be used **during** the game. By throwing one of the two Action tiles indicated into the bag and putting the card on the discard pile, you get 6 victory points in return.

If you play the card and lay it out in front of you instead, it remains there until the **end of the game** (for this, you don't give up any Action tile); in this case, a single laid-out Cathedral card gives you 3 victory points in the end. If you manage to take part in 3 Cathedral projects in different sections of the church – i.e., use 3 cards to build a Cathedral – you additionally gain a bonus of 9 victory points (a complete Cathedral consisting of 3 cards is scored 18 victory points in total).

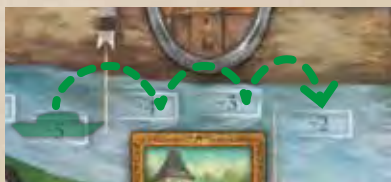
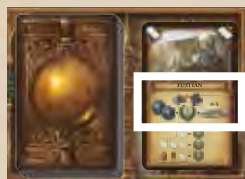


2. Trade cards

In order to use Trade cards **during** the game, you have to throw one of your own Action tiles of the applicable color into the bag. In return, you get the yield indicated and put the card on the discard pile.



Example: *Albert* puts one 'Fustian' Trade card on the discard pile. He throws one gray Action tile back into the bag and, in return, gets 2 coins from the general supply, plus 1 victory point that he records on the scoring track. In addition, he is allowed to advance his barge 0 to 3 spaces on the river.



Trade cards that you lay out in front of you count only at the **end of the game** (you don't give up any Action tile for this). A single Trade card that you have lying in front of you in the end gives you 3 points. For certain sets that you have collected, you additionally earn bonus points:



~ If you have (at least) 3 of the same kind of goods (i.e., 3 bales of fustian, or 3 works of art, or 3 commercial goods), you additionally get 6 bonus points for this set; so, 3 bales of fustian, for example, are scored **15 points**.



~ If you have a set of 3 goods of different kinds (i.e., 1 bale of fustian, 1 work of art, and 1 commercial good), you additionally get 3 bonus points for this set; that means that such a set gives you **12 points** in total.

Each Trade card can only be part of **one** set (either the same or different Trade cards).

3. Chronicle cards

Card	Benefit by giving up the card during the game	Points at the end of the game
1st Ulm Chronicle 	Without activating a Seal action , you may place one seal for one coin; this has to be done in one of the two city quarters between which your barge currently is.	You get 2 victory points for each city coat of arms you own.
City Wall 	If you carry out a Seal action , you may place a seal once in a city quarter of your choice – regardless of where your barge currently is on the Danube. (Pay 2 coins for the Seal action .)	Each city quarter in which you have the sole majority of seals gives you 2 victory points.
Construction Freeze 	You may take 2 coins from the general supply or draw 2 Action tiles from the bag.	You get 1 victory point for each of up to 6 coins that you have lying in front of you.
Fishermen's Jousting 	You may advance your barge up to 4 spaces (other players' barges are jumped over).	If your barge is furthest ahead on the Danube, you get 6 victory points. If your barge ends up in second position, you get 3 victory points.
Patrician 	Instead of drawing blindly, you may pick a tile of your choice from the bag.	You get 4 victory points.
Reformation 	You may take up to 2 pushed-out Action tiles of your choice from the Cathedral area.	You get 2 victory points for each Cathedral card that you have lying in front of you.

Siege



You may convert up to 3 coins into victory points. For each coin that you put back in the general supply, you get 2 points.

You get 1 victory point for each card that you have lying in front of you (incl. this card).

Swabian League



You may carry out one additional action. You can choose the action according to the Action tiles that you have collected in front of you; however, you don't have to give up the respective tile.

You get 2 victory points for each color in which you have Action tiles lying in front of you.

Ulm Sparrow



You may convert up to 5 sparrows into money. You get 1 coin per sparrow from the general supply.

You get 2 victory points (instead of 1) for each of up to 5 sparrows that you have lying in front of you.

If the draw pile has been used up during the course of the game, shuffle the discard pile and put it out as the new draw pile.

VI. The Tower Tiles

Variant for Advanced Players

In contrast to the basic game, the variant is not played with the roof side, but with the symbol side facing up.

