

1655 - Habemus Papam (KSR)

Max. 18 Runden zu je 4 Phasen. Edelsteine/Gold geheim hinter Sichtschirm halten. Edelsteine/Gold sind als unbegrenzt anzusehen. Goldwechseln ist jederzeit möglich. Jeder Spieler erhält 4 Diamanten, 1 Rubin, 2 Saphire, 3 Bernsteine, 20 Gold.

1

Allgemeine Auslage: Die Camerlengo-Karte liegt immer aus.

Der Startspieler (Camerlengo) deckt jeweils die oberste Karte auf vom Stapel der Kardinalskarten, Politischen Karten und Aktionskarten.

➔ **Schwarzer Rauch** (= Kardinalskarte, 1x im Spiel):

Diese Karte wird nach dem Aufdecken zur Seite gelegt und es wird gleich eine weitere Karte aufgedeckt. Jeder Kardinal mit Goldsack-Symbol bringt seinen Besitzern jetzt je 5 Gold ein.
Jeder Spieler gibt EINEN beliebigen seiner beiden Aufträge aus dem Spiel.

➔ **Weißer Rauch** (= Kardinalskarte, 1x im Spiel) - **Spielende ist eingeläutet:**

Diese Karte wird nach dem Aufdecken zur Seite gelegt. Alle verbliebenen Karten in der allg. Auslage kommen offen in Tischmitte. Die lfd. Runde wird zu Ende gespielt. Nach Phase 4 verbliebene Karten nimmt man aus dem Spiel. Falls "Weißer Rauch" = unterste Karte: In Phase 3 wird nur um den Camerlengo geboten.

2

Aktions-Karte spielen (optional):



- ◇ Jeder Spieler darf nun max. 1 Aktionskarte spielen (ab 2. Runde) und legt sie verdeckt vor seinem Sichtschirm ab. Alle Spieler decken gleichzeitig auf. Die Abhandlung erfolgt im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler.
- ◇ Taucht einer der 4 **Fraktionsführer** auf, wird Karte nun offen vor Spieler abgelegt. Er bringt 1 Stimme und ist immun gegen Bestechen oder Vertauschen.
- ◇ **Spielen 2 oder mehr Spieler** in der selben Runde **eine Aktions-Karte**, die ihnen **Gold von Mitspielern** einbringt, wird wie folgt verfahren:
Der dem Startspieler zunächst sitzende Spieler erhält zuerst Gold, dann reihum. Wer genau zu diesem Zeitpunkt nicht genug Gold besitzt, zahlt ggf. weniger.

3

0 bis 3 Edelsteine bieten für Auswahlrecht bei der Kartenauslage:

- ◇ Gleichzeitig bieten alle Spieler verdeckt in je einer Hand 0 bis 3 Edelsteine.
- ◇ Alle Spieler öffnen gleichzeitig ihre Hand + legen Gebote gut sichtbar vor sich. Der Spieler mit den meisten Edelsteinen hat das höchste Gebot.
Patt: Unter den Beteiligten entscheidet der wertvollste Edelstein.
Reihenfolge von wertvoll bis wertarm: Diamant - Rubin - Saphir - Bernstein
Wenn immer noch Patt: Man vergleicht sich mit nächst höherem Edelstein usw..
Danach gilt, wer Startspieler ist bzw. näher im Uhrzeigersinn an diesem sitzt.
- ◇ Alle gebotenen Edelsteine kommen in die Bank.

4

Karte nehmen: ... Camerlengo-Karte auswählen, aber liegen lassen ...

- ◇ In Reihenfolge der Wertigkeit ihrer Gebote (hoch .. niedrig) wählen die Spieler genau EINE der 4 ausliegenden Karten aus.*
- ◇ **Politische Karten** sind i.d.R. sofort zu nutzen.
- ◇ **Aktions-Karten hinter den Sichtschirm** legen und irgendwann in Phase 2 nutzen.
- ◇ **Kardinals-Karten** werden nach dem Nehmen offen vor den Sichtschirm gelegt.
- ◇ Haben alle Spieler Phase 4 erledigt, beginnt die **nächste Runde** mit Phase 1.

➔ **Politische Karten:**



Man muss **sofort** die Karten-Eigenschaft nutzen, wenn nicht anders angegeben. Erst nach der Abhandlung darf der nächste Spieler 1 Karte aus allg. Auslage nehmen.
Bis auf die Karte "Todesfall" legt man sie gut sichtbar vor sich ab.

