



ulm

TEMPORA IN PRISCUM AURUM



CHRONIK |
CHRONICLE
CHRONIQUE
KRONIKA





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.

Az Ulm játék kis krónikájának tartalma:

I. A város negyede és azok előjogai

II. A városi címerpajzsok

III. Ulm Verebei

IV. A rakpart

V. A kártyák

VI. A Torony lapkák –

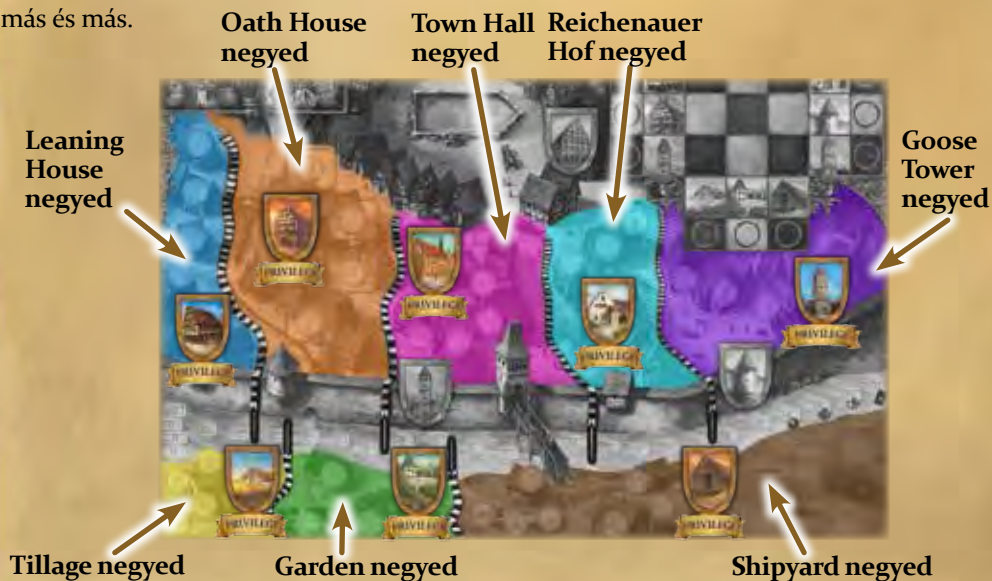
Haladó játék változat

VII. Ulm rövid története

VIII. Ulm kislexikona

I. A város negyedei és azok előjogai

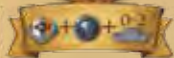
Minden **Pecset akció** végrehajtásának alkamával, amikor egy pecset kerül a város egyik negyedébe, bónuszként azonnal egy előjogot kap a játékos. Az előjogok minden negyed esetében más és más.





Tillage negyed:

A játékos elvehet egy Akció lapkát a rakpartról + kap egy pénzermét + a hajóját előre mozgathatja 0-2 mezőt a Dunán, a szabályoknak megfelelően.



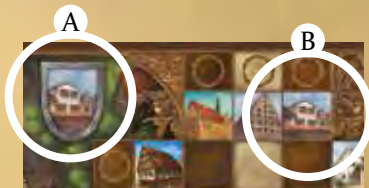
Leaning House negyed és Garden negyed:

A játékos elvehet két címerpajzsot a közös halomból, az egyiket megtartja és maga elé teszi, míg a másikat visszateszi a halom alá.



Minden városi címerpajzs kétszer szerepel a táblán: egy nagy (A) az adott negyedben és egy kicsi (B) a Katedrális terület szélén.

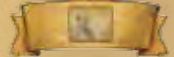
Amikor a játékos megszerez egy címerpajzsot, akkor az egyik pecsétjét ráteheti a Katedrális terület szélén lévő ugyanolyan típusú kis városi címerpajzsra. Ha a városi címerpajzs aranykeretes, akkor a játékos a saját családi címerpajzsát ráteheti a táblán lévő nagy városi címerpajzsra jelezve a saját befolyást az adott negyedben. Ezzel a címerpajzsral további pontok és/vagy Ulm Verebet lehet szerezni a játék folyamán. (Lásd a "Városi Címerpajzsok" részt a későbbiekben.)