At the beginning of the game, the starting player mixes all 12 Tower tiles face down and puts two of them back into the box, unseen. After the starting player has counted the 10 Tower tiles and piled them up, he turns the entire stack over and places it on the Oath Charter in front of him. He immediately puts the topmost tile on the Cathedral.



The event depicted on the tile applies to the first round. Besides this, the tile for the next round is already visible on the stack on the Oath Charter; that means you already know what event will occur in the next round, so you can get prepared for this.

Example: The Tower tile shown on the right is placed on the Cathedral. So, if players use the **Seal action** this round, they have the opportunity to place one of their seals for 1 instead of 2 coins. The Tower tile that is now lying face up on the Oath Charter already reveals what players have to expect in the next round. The tile shows:



That means, in the next round, players have to give up 2 Action tiles if they don't want to lose 5 victory points. Players have time during the current and the next round to collect the tiles required.

The special rule of a Tower tile always applies to only that round in which it is on display on the Cathedral tower. In the next round, it will be covered by the next tile from the Oath Charter, so that a new special rule will apply to the new round.



The Tower tiles in detail:



If you activate the **River action** in the Cathedral area in this round, you may move your own barge one additional space on the Danube. This applies once for each activated turquoise Action tile.



If you activate the **Money action** in the Cathedral area in this round, you may take one additional coin from the general supply. This applies once for each activated gray Action tile.



In this round, each player may buy the topmost card of the draw pile for only 1 Action tile if he activates a **Card action**.



In this round, each player may carry out a **Seal action** without having to activate the applicable Action tile (it is an additional action).



In this round, the **Seal action** costs one coin more.



In this round, the **Seal action** costs one coin less.



In this round, each player has to give up 2 Action tiles. If somebody is not able or willing to do this by the end of his turn, he loses 5 victory points.



In this round, each player may buy the topmost card of the draw pile for 1 coin if he activates a **Card action**.



In this round, each player has to pay a tax of 2 coins. If somebody is not able or willing to do this by the end of his turn, he loses 5 victory points.



In this round, players may carry out a **Seal action** also 3 spaces in front of or 3 spaces after the current position of their own barge.



In this round, the active player may take the Action tile he has just pushed out.



In this round, each player may pick one Action tile of his choice from the bag.

VII. A Short History of Ulm

854 First documented mention of the city (or royal residence at that time):

“Actum Hulmam palatio regio in Dei nomine feliciter. Amen.”

1184 Free imperial city

1377 Laying of the Cathedral’s foundation stone

1397 Great Oath Charter (“Großer Schwörbrief”) as a constitution for Ulm, regulating the distribution of power between guilds and patricians as well as specifying the mayor’s tasks; since then, “Oath Monday” has been a holiday in Ulm.

From here on, the historic scope of the game begins:

Around 1500, the development of the city reaches its economic and cultural climax:

Ulm has the second largest imperial city territory (after Nuremberg) in the area of today’s Germany. Ulm is a major loading dock area for iron, textiles, salt, wood, and wine, and one of the most important centers of arts in Southern Germany (especially for religious works of art such as sculptures and winged altars). As the meeting place and administrative center of the Swabian League and as the main place and meeting location of the newly established Swabian Imperial County, Ulm gains even more political significance.

1484-1500 Publication of the oldest preserved chronicle of the city: “Tractatus de civitate Ulmensi”

1527 Rebuilding of the medieval city wall, observing Albrecht Dürer’s theory of fortification

1530 By referendum, the residents of Ulm avow themselves Protestants

1543 The construction of the Cathedral comes to a standstill (end of the 1st construction phase)

1545 Ulm Fishermen’s Jousting (“Ulmer Fischerstechen”) first mentioned in the council minutes

1546 Schmalkaldic War

1547 Revocation of the Great Oath Charter by Emperor Charles V (prohibition of the guilds for 10 years)

1572 First Ulm Guilder minted

1618-48 Thirty Years’ War; because of this (and due to the discovery of America and of new sea routes), acceleration of economic demise

After the golden times of Ulm represented in the game:

1802 Loss of independence

1810 Under pressure from Napoleon, territorial exchange between the kingdoms of Bavaria and Württemberg: division of Ulm’s city area into “Ulm” (Württembergian) and “Neu-Ulm” (Bavarian)

1844-1890 Completion of the Cathedral (2nd construction phase); among other things, expansion of the main tower into the tallest steeple in the world

VIII. A Small Ulm Lexicon

City wall

Although the city had been fortified in previous centuries, a new city wall along the Danube is erected in 1480 (this wall still exists today). Then, in 1527, the city wall is rebuilt, following Albrecht Dürer's theory of fortification; and in the next century, it is expanded according to the latest military requirements and achievements. But when Ulm is conquered during the Napoleonic War, the French dictator gives the command to raze the city's fortification.

