

**Anhang III.  
Sendungen**

Von Augsburg aus werden die Fuhrwerke zu den Faktoreien in den einzelnen Städten geschickt. Dort werden innerhalb des Jahres bestimmte Produkte erworben. Mit diesen Produkten kehren die Fuhrwerke aus den Städten nach Augsburg zurück. Hier eine Übersicht der in den Städten erhältlichen Waren:

<u>Ware:</u>	<u>Städte:</u>
Gold	Krakau und Breslau
Tuch	Köln und Antwerpen
Glas	Nürnberg und Leipzig
Korn	Danzig und Prag
Wein	Wien
Bier	Hamburg und Einbeck

\* \* \*



## Inhaltsverzeichnis:

- I. Einleitung
- II. Wer den Pfennig nicht ehrt,  
ist des Talers nicht wert.
- III. Der Schuldturm
- IV. Der Augsburger Rat
- V. Karl der Fünfte
- VI. Schicksalsschläge
- VII. Was anno 1529 mit Großhändler  
Ulrichs Waren geschah

## Anhang:

- I. Über die Fugger
- II. Bedienungsanleitung
- III. Sendungen

## I. Einleitung

Seit der Gründung durch den römischen Kaiser Augustus ist Augsburg ein Schnittpunkt wichtigster Verkehrsverbindungen Europas. Dieser bevorzugten Lage verdankte die Stadt im Mittelalter ihre große Bedeutung.

Im 13. Jahrhundert erreichten die Bürger der alten Bischofsstadt die Reichsunmittelbarkeit. Die Fugger begannen, Augsburg zur Weltstadt zu erheben, zur Stadt der Kaiser und Reichstage, zum Schauplatz berühmter Maler, Bildhauer und Musiker.

Begeben Sie sich in die Zeit Karls V. und Jakobs des Reichen. Kämpfen Sie sich durch die dornenreiche Welt der mittelalterlichen Fernhandelskaudleute. Vermehren Sie Ihre Reichtümer, ebnen Sie den Weg, der Sie von der Armut in den Adel führt. Erweisen Sie sich als einem Fugger ebenbürtig!

## II. Wer den Pfennig nicht ehrt, ist des Talers nicht wert.

Wir schreiben das Jahr 1500. Bisher gehörten Sie der großen Gruppe der besitzlosen Augsburgener an. Sie wurden nur als Einwohner, nicht aber als Bürger der Stadt gehalten. Weder der Augsburgener Rat noch einflußreiche Adelige schenkten Ihnen Beachtung, und nur der Großvater Jakobs des Reichen, welcher einige Jahre zuvor die Augsburgener Fuggerei - die erste Sozialsiedlung Europas - errichtete, sorgte bisher für Ihre Unterkunft.

Dem Tode Ihres Onkels aus Einbeck verdanken Sie nun die Erbschaft seiner dortigen Faktorei, eines Fuhrwerkes, 20 Fäß Bier, sowie eines willkommenen Geldebetrages von 500 Talern.

Fünfhundert Taler sollten Sie jedoch nicht zu vorzeitigen Investitionen verleiten; auch die Fugger haben ihr Handelsimperium nicht in zehn oder fünfzehn Jahren aufgebaut. Ihrem geschäftlichen Können obliegt es, das Beste daraus zu machen. Ihre Fähigkeiten werden Sie in den Hochadel oder in den Schuldturm führen.

### III. Der Schuldturm

Ihre Besitztümer und Ihre Titel verleihen Ihnen eine bestimmte Kreditwürdigkeit; reiche Patrizier zeigen sich gewillt, Ihnen Geld vorzustrucken - natürlich gegen entsprechend hohe Zinsen.

Sollte Ihre Verschuldung jedoch ein gewisses Maß überschreiten, so könnten sich Ihre Geldgeber gezwungen sehen, einen Teil Ihrer Fuhrwerke und Faktoreien zu pfänden. Die meisten Schuldiger ließen der Pfändung bisher stets eine Klage vor dem Augsburger Gericht folgen - es soll jedoch schon arg verschuldete Händler gegeben haben, die ohne Gerichtsverhandlung von Ihren tobenden Gläubigern in den Schuldturm geworfen worden sind und dort heute noch ihr trauriges Dasein fristen...

Zwei Fälle, über die das Gericht zu urteilen hatte, seien hier geschildert:

Händler Andreas wird angeklagt. Es ist nicht das erste Mal, daß Händler Andreas vor die Geschworenen tritt. Doch heute - wie auch zuvor - geht der Verhandlung die Pfändung von nur einem Fuhrwerk voraus. Außer einem gelangweilten, herablassenden Nicken haben die Geschworenen für Händler Andreas nur Mitleid übrig und sprechen ihn frei.