Oath House negyed:

Itt speciális képességet lehet szerezni – itt egy akció keretében szerezhető meg egy városlakó; ami speciális képességet jelent.

Amennyiben a játékos kijátszik egy **Pecsét akciót** ebben a városnegyedben, akkor választhat az ott lévő Városlakó lapkákból, amit maga elé helyez. Ezután az egyik pecsétjét az Városlakó lapka helyére kell helyezni.



Innentől kezdve a játékos használhatja a választott városlakó speciális képességét a játék során.

Városlakók:



Apát: Az **Eltávolító** akció kijátszásakor elvehető még egy további Akció lapka a rakodópartról.



Tanácsos: A **Kártya** akció során két kártya húzható és lehet választani belőle, akkor is ha különböző színűek a beadott Akció lapkák



Építész: Egy helyett két Akció lapka húzható a húzózsákból. Ezekből lehet kiválasztani, hogy melyiket tolja be a Katedrális területre. A másik lapkát vissza kell tenni a húzózsákba.



Városi őr: 2 győzelmi pontot szerezhet a játékos a saját körében, ha az Akció lapka a Katedrális területére való betolásával vízszintesen

vagy függőlegesen vagy átlósan egyforma színű lapkák kerülnek egymás mellé a Katedrális 3x3-as területén.

Példa: a kék lapka betolása után három szürke lapka átlósan egymás mellé kerül.



Tudós: A játékos eldöntheti, hogy a húzott Akció lapkát megtartja és ehelyett egy saját már meglévő akció lapkáját használja a Katedrális területén.



Kereskedő: Körönként kicserélheti egy Akció lapkáját a Rakodóparton lévők egyikevel.



Pénzverő: Minden alkalommal, amikor a játékos a **Pénz akció**t aktíválja, akkor plusz egy pénzérmét vehet el. (Ez nem használható előjog vagy kártya hatása használata esetén).

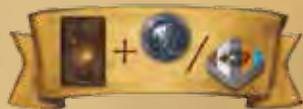
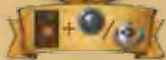


Hajós: Minden egyes alkalommal, amikor a játékos aktíválja a **Hajózás akció**t, a hajót 1 további hellyel mozgathatja. (Ez nem használható előjog vagy kártya hatása használata esetén).

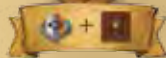




Town Hall negyed: Húzz egy kártyát a húzópakliból és vegyél el 1 pénzérmét **vagy** 1 Akció lapkát a rakodópartról.



Shipyard negyed: Vegyél fel egy Akció lapkát a rakodópartról és játszd ki egy Kártya akciót (vegyél kártyát vagy játszd ki egy kártyát a kezedből).



Reichenauer Hof negyed: Kapsz 1 győzelmi pontot minden olyan városnegyedért, ahol van legalább egy pecséd, beleértve a Reichenauer Hof negyedet is.



Goose Tower negyed: Válassz 1 kártyát a dobópakliból **vagy** a húzópakli legfelső három lapjából. A ki nem választott kártyákat képel felfelé a dobópkliara kell tenni.



Az a játékos, amelyik lehelyezte mind a 12 pecsétjét a táblára (a városnegyedekre és a Katedrális területre), többet nem hajthat végre **Pecsét akciót**.

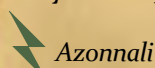


II. A városi címerpajzsok



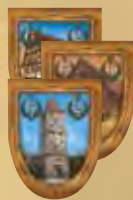
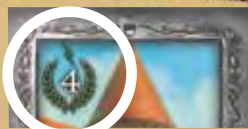
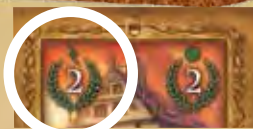
A megszerzett városi címerpajzsok a játék során végig felhasználhatók. Ezek megszerzése dupla hasznot jelent: először is győzelmi pontokat – azonnal és később is alkalmazható (például a **Pecsét akciók** során); továbbá Ulm Verebei szerzhető Akció lapka betolásával a 3x3-as Katedrális területre.