Construction Freeze

In 1543, the construction work on the Cathedral comes to a standstill and the structure is declared completed. The reasons given for this are a lack of funds, static problems, and domestic political tensions, as well as the gothic architectural style that meanwhile has been considered outdated. Only 300 years later, when the enthusiasm for the Middle Ages is revived in a time of nationalism, the construction work on the Cathedral is resumed (1844-90). Finally, the main tower reaches its present height of 161.53 m.

Eagle's Bastion

This section of Ulm's city wall is known for being the starting point of the "Tailor of Ulm," Albrecht Ludwig Berblinger, who tried to fly across the Danube with a self-built device in 1811.

Fishermen's Jousting

The "Ulmer Fischerstechen" is said to go back to the 14th or 15th century. Legend has it that local fishermen tried to imitate a knights' tournament. But since they didn't have the appropriate horses, they used their barges. The tradition of the Fishermen's Jousting is preserved in the city to the present day; it takes place every few years. Over the centuries, several jouter couples have developed; they are supposed to reflect the spirit of different eras and the (hi)story of Ulm. The oldest and original couple is the farmer and the farmer's wife.

Fustian

Ulm fustian, a blended fabric of cotton and linen, is known beyond the country's borders at that time thanks to its special quality; it is appreciated so much that it is tantamount to hard cash.

Moneta Ulmensis

“Moneta ulmensis,” the money from Ulm, dates back to the year of 1089. In the 11th and 12th century, the city is a royal mint, producing a coin type that gains currency all the way to Scandinavia. Over the centuries, some of the known coins produced in Ulm have been: Bracteates, thin medieval silver coins minted on one side; Ulm Hellers (in the 14th century, Ulm becomes one of four mints for imperial hellers); Shillings (1404); Ulm Guilders (1572); and Ulm Imperial Thalers (1620). In 1624, the Swabian County has the coin factories in Ulm closed. In 1704, the citizens of Ulm have to pay high duties to the French occupying forces; so they use their silverware and family jewels to produce “Ulm Guilders” in the form of “Klippen” (square-shaped token money).

Patricians

The city nobility has been developing in the medieval German imperial cities since the 11th century, also in Ulm. Over centuries, the long-established upper class gentry has had an influence on the fate of the city – predominantly as merchants, but also as politicians, scholars, military officers, clergymen, donors and master builders. But when crafts and trades become stronger and the guilds are founded, the balance of power in the city parliament changes.

Reformation

In the context of the reformation (from 1517 on), the population of Ulm converts to Protestantism (by referendum of the citizens in 1530). In the iconoclastic movement that follows, more than 30 churches and chapels are torn down or desecrated and over 100 altars are destroyed or removed.

Sieges

Since the royal residence (or the city, respectively) of Ulm has been besieged time and again throughout its history, one begins relatively early to fortify it. During the Middle Ages, Ulm often succeeds in withstanding the sieges. In later centuries, however, the city has to pay high tributes as a result of military conflicts – among others, in the Thirty Years’ War (1618-1648), the War of the Spanish Succession (1701-1714), and at the time of Napoleon.

Swabian League

Established in 1488, with the aim of uniting the imperial Swabian estates and securing long-lasting general peace. Because of its economic and political significance, Ulm becomes the headquarters. The Swabian League becomes wider known because of its role during the German Peasants’ Revolt. In 1534, the league breaks up because of the differing confessional viewpoints of its members.

Ulm barges and Ulm boxes

The earliest mention of the Ulm barges goes back to 1488. These barges are flat inland cargo boats, normally with tapered sterns, used for shipping along the Danube. The barges are 5 to 30 meters long and can either be uncovered or have small house-like structures on top.