Reichsbaron Hugo, der schon in der Vergangenheit für Gerichtsskandale sorgte, tritt vor das Gericht. Sein selbstsicheres Grinsen rührt von einer der Verhandlung vorangegangenen Bestechungsaktion, bei der Reichsbaron Hugo 2000 Taler in die Wohlgesonnenheit der Geschworenen investiert hatte. Doch einigen der Geschworenen kamen dann Bedenken, als ihnen die Höhe der Verschuldung dargelegt wurde: Immerhin war es notwendig geworden, alle Fuhrwerke Hugos und darüber hinaus noch zwei seiner Faktoreien zu pfänden. Der Urteilspruch lautete daraufhin - wenngleich auch mit knapper Mehrheit - "schuldig!".

## IV. Der Rugsburger Rat

Die Rugsburger Bürger erreichten im 13. Jahrhundert die Reichsunmittelbarkeit. Das bedeutet: Rugsburg erkennt nur den Kaiser, nicht aber den Landesherren als übergeordneten Herrscher an. Da der Kaiser jedoch nicht ständig auf Rugsburg blicken kann, wurde der Rugsburger Rat aus Bürgern der Stadt gebildet und regierte selbige fortan.

Durch auf Sie richtet der Rat zuweilen seine Aufmerksamkeit: Durch den Rugsburger Rat erhalten Sie zum Beispiel Ihr Handels- und Großhandelspatent, natürlich nur dann, wenn Sie entsprechende Erfolge aufweisen können.

Nach einigen Jahren des Handels sind Sie in Rugsburg etabliert, so daß auch Sie - sofern Sie nicht zu hoch verschuldet sind - in den Rat berufen werden können. Aus Ihrer Ratsmitgliedschaft erwächst Ihnen eine jährliche Vergütung, die nicht zu unterschätzen ist. Auch hört man, daß die Geschworenen sich gegenüber Ratsmitgliedern als verständnisvoller erweisen...

## V. Karl der fünfte

Während Sie kräftig handeln und vielleicht schon eine neue Faktorei - beispielsweise in Wien - eröffnet haben, um sich so gegen streikende Arbeiter und Belagerungen mächtigerer Fürsten abzusichern, wächst auch Karl heran und entdeckt die Macht des Geldes: Um seine Wahl zum Deutschen Kaiser zur Gewissheit werden zu lassen, besticht er die Landesfürsten, die die einzig Wahlberechtigten in diesem politischen Spiel sind und Karl auch in Zukunft Gelder abberlangen werden, um ihm als Gegenleistung ihre Loyalität zuzusichern.

Als ebenso kostspielig erweisen sich Karls Feldzüge: so führt er nicht weniger als fünf Kriege gegen seinen Erbleind Franz I. von Frankreich.

Für Bestechung und Kriegsführung benötigt Karl immense Geldbeträge, aber: Woher nehmen und nicht stehlen? (Stehlen ist eines Kaisers schließlich nicht würdig.) Erneut die Reichssteuern anheben und somit noch mehr Unzufriedenheit im Volke heraufbeschwören? Die Landesfürsten zur Kasse bitten, um sie dann wieder zu bestechen?

Da ersinnen einige Finanzberater Karls ein ergiebigeres System, das viel später den Namen "astento-Geschäft" tragen wird, und der praktischen Umsetzung bedeutet: Kaufleute - besonders die Leichen unter ihnen - "leihen" Karl Geld. Natürlich steigen die edlen Spender in Karls Gunst, was gewisse Vorteile bringt: Immerhin obliegt es dem Kaiser, und nicht dem Rat, Geldmittel zu vergeben. Mißlicher an der ganzen Angelegenheit ist, daß Sie das vorgestreckte Geld kaum zurückerhalten werden.

Das sollte Sie jedoch nicht abhalten, Karl und seine Nachfolger hin und wieder mit ein paar Talern zu erfreuen. Seien Sie gewiß, daß Sie auf irgendeine Weise belohnt werden, und sei es nur durch die Ehre der Organisation eines Hofkonzertes.

Hier das Abschiedsschreiben von Großhändler Thomas aus dem Jahre 1517, welches - neben einem Berg Schulden und einer großen Schar lebender Gläubiger - das einzige darstellt, was er seinem trauernden Weibe hinterließ, bevor er auf ewig im Schuldturn verschwand:

Liebe Hanna!