1. Győzelmi pont szerzés



Azonnali

Amint a játékos megszerez egy városi címerpajzsot, **azonnal** megkapja a címerpajzs **bal felső** sarkában jelzett győzelmi pontot.



Minden **arany** címerpajzsra látható egy épület, ami **egy adott városnegyedben** található a játéktáblán.

Annak érdekében, hogy jelölni lehessen a városnegyedben a befolyásokat, a játékosnak el kell helyeznie a saját családi címerét a városnegyedben lévő



pajzs helyen. Ezzel profitálhat a **Pecset akcióból** amit a lehelyező játékos vagy egy másik játékos a későbbiekben végrehajt ebben a negyedben (lásd később). Ha egy játékosnak már három családi címere van a táblán, akkor nem vehet fel több arany városi címerpajzsot csak ezüstöt.



Az **ezüst** városi címerpajzs csak azonnali pontot ad, de nem ad további győzelmi pontokat a későbbi **Pecset akciók** folyamán, mivel ezek nincsenek városi negyedekhez társítva. Ezért nem tehető családi címerpajzs a táblára ezüst városi címerpajzs választása esetén.

Később, a játék folyamán (csak arany címerpajzs esetén)

Amint a játékos végrehajt egy **Pecset akciót** egy városi negyedben, ami már megvan jelölve egy családi címerrel, akkor annak tulajdonosa azonnal annyi győzelmi pontot kap, amennyi a városi negyed címerpajzs **jobb sarkában** látható; az akció végrehajtó bármelyik játékos lehet, a címer tulajdonosa is.



Példa: *István* rendelkezik egy címerpajzzsal az Oath House negyedben. A lerakott családi pajzsa jelzi, hogy ő az, akinek befolyása van erre a negyedre. Amikor *Éva* végrehajt egy **Pecset akciót** az Oath House negyedben, akkor *István* is profitál ebből az akcióból: kap 2 győzelmi pontot.



2. Ulm Verebeinek megszerzése

Az összes városi negyed képe megtalálható a Katedrális terület körül, ahol az akciólapkákat lehet megszerezni. Amikor egy játékos megszerez egy városi címerpajzsot, akkor azonnal lehelyezi az egyik pecsétjét a Katedrális terület körül található, a megszerzett címerpajzsnak megfelelő városi negyed képe melletti helyre. Ahányszor egy játékos a pecséttel megjelölt helyre tol ki akció lapkát, akkor a pecsét tulajdonosa kap egy Ulm Verebei lapkát a közös készletből.

Összefoglaló példa – Városi címerpajzs megszerzése: *István* megszerzi az Oath House negyed városi címerpajzsát. Lerakja a családi címerét az Oath House negyed címerrel jelölt helyére és az egyik pecsétjét a városi negyednek megfelelő helyére teszi a Katedrális terület külső részén. Kap 2 győzelmi pontot.



III. Ulm Verebei

A játék kezdetén minden játékosnak 2 Ulm Verebei lapkája van.

A **játék folyamán** a játékosok ezeket **dzsókerként** használhatják a zsákból húzott Akció lapkák cseréjére a rakodóparton lévő bármelyik Akció lapkára. A játékos a rakodópartról választott Akció lapkát tolja be a Katedrális területre a zsákból húzott helyett. Az eredetileg kihúzott Akció lapkát a rakodópartra kell tenni.

Megjegyzés: A veréb lapkával csak a játékos köre elején a zsákból kihúzott Akció lapkát cserélheti le. A játékosnál lévő már korábban megszerzett lapkákat nem cserélheti ezen a módon.

További Veréb lapkákat megszerezni csak a Katedrális területén az Akció lapkák betolása során az adott városi negyed játékos pecséttel jelölt helyére kitolódott lapka esetében lehet (lásd fentebb). Ez történhet a pecsét tulajdonosa vagy másik játékos körében is.

Példa: Egy Akció lapka betolása során egy Akció lapka az Oath House negyedre érkezik, ahol *István* pecsétje van, amiért kap 1 Ulm Verebei lapkát.