- Jules Mazarin (5x): 0, 1, 2, 3, 4, 5 Mazarin-Karten in Spielerbesitz berechtigen zum Kauf von Stimmen zu je 15, 10, 8, 7, 6, 5 Gold bei Spielende.
- Louis XIV (5x): 1, 2, 3, 4, 5 Louis-Karten = zum Spielende 1, 2, 4, 6, 8 Stimmen.
- Squadr. Volante (1x): Zahle 20 Gold in Bank (wenn unbezahlbar: Karte aus dem Spiel)
Die vor dem Spieler liegende Karte ist 3 Stimmen wert.
- Felipe IV (3x): Wer diese Karte 1x besitzt, kann nicht ausgeschlossen werden.
Jede Felipe-Karte bringt sofort 5 Gold.
Erhält man die 2. Felipe-Karte, muss man 1 beliebigen fremden Kardinal (liegt vor einem Mitspieler) aus dem Spiel nehmen.
Zum Spielende bringen 1, 2, 3 Felipe-Karten: 5, 15, 25 Gold.
- Todesfall (1x): Spieler erhält 5 Gold. Der älteste Kardinal bzw. Fraktionsführer in den Mitspielerauslagen stirbt (insgesamt nur ein Todesfall).
- 3 weitere Kardinäle: Diese Kardinäle haben je 1 Symbol in der oberen Kartenmitte.
Ebenso bringen sie je 1 Stimme (Tiara auf Karte unten rechts).

➔ **Camerlengo-Karte:**

Wer diese Karte wählt, lässt sie in allg. Auslage liegen und nimmt die Camerlengo-Figur, die gut sichtbar vor ihm abgestellt wird. Der Spieler ist jetzt der Startspieler.
Zusätzlich erhält er 1 Rubin, 1 Saphir, 1 Bernstein, 1 Gold.

➔ **Kardinals-Karten:**

- ◇ Bei Spielende = 1 Stimme (Tiara-Symbol auf Karte unten rechts).
- ◇ Jeder Kardinal gehört zu einer von 4 Fraktionen (auf Karte links oben).
- ◇ Sein Lebensalter steht oben rechts auf der Karte.
- ◇ Unten links ist ein Goldsack zu sehen.
- ◇ Wird die Karte "Schwarzer Rauch" aufgedeckt, erhält man 5 Gold.
- ◇ Befindet sich oben mittig ein Symbol auf der Karte, gibt's zum Ende des Spiels 1 Zusatzstimme, wenn man beide Karten mit selbem Symbol hat.
- ◇ Die Kardinäle Sacchetti/Barberini haben Sonderfunktion (s. Spielende).
Kardinal Chigi (Symbol "Taube") ist immun gegen folgende 3 Karten: "Bestechung", "Vertauschen" und "Todesfall".

Spielende:

Jeder Edelstein hinter dem Sichtschirm bringt 1 Gold.
1, 2, 3 Felipe-Karten bringen ihren Besitzern 5, 15, 25 Gold.
Beginnend beim Startspieler werden reihum die Stimmen gezählt.

- 1) Erledigte Aufträge bringen je 2 oder 3 Stimmen (siehe Tiaras auf Auftrag).
- 2) Kardinäle und Fraktionsführer bringen je 1 Stimme.
- 3) Louis XIV-Karten: Entsprechend Anzahl Karten beim Spieler = bis zu 8 Stimmen.
- 4) Gold in Stimmen wandeln: Mazarin-Karten erlauben verbilligten Kauf von Stimmen.
- 5) Seilschaften: 2 Kardinäle mit gleichem Symbol (oben Mitte) = 1 Stimme extra
1 Stimme extra bei Kardinal Barberini, wenn man mind. 2 Louis XIV-Karten besitzt.
1 Stimme extra bei Kardinal Sacchetti, wenn man mind. 2 Mazarin-Karten besitzt.
- 6) Squadron Volante: Der Besitzer der Karte erhält 3 Stimmen.

Gewinner ist, wer die meisten Stimmen erhält.

Patt: Der Beteiligte mit dem älteren Kardinal/Fraktionsführer gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spiele magazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.02.11

Weitere KSRs im Internet unter www.hall9000.de, Hinweise an roland.winner@gmx.de

*In einer Partie zu dritt geht die nicht gewählte Karte aus dem Spiel.