Obgleich Du nie Interesse für meine Geschäfte bekundet hast, solltest Du wissen, was mir zum Schuldturn und Dir zur Armut verholfen hat. Vor nunmehr sieben Jahren entglitt mein Schicksal den Händen Fortunae. Sieben Jahre ist es nunmehr her, da meine Hamburger Faktorei ein Opfer der Flammen ward. Im darauffolgenden Jahr belagerte Franz von Sickingen - verflucht sei er! - Nürnberg, so daß ich mich auf eine Spekulation mit Lagerraum einlassen mußte. Ich verhandelte also meine Faktoreien in Einbeck und Nürnberg in Taler, verkaufte alle meine Fuhrwerke und investierte den Erlös in Lagerraum. Im ersten Jahr verlief alles zum Besten. Da ich zudem noch Ratsmitglied war, vermehrten sich auch meine Taler, so daß ich - ob des günstigen Preises - sogleich noch etwas Lagerraum hinzukaufte.

Dann jedoch verließ das Glück mich vollends. Erinnerung Dich nur an den großen Brand von 1515, bei dem mehr als die Hälfte meines Lagers zu Asche ward! Im vergangenen Jahr schloß sich mir dann ein garstiger Räuber an - aus welchen Gründen auch immer -, welchen ich verdammt, dorthin zu schicken, wo der Pfeffer wächst. Daraufhin forderte er mir in diesem Jahr einen Tribut ab, den zu zahlen ich nicht mehr in der Lage war, ohne mich zu verschulden. Da auch meine Tage im Rat schon damals, nach dem Brande, gezählt waren, auch die Gilde ihr Interesse an mir verlor, und ich lerner zur Zahlung von nicht weniger als 250 Talern an Steuern verpflichtet ward, wurden meine Gläubiger heilhörig. Als sie - ihnen allen voran der gräßliche Patrizier Heino (erinnere Dich, auf dem letzten Holkoncert gab er einen geradezu lächerlichen Troubadour ab) - dann letztlich erschienen, fanden sie nichts vor, was noch zu pfänden war, und... - aber den Rest kennst Du ja!

Dies schreibt Dir Dein Thomas.

Thomas ist ein ausgesprochener Verchloegel. Sein Brief zeigt, in welcher kurzen Zeit das Schicksal eine Existenz zugrunde richten kann. Thomas war bis zu dem Tage, an dem eine seiner Faktoreien niederbrannte, ein vielversprechender Großhändler. Weniger risikoliebende Händler hätten für ausreichende Sicherheiten gesorgt, welche jedoch Thomas schon am Tage des großen Brandes nicht mehr aufzuweisen hatte.

## VII. Was anno 1529 mit Großhändler Ulrichs Waren geschah

Es war soweit: Großhändler Ulrich hatte im letzten Jahre seine vierte Faktorei eröffnet und sodann seine Fuhrwerke in alle Richtungen versandt. Alles deutete darauf hin, daß des Großhändlers Lager im nächsten Jahr bis zum Bersten gefüllt werde und es zu einer Erhebung in den Adelsstand komme.

Doch dann trat der heimtückische Reichsbaron Hugo in das friedliche Leben des arglosen Ulrich. Hugo also witterte letzte Beute und war festen Willens, einen Überfall auf Ulrichs Sendungen zu verüben. In Hugos heuchelnden Memoiren sollte man später lesen:

In der Vergangenheit schon bemerkte ich, wie sehr sich Großhändler Ulrich aufregte, sobald es galt, einen Teil der eingetroffenen Waren aus Lagerplatzmangel an Bedürftige zu verschenken. Meinem untrüglichen Weitblick verdanke ich die Erkenntnis, daß es nicht zuletzt wegen Ulrichs ungeschickten Lagerraumberkäufen im nächsten Jahr zu einem wahren Freudenfest unter den Bettlern, Tagelöhnern und anderem nichtsnutzigen Volke kommen würde. So beschloß ich also, Ulrich diesen Ärger zu ersparen, indem ich ihn von einem Teil seiner Waren befreite.

So sprach ich mit Herrn Metzjeltzel, um das Notwendige zu arrangieren. Herr Metzjeltzel und seine Kameraden haben mir in der Vergangenheit oft nützliche Dienste erwiesen.

Nichts liegt mir ferner als Schwall! Doch leider fand ich bei derartigen Unternehmungen bisher immer hartnäckige Söldner vor, die mich am Forttransportieren der Waren meiner Freunde hinderten. Somit sah ich mich dieses Mal sogar gezwungen, mir die Unterstützung der Reichsbaroness Katascha zuzusichern, welche mir dann gegen die unverschämte Summe von 3000 Talern ihre "Räuber" zur Verfügung stellte. (Herr Metzjeltzel und seine Kameraden hörten dieses Wort gar nicht gerne.)