A **játék végén**, minden veréb lapka, amit a játékos nem használt fel 1 **győzelmi pontot** ér.

IV. A rakpart

A játékos elvehet innen Akció lapkát, ha:

- ~ felhasznál egy Veréb lapkát;
- ~ kijátszik egy **Pecsét akciót** a következő negyedek egyikében: Tillage, Town Hall vagy Shipyard
- ~ használja az Apát speciális képességét és kijátsza az **Eltávolító akciót**;
- ~ használja a Kereskedő speciális képességét.



Az üres helyeket azonnal fel kell tölteni egy a zsákból húzott Akció lapkával.

V. A kártyák

A kártyáknak 3 típusa van:

1. Katedrális kártyák

A Katedrális kártyák szimbolikusan képviselik a lakosság személyes elkötelezettségét a székesegyház iránt (amelyet kizárólag Ulm állampolgárai finanszíroztak), valamint az egyházi épület 3 különböző szakaszához nyújtott adományait. A Katedrális kártyák használhatók a **játék során**, mely esetben a kártyát dobópakliba kell dobni és a kártyán megadott típusú kétféle Akció lapkából egyet vissza kell tenni a húzózsákba, amiért 6 győzelmi pontot kap a játékos.

Ha a játékos kijátsza a kártyát maga elé, akkor az ott marad **a játék végéig** (ezért nem kap Akció lapkát); ebben esetben minden egyes kijátszott Katedrális kártya 3 pontot ad a játék végén. Az a játékos, aki a Katedrális mindhárom különböző részét jelölő kártyát kijátszik maga elé (3 kártya építi fel a katedrális), akkor plusz 9 győzelmi pontot kap a játék végén.



2. Kereskedelmi kártyák

Annak érdekében, hogy a Kereskedelmi kártyákat használni lehessen a játék során, az adott kártyán megadott típusú Akció lapkát vissza kell dobni a húzózsákba. Viszonzásul a játékos megkapja a kártyán feltüntetett darabszámú bónuszokat (pénzéme, győzelmi pont, hajó lépés), majd a kártyát a dobópaklira kell tenni.



Példa: *Albert* kijátszik egy kelme kereskedő (*Fustian*) kártyát, amit eldob a dobó pakliba. Visszatesz egy szürke Akció lapkát a húzózsákba és kap 2 pénzérmét a közös készletből, 1 győzelmi pontot, amit lelép a pontozó sávon és előreléphet a hajójával 0-3 lépést a folyón.



A játékosok maguk elé kijátszott Kereskedelmi kártyákat csak **a játék végén** számítanak (ezekért nem ját Akció lapka). Egy kijátszott Kereskedelmi kártya 3 győzelmi pontot ér a játék végén. Egy kollekció összegyűjtése plusz bónusz pontokat kelent:



~ Ha legalább 3 ugyanolyan típusú áru (kelme, művészeti áru, kereskedelmi áru) gyűlik össze, akkor az további 6 bónusz pontot ér, tehát ha három egyforma kártya van, akkor az egyedi pontjaival együtt **15 győzelmi pontot** kap a játékos.



~ Ha a játékos, az áru típusát tekintve három különböző kereskedelmi kártyát gyűjt össze (1 kelme, 1 művészeti áru és 1 kereskedelmi áru), akkor ezért kollekcióért plusz 3 bónusz pontot kap, ami azt jelenti, hogy összesen **12 győzelmi pontot**.

Minden Kereskedelmi kártya csak **egy** kollekcióba számítható be.

3. Krónika kártyák

Kártya megnevezése A kártya hatása a játék során **vagy** Játék végi pont

Első Ulm Krónika



Pecsét akció nélkül le lehet tenni egy pecsétet egy pénzérme befizetésével; ez végrehajtható az egyik olyan városnegyedben, amely mellett a játékos hajója éppen áll.

2 győzelmi pontot ér minden saját városi címerpajzsért.