A special kind of barge is the so-called Ulm box, a simple one-way boat that is often used for rides to the final destination of Vienna; therefore, it is also called the Vienna barge. Until the end of the 19th century, it is used for the transport of goods down the Danube and then, after its arrival at the destination, is usually sold as timber or for other use. Besides the Ulm Cathedral and the Ulm Sparrow, the Ulm boxes, with their characteristic black-&-white coloring, are among the city's hallmarks of today.

Ulm Sparrow

It is only relatively late that, thanks to the story of the Ulm Sparrow, the city's unofficial heraldic animal has become wider known and more popular; but Ulm sparrows had already been mentioned in earlier centuries. There has been a "stone bird" there, supposedly symbolizing the center of town, since the completion of the roof of the Cathedral. When the construction of the Cathedral is continued in the 19th century, the original bird is replaced by the Ulm Sparrow figure, based on a story that has just become popular, according to which the inhabitants of Ulm needed a large beam for the construction of the Cathedral but couldn't get it through the city gate since they tried to transport it crosswise. Only when they noticed a sparrow carrying a twig lengthwise in its beak and shoving it into a recess in the wall did they allegedly get the idea of carrying their beam lengthwise, too.

You can find more information on the still-existing sights – such as the Leaning House ("Schiefes Haus" – the most crooked hotel in the world), the Grain House ("Kornhaus"), the Oath House ("Schwörhaus"), etc. – at the Ulm tourist information office, among other resources.



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

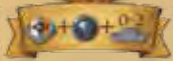
A chaque fois qu'un joueur effectue une **action sceau** et place un de ses sceaux dans un quartier de la ville, il obtient immédiatement un privilège bonus. Ces privilèges varient d'un quartier à l'autre.





Quartier des Cultures :

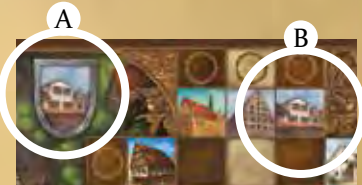
Le joueur prend 1 tuile action sur les quais de chargement + reçoit 1 pièce de la réserve + avance de 0 à 2 emplacements (selon son choix) sur le Danube, en respectant les règles de déplacement.



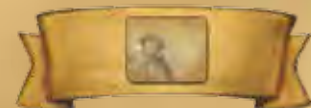
Quartier de la Maison Penchée et quartier du Jardin : Le joueur prend 2 armoiries de la ville sur la pile des armoiries et en garde une qu'il pose devant lui. L'autre armoirie est glissée sous la pile, face cachée.



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.



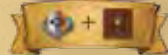
Le Conducteur de Barge : A chaque fois que le joueur active une **action fleuve**, il peut se déplacer d'un emplacement supplémentaire (ne s'applique pas en cas de bonus résultant d'un privilège ou d'une carte).



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**.

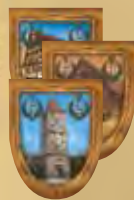
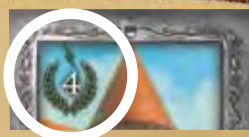
II. Les Armoiries de la Ville

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.

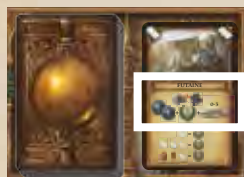


2. Cartes commerce

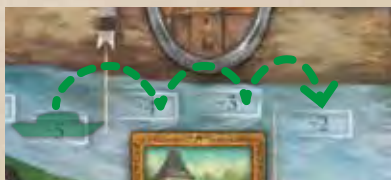
Pour utiliser une carte commerce **en cours** de partie, un joueur doit défausser dans le sac une de ses tuiles action de la couleur requise. En échange, il bénéficie de l'avantage indiqué dessus, puis pose la carte sur la pile de défausse.



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 :



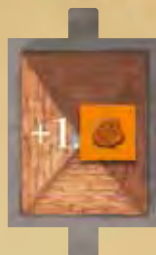
Si vous activez une **action fleuve** dans la zone de la cathédrale à ce tour, vous pouvez déplacer votre propre barge d'un emplacement supplémentaire sur le Danube. Cette règle s'applique une fois pour chaque tuile action turquoise activée.



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!**