So begann also die glorreiche Schlacht, bei der ich mich - wie nicht anders zu erwarten - als der bessere Stratege erwies. Durch geschickte Taktik gelang es mir, alle 12 Söldner mit nicht mehr als 37 Räubern zu vernichten und fast alle Waren fortzuschaffen. Bedauerlicherweise mußte ich Reichsbaroness Katascha für ihre Dienste die Hälfte aller Waren überlassen, obwohl sie mich mit nur 11 Räubern unterstützt hatte.

## Anhang I. Über die Fugger

Es bestätigt sich hier, neben der verfälschenden Hinterhältigkeit Hugos, daß ein Überfall lohnend sein kann. Doch sollten Sie bedenken, mit wem Sie es zu tun haben: Mit Räubern, die keinesfalls alles mit sich geschehen lassen. Sollte sich in Ihrer Nähe ein ähnlich gieriger Händler wie Hugo befinden, so könnten sich einige gutbetrierte Bödner als dienstbar erweisen.

Die Fugger begannen als einfache Dorfweber. Im 14. Jahrhundert kamen sie nach Augsburg und wurden dort 1367 Weidmeister. Anstatt selbst zu weben, vergaben sie Flachse und Baumwolle von nun an an Heimarbeiter. Aus dem Orient über Venedig nach Augsburg eingeführt, wurden Tuche, Barthaum und Leinen hergestellt und in ganz Europa mit hohen Gewinnen verkauft.

Jakob Fugger, der Reiche, verließ des Älteren größere Geldsummen an die deutschen Kaiser Maximilian und Karl V., ohne die letzterer im Jahre 1519 nicht genug Bestechungsgelder für die Kurfürsten gehabt hätte und so von ihnen nicht zum Kaiser gewählt worden wäre.

Zurückzahlen konnten die Herrscher ihre Schulden freilich selten. Stattdessen entschädigten sie die Fugger mit Konzessionen, Monopolen oder kleinen Herrschaftsgebieten.

Die Fugger beteiligten sich außerdem am Fernhandel. Aus Finanz- und Bankgeschäften mit Kaisern, Fürsten und Päpsten zogen sie hohe Einkünfte. Sie erwarben großen Grundbesitz, besonders in Süddeutschland. Im Jahre 1514 wurde Jakob Fugger vom Kaiser in den Reichsgrafenstand erhoben.

### **Laden und Starten:**

Das Programm wird mit **LOAD"FUJGER".8** (Diskette) bzw. mit **LOAD"FUJGER".1** (Kassette) geladen und mit **RUN** gestartet. Alle weiteren Programmteile werden selbständig nachgeladen. Die Programmkassette darf erst vor erneutem Laden zurückgespult werden. Nach einiger Zeit steht man vor der Wahl:

**F1: Neues Spiel beginnen.** Nach Eingabe der Spielerszahl (1-6) der Personendaten und der Anzahl der Joysticks beginnt das Spiel.

**F3: Altes Spiel fortsetzen.** Die Nummer des Spielstandes (siehe Speichern) ist anzugeben. Nach Einlegen der Spieldiskette bzw. der Spielkassette (zurückspulen - Feuerknopf - PLAY-Taste) wird der alte Spielstand geladen und das Spiel dort fortgesetzt, wo es abgebrochen wurde. Jetzt ist die Programmdiskette bzw. -kassette wieder einzulegen.

### **Joysticks:**

Die **Fugger** kann wandweise mit einem oder zwei Joysticks gespielt werden. Im ersten Fall wird der Joystick in Port II positioniert. Andernfalls spielen alle Spieler mit „angeregter“ Spielnummer über Port I, die verbleibenden über Port II. Ausnahmen treten beim Kampf auf. Der angegriffene Spieler spielt dann jeweils mit dem nicht genutzten Joystick.

### **Menüsteuerung:**

Das Programm ist komplett menügesteuert. Alle Funktionen sind über Joystick zu erreichen. Zum Anwählen eines Menüpunktes ist der Joystick in die angegebene Pfeilrichtung zu bewegen. Durch Drücken des Feuerknopfes wird das Menü wieder verlassen bzw. beendet.

### **Zahleneingabe und Blättern:**

Bei der Zahleneingabe wird die Stelle (angezeigt durch den unter ihr stehenden Hochpfeil) mit links/rechts angewählt und mit hoch/runter verändert. Die Eingabe wird durch Drücken des Feuerknopfes beendet. Waren und Städte werden durch hoch/runter angewählt und durch Drücken des Feuerknopfes bestätigt. Die Bestätigung muß auch dann erfolgen, wenn keine Wahl zwischen mehreren Stücken besteht.