Város Fal



Pecsét akció nélkül egyszer lerakható egy pecsét egy városnegyedbe – mégpedig ott, ahol a játékos hajója éppen áll a Dunán. (2 pénzérmet kell fizetni a végrehatott **Pecsét akcióért**.)

2 győzelmi pontot ér minden egyes városnegyed, ahol a játékosnak a legtöbb pecsétje van.

Építkezés felüggesztése



A játékos kap 2 pénzérmet a közös készletből vagy húzhat két Akció lapkát a húzózsákból.

1 győzelmi pontot ér minden pénzérme (maximum 6), ami a játékos előtt van.

A halász lándzsája



A játékos előre léphet maximum 4 helyet a hajójával a Dunán. (ha olyan helyre érkezik a hajó, ahol már van más játékos hajója, akkor azt át kell ugrani).

Ha a játékos hajója van legelől a Dunán, akkor kap 6 győzelmi pontot. Ha a második a Dunán, akkor 3 győzelmi pontot kap.

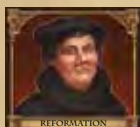
Nemes



A húzózsákból vakon húzás helyett az egyik Akció lapkát kiválaszthatja a játékos.

A játékos kap 4 győzelmi pontot.

Reform



A játékos felvehet 2 kitolt Akció lapkát a Katedrális területéről.

2 győzelmi pontot ér minden a játékos elé lerakott Katedrális kártya.

Ostrom



Maximum 3 pénzérme átkonvertálható győzelmi pontokért. Minden egyes pénzérme, amit visszatesz a játékos a közös készletbe 2 győzelmi pontot ér.

Minden egyes a játékos előtt lévő kijátszott kártya 1 győzelmi pontot jelent, beleértve ezt a kártyát is.

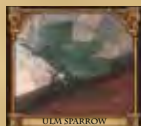
Sváb Liga



A játékos végrehajthat egy további akciót. Választhat egy akciót a gyűjtött Akció lapkái közül; azonban nem kell beadnia a választott lapkát.

2 győzelmi pont jár minden összegyűjtött Akció lapkáért, ami a játékos előtt van.

Ulm Verebe



Maximum 5 Veréb lapka átkonvertálható pénzérméért. Minden egyes Veréb lapkáért, amit visszatesz a játékos a közös készletbe 1 pénzérmét kap.

A játékos 2 győzelmi pontot kap (1 helyett) minden egyes Veréb lapkáért, de maximum ötért. A többiért a normál 1 pont jár.

Ha a húzópakli elfogy a játék alatt, akkor a dobott lapokat meg kell keverni és abból kell új húzópaklit képezni.

VI.A Torony lapkák

Haladó játék változat

Az alap játékhoz képest a Torony lapkákat nem a tető felével, hanem a szimbólum felével felfelé kell a katedrálisba helyezni.

A játék elején, a kezdő játékos összekeveri a 12 Torony lapkát képpel lefelé és kettőt megnézés nélkül visszatesz a dobozba. Miután a kezdő játékos kiszámolta a 10 Torony lapkát és egy halomba rendezte, megfordítja a teljes halmot és az Oath Charter helyre teszi, majd a legfelsőt azonnal a Katedrálisra rakja.



A Torony lapon szereplő esemény az első körre vonatkozik. Emellett a következő forduló lapkája már látható az Oath Charter-en; ez azt jelenti, hogy a játékosok már tudják, hogy milyen esemény lesz a következő körben, így felkészülhetnek erre.

Példa: A jobb oldalon látható torony lapka a székesegyházra kerül. Tehát, ha a játékosok a **Pecsét akciót** használják ebben a fordulóban, akkor lehetőségük van arra, hogy egy pecsétjüket lehelyezzék 2 érme helyett 1 érme befizetésével. A Torony csempe, amely már az Oath Charter-nél fekszik, már mutatja, hogy milyen esemény lesz a következő fordulóban. A következő lapka:



Ebben a példában ez azt jelenti, hogy a következő fordulóban a játékosoknak be kell adniuk 2 Akció lapkát, ha nem akarnak 5 győzelmi pontot elveszíteni.

Így a játékosoknak az aktuális és a következő fordulóban van ideje a szükséges lapok összegyűjtéséhez.

A Torony lapka különleges szabálya mindig csak abban a körben érvényesül, amikor a székesegyház tornyán látható. A következő fordulóban az Oath Charter tetején lévő következő lapka kerül a Katedrálisra, amivel az új fordulóra ezzel egy új különleges szabály érvényesül.



A Torony lapkák részletes leírása:



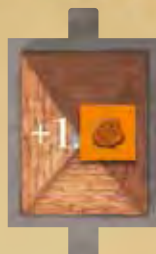
Ha a játékos aktiválja a **Folyó akciót** a Katedrális területen ebben a körben, akkor a hajóját plusz egy mezővel mozgathatja előre a Dunán. Ez minden aktivált tűrkizkék lapka esetében egyszer végrehajtható.



Ha a játékos aktiválja a **Pénz akciót** a Katedrális területen ebben a körben, akkor plusz egy pénzértmet vehet el a közös készletből. Ez minden aktivált szürke lapka esetében egyszer végrehajtható.



Ebben a körben minden játékos, aki aktiválja a **Kártya akciót**, 2 Akció lapka helyett csak 1 Akció lapkát kell befizetnie a legfelső lap felhúzásáért.



Ebben a körben minden játékos kijátszhat egy **Pecsét akciót** Akció lapka aktiválása nélkül (Ez egy plusz akció minden játékosnak).



Ebben a körben a **Pecsét akciót** aktiválása egy pénz-érmével többbe kerül.



Ebben a körben a **Pecsét akciót** aktiválása egy pénz-érmével kevesebbe kerül.



Ebben a körben minden játékosnak be kell adnia 2 Akció lapkát. Ha valaki nem tud vagy nem akarja ezt megtenni a körében, akkor elveszt 5 győzelmi pontot.



Ebben a körben minden játékos, aki aktiválja a **Kártya akciót**, 1 pénz-érmét befizetésével felhúzhatja a legfelső lapot.



Ebben a körben minden játékosnak be kell fizetnie 2 pénz-érmét. Ha valaki nem tud vagy nem akarja ezt megtenni a körében, akkor elveszt 5 győzelmi pontot.



Ebben a körben a **Pecsét akciót** aktiválásakor a játékos lehelyezheti a pecsétjét a hajó pozíciójához képest 3 mezővel előrebb vagy hátrébb is.



Ebben a körben az aktív játékos elveheti az általa éppen kitolt Akció lapkát.



Ebben a körben minden játékos a saját köre elején választhat egy Akció lapkát a húzózsákból.

VII. Ulm rövid története

854 Első dokumentált említés a városról (vagy az akkori királyi lakóhelyről):
"Actum Hulmam palatio regio in Dei nomine feliciter. Amen."

1184 Szabad birodalmi város

1377 A székesegyház alapkövének lerakása

1397 Nagy Eskülevél („Großer Schwörbrief”), mint Ulm alkotmánya, amely szabályozza a céhek és a nemesek közötti erőviszonyokat, valamint meghatározza a polgármester feladatait; azóta az „Eskü hétfője” ünnep Ulm-ban.

----- Innentől kezdődik a játék történelmi időszaka:

1500 körül a város fejlődése eléri a gazdasági és kulturális csúcspontját:

Ulm a második legnagyobb birodalmi városterület (Nürnberg után) a mai Németország területén. Ulm a vas, a textil, a só, a fa és a bor jelentős rakodási dokkolóterülete, valamint Dél-Németország egyik legjelentősebb művészeti központja (különösen vallási művek, például szobrok és szárnyas oltárok). Ulm méginkább növelte politikai jelentőségét, mint a Sváb Liga találkozóhelye és adminisztratív központja, valamint az újonnan alapított Sváb Birodalmi Tartomány fő központja és találkozóhelye.