### **Aufstellung der Räuber/Söldner:**

Nach den Überfallvorbereitungen sind die Figuren zu setzen. Räuber sind dabei rot gekennzeichnet und werden auf der rechten Bildschirmhälfte angezeigt, Söldner sind blau (..) und werden - neben den Fuhrwerken und transportierten Waren - links aufgestellt. Die Platzierung jeder einzelnen Figur geschieht mittels eines in der jeweiligen Farbe (rot/blau) erscheinenden Fadenkreuzes. Gleichzeitig wird im unteren Bildschirmbereich die zu setzende Figur durch einen entsprechenden Pfeil gekennzeichnet.

Ziel der angreifenden Partei ist es, möglichst viele Waren zu erbeuten, die durch das jeweils schon im Hauptmenü verwendete Symbol dargestellt werden. Ferner sollen die Angreifer möglichst viele Waren und Fuhrwerke zerstören, um so eine Schwächung herbeizuführen. Der Angegriffene muß seine Waren und Fuhrwerke verteidigen; durch Überrennen der gegnerischen Fuhrwerke kann er einen Teil der erbeuteten Waren zurückerobern. Die Figuren verhalten sich wie folgt:

**Räuber/Söldner:** bewegen sich, abhängig vom Zustand der Armee, einige Schritte vorwärts. Waren werden im Vorübergehen erbeutet, Fuhrwerke zerstört. Trifft ein Räuber/Söldner auf eine gegnerische Figur, so kommt es zum Kampf, den zu gewinnen der besser trainierte größere Chancen hat.

## ANLEITUNG

Für den Schneider:

CPM, dann **LOADER**  
CPM erhält man durch Drücken von **SHIFT** und (auf der **AZERTY**-Tastatur erhält man @ )

Für den Atari:

Legen Sie zuerst die Programmdiskette ein (**LOADER**). Klicken Sie auf **LOADER.PRG**, und wechseln die Diskette, wenn der Befehl auf dem Bildschirm erscheint.

Für den Commodore 64:

Tippen Sie **LOAD "LOADER".B** und **ENTER**, dann drücken Sie **RUN** und **ENTER**.

Für Amiga:

Drücken Sie gleichzeitig auf **CTRL** und auf die beiden Tasten **A**, die sich neben der Leertaste befinden.

Für den Commodore 128:

Gehen Sie auf den 64-er Modus (indem Sie **FO 64** eingeben) und drücken Sie **RUN** und **ENTER**.

**Kanoniere** bewegen sich nicht, geben aber, je nach Zustand der Armee bis zu drei Schuß ab.

**Hauptmänner/Offiziere** verhalten sich wie Räuber/Söldner, weisen allerdings sowohl größere Reichweite als auch größere Kampfstärke auf.

**Kutscher/Fuhrmänner** sind ebenfalls bewegungslos und dienen ausschließlich der Verteidigung. Die Kampfstärke von Kutschern/Fuhrmännern ist vom Zustand der restlichen Armee unabhängig.

### Speichern des Spielstandes:

Da sich ein Spiel, besonders bei hoher Spielerzahl, über viele Stunden erstrecken kann, besteht die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern. Hierzu ist im **Maßnahmen-Menü** der Menüpunkt **Speichern** anzuwählen und eine formatierte Diskette bzw. eine Leercassette einlegen. Durch Eingabe einer Zahl zwischen **1** und **9** wird die Nummer des Spielstandes festgelegt und nach Drücken des Feuerknopfes und ggf. der Tasten **RECORD & PLAY** gespeichert. Sodann ist die Programmdiskette bzw. -kassette nach Erscheinen des **Maßnahmen-Menüs** einzulegen und das Spiel kann fortgesetzt werden.

Für die PC-Kompatiblen: Legen Sie die Diskette "LOADER" ein. Geben Sie "LOADER" ein, danach ENTER. Es erscheint ein Menü, mit dem Sie den Ihnen zur Verfügung stehenden Grafiktypus wählen können. Wählen Sie nun aus:

Im Fall eines Irrtums oder wenn diese Software mit einer anderen Grafik benutzt werden soll, löschen Sie die Kartei CARTE.INF. Geben Sie zu diesem Zweck DEL.CARTE.INF. ein und bestätigen Sie die Eingabe mit ENTER, nachdem Sie Ihren Rechner eingeschaltet haben.

Wie oben beschrieben können Sie nun die Software laden. Nehmen Sie dann eine andere Diskette oder Diskettenplatte, wenn der Befehl dazu auf dem Bildschirm erscheint.