1484-1500 A város legrégebbi megmaradt krónikájának közzététele: „Tractatus de civitate Ulmensi”

1527 A középkori várossal újjáépítése, Albrecht Dürer tervei alapján

1530 A népszavazáson Ulm lakói protestánsok

1543 A székesegyház építése leáll (az első építési szakasz vége)

1545 Ulm Halászsok Szövetsége („Ulmer Fischerstechen”), amelyet először a Tanácsban említettek percek

1546 Schmalkaldic War

1547 Károly császár visszavonja a 10 éves céhek tilalma törvényt

1572 Első Ulm Guilder (fémpénz) kibocsátása

1618-48 harmincéves háború; emiatt (és Amerika és az új tengeri útvonalak felfedezése miatt) a gazdasági hanyatlás gyorsulása

----- Ulm fénykora utáni időszak:

1802 Függetlenség elvesztése

1810 Napóleon nyomása alatt, területi csere történik az ország királyságai Bajorország és Württemberg között: Ulm városi területének „Ulm” (Württembergian) és „Neu-Ulm” (bajor) megosztása

1844-1890 A székesegyház befejezése (2. építési szakasz); többek között a fő torony bővítése a világ legmagasabb tornyává

VIII. Ulm kislexikona

Város fal

Bár a várost a korábbi évszázadokban megerősítették, 1480-ban épült egy új városfal a Duna mentén (ez a fal még ma is létezik). Ezután 1527-ben újjáépítették a városi falat, Albrecht Dürer megerősítési terveit követve; és a következő évszázadban a legújabb katonai követelmények és eredmények alapján bővül. De amikor Ulmot meghódították a napóleoni háború idején, a francia diktátor parancsot ad a város megerősítésének lerombolására.

Az építkezés szüneteltetése

1543-ban a székesegyház építési munkálatai megállnak és a szerkezet befejeződik. Ennek oka a pénzhány, a statikus problémák és a hazai politikai feszültségek, valamint a gótikus építészeti stílus, amely időközben elavultnak tekinthető. A székesegyház építési munkái csak 300 évvel később folytatódnak (1844-90), amikor a középkori lelkesedés újjáéledik a nacionalizmus idején. Végül a fő torony eléri a jelenlegi magasságát 161,53 m.

A sas bástyája

Ulm városfalának ez a szakasza az "Ulm szabójának" kiindulópontja, Albrecht Ludwig Berblinger, aki 1811-ben megpróbálta a Dunát átrepülni egy saját építésű eszközzel.

Halászok lovagi párbaja

Az „Ulmer Fischerstechen” -nek nevezik, a visszatérést a 14. vagy 15. századhoz. A legenda szerint, helyi halászok megpróbálták a lovagok versenyét utánozni. De mivel nem rendelkeztek a megfelelő lovakkal, az uszályaikat használták. A halászok örökségének hagyománya a városban napjainkig megmarad; ez néhány évente történik. Az évszázadok folyamán több lovagpár alakult ki; melyek átszövik a különböző korszakok szellemét és Ulm történetét. A legrégebbi és eredeti pár a farmer és felesége.

Fustian

Az Ulmi pamutbársony, egy kevert ,pamutból és vászonból készült anyag, akkoriban jól ismert volt az országhatárokon túl is, a különleges minőségének köszönhetően; melyet a készpénzzel egyenértékűnek ismertek el.

Moneta Ulmensis

„Moneta ulmensis,” az Ulm-i pénz létrejötté az 1089-es évre nyúlik vissza. A 11. és 12. században a város egy királyi pénzverde, amely érmét készít, amely egész Skandináviáig elterjed. Az évszázadok során az Ulmban előállított ismert érmék: Bracteates, vékony préselt középkori egyoldalú ezüst érmék; Ulm Hellers (a XIV. Században Ulm a négy birodalmi pénzverdéjének egyikévé válik); Shillingek (1404); Ulm Guilders (1572); és Ulm Imperial Thalers (1620). 1624-ben a Sváb tartomány Ulmben bezáratta az érmegyárat. 1704-ben Ulm állampolgárai nagy adókat kellett fizetniük a francia megszálló erőknél; így ezüsttárgyakat és családi ékszereket használnak az „Klippen” (négyzet alakú token pénz) „Ulm Guilders” előállítására.

Nemesek

A városi nemesség a 11. század óta fejlődik a középkori német birodalmi városokban, így Ulmban is. Évszázadok óta a felsőbb osztályú köznemesség a város sorsára gyakorolt hatást - főként kereskedőként, de politikusok, tudósok, katonai szakemberek, lelkészek, adományozók és mesterépítők is megtalálhatóak közöttük. De amikor a kézművesség és a kereskedelem erősebbé válik, és a céhek megalakulnak, a városi parlament hatalmi egyensúlya változik.

Reformáció

A reformáció során (1517-től kezdődően) Ulm lakossága a protestánssá válik (a polgárok népszavazásával 1530-ban). Ennek az ikonikus mozgalom követői több mint 30 templomot és kápolnát bontanak le vagy szentségtelenítenek meg és több mint 100 oltárt elpusztítanak illetve eltávolítanak.

Ostromok

Mivel Ulm királyi lakóhelye (illetőleg maga a város) a történelme során újra és újra ostrom alatt állt, a megerősítése viszonylag korán megkezdődik. A középkorban Ulm gyakran sikeresen ellenáll az ostromoknak. A későbbi évszázadok során azonban a városnak hatalmas sarcot kell fizetnie a katonai konfliktusok eredményeként - a harmincéves háborúban (1618-1648), a spanyol öröklési háborúban (1701-1714) és Napóleon ideje alatt.

Sváb Liga

1488-ban alakult, azzal a céllal, hogy egyesítse a császári sváb birtokokat és biztosítsa a tartós általános békét. Gazdasági és politikai jelentősége miatt Ulm lesz a központja. A Sváb Liga a német parasztok lázadásában betöltött szerepe miatt szélesebb körben ismert. 1534-ben a Liga tagjainak különböző vallási nézetei miatt szétesik.

Ulm bárkák és Ulmi dobozok

Az Ulm bárkák legkorábbi említése 1488-ig nyúlik vissza. Ezek a bárkák lapos belföldi szállító hajók, általában kúpos hajófarra, amelyekkel a Dunán szállítanak. A bárkák 5 és 30 méter hosszúak, és lehetnek fedetlenek vagy kis házszerű építmények lehetnek rajta.

Egy különleges uszály az úgynevezett Ulmi doboz, egy egyszerű egyirányú hajó, amelynek gyakran Bécs volt a végső célállomása; ezért Bécs uszályának is nevezik. A 19. század végéig az árut a Duna mentén szállítják, majd a rendeltetési helyre való megérkezés után általában faanyagként vagy más felhasználásra értékesítik. Az Ulm-székesegyház és az Ulmi Verebek mellett az Ulmi dobozok jellegzetes fekete-fehér színei is a város egyik legismertebb jellemzője.

Ulm Verebek

Csak viszonylag későn, az Ulm Verebek történetének köszönhetően a város nem hivatalos címerpajzsi állata szélesebb körben ismert és népszerűbb lett; de az Ulm verebek már korábban is említésre kerültek. A Katedrális tetőjének befejezése óta ott volt egy „kő madár”, amely állítólag a város központját jelképezi. Amikor a székesegyház építését a XIX. században folytatják, az eredeti madár helyett az Ulm Veréb váltotta fel, amely egy nemrégiben népszerűsített történet alapján alakult ki, amely szerint Ulm lakosainak nagy gerendákra volt szükségük a székesegyház építéséhez, de nem tudtak átjutni a városi kapun keresztül, mert azokat keresztben próbálták szállítani. Csak amikor észrevették, hogy egy veréb a csőrében hosszirányban gallyat hordott és a falban lévő mélyedésbe tolta, akkor jöttek rá, hogy a gerenda hosszirányban is hordozható.

További információkat találhat még a látnivalókról, mint például a Ferde Ház („Schiefes Haus” - a világ leginkább görbe hotele), a Gabona Ház („Korn-haus”), az Eskü Ház („Schwörhaus”), stb. - többek között az Ulm idegenforgalmi irodájában.



© 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"
Magyar: wellagent

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!**



