

De paus is dood, leve de nieuwe paus!

Strijd als kardinaal om de opvolging van de overleden paus. Invloed en geld zijn de krachtigste middelen om de andere gegadigden voor te blijven. Wie is tot leider van het Vaticaan verkozen als de witte rook verschijnt?

Speelmateriaal

8 opdrachtkaarten



2x

1x

1x

1x

1x

1x

1x



achterzijde

2 Camerlengokaarten



1x



achterzijde



1x



achterzijde

54 geldkaarten



20x



10x



10x



10x



4x



achterzijde

20 kardinaalkaarten



3x 5x 5x 5x



1x



1x



achterzijde

18 politieke kaarten



3x 5x 5x



1x



1x



elk 1x



achterzijde

18 actiekaarten



14x



elk 1x



achterzijde

52 edelstenen (16x diamant, 10x robijn, 11x saffier, 15x barnsteen)



16x



10x



11x



15x

1 voetje



1x

4 zichtscheren



4x

2

Kort speloverzicht

De spelers bieden met hun edelstenen op de kaarten in het aanbod. Die zijn waardevol, want iedere kardinaal levert een stem op. Maar ook politieke invloed kan helpen om zijn kansen te verhogen en zijn kas te spekken. De Camerlengo is echter de man die ervoor zorgt dat de edelstenenvoorraad op peil blijft. De speler met de meeste stemmen op het moment dat er witte rook uit de schoorsteen komt, wint het spel.

Vorbereitung



Startopstelling voor 3 spelers

1. Sorteert alle kaarten naar hun achterkant.
2. Schud de 18 politieke kaarten en de 18 actiekaarten apart.
3. Zoek de kaarten "Witte rook" en "Zwarte rook" uit de stapel kardinaalkaarten. Schud de resterende 18 kardinaalkaarten.
4. Steek de kaart "Zwarte rook" ongeveer in het midden van de stapel. Neem nu de onderste 3 kaarten, zonder ze te bekijken, van de stapel. Schud de kaart "Witte rook" er doorheen. Schuif de 4 kaarten daarna onder de stapel.

3

5. Leg de verschillende gedekte stapels en de Camerlengokaart met symbolen naast elkaar midden op tafel (zie afbeelding startopstelling op blz. 3).
6. Iedere speler krijgt een zichtschermbewaker. Verder krijgt hij 4 **diamanten**, 1 **robijn**, 2 **saffieren**, 3 **barnstenen** en 20 goudstukken (1×10, 1×5, 1×2 en 3×1), die hij achter zijn zichtschermbewaker bewaart. Hij houdt deze geheim voor de andere spelers. Goudstukken zijn bij de bank vrij inwisselbaar. Edelstenen en goudstukken zijn niet gelimiteerd. Indien nodig kunnen de spelers vervangend materiaal gebruiken.
7. Leg de overgebleven goudstukken en edelstenen als bank op tafel (zie afbeelding startopstelling op blz. 3). Doe resterende zichtschermbewakers terug in de doos.
8. Steek de Camerlengokaart zonder symbolen in het voetje. De rustigste speler wordt in de eerste ronde tot Camerlengo benoemd en zet het Camerlengospelstuk voor zich op tafel.
9. Schud de 8 opdrachtkaarten en geef iedere speler er gedekt 2. Doe de overgebleven opdrachtkaarten ongezien terug in de doos.

Spelverloop

Het spel duurt maximaal 18 ronden. Elke ronde bestaat uit 4 fasen, die in onderstaande volgorde worden afgehandeld. Daarna begint de volgende ronde weer bij fase 1. Als de kaart "Zwarte rook" wordt omgedraaid, wordt het spel kort onderbroken (zie blz. 8; Zwarte rook). De kaart "Witte rook" luidt het einde van het spel in.

De 4 fasen:

1. Kaarten in het aanbod omdraaien
2. Actiekaart spelen (optioneel)
3. Maximaal 3 edelstenen bieden
4. Kaart kiezen

1. Kaarten in het aanbod omdraaien

De Camerlengo draait de bovenste kaart van de stapels politieke kaarten, actiekaarten en kardinaalkaarten om. Indien nodig draait hij de Camerlengokaart naar de voorzijde.

2. Actiekaart spelen (optioneel)

Iedere speler mag in deze fase maximaal 1 actiekaart spelen (deze fase vervalt in de 1^e ronde). Een speler die een actiekaart wil spelen, legt deze gedekt voor zich op tafel. Hebben alle spelers besloten, dan draaien ze tegelijk hun actiekaart om. Te beginnen bij de Camerlengo en daarna met de klok mee, handelen de spelers de gekozen actiekaarten af (zie blz. 17; Actiekaarten).

3. Maximaal 3 edelstenen bieden

In deze fase bieden de spelers edelstenen om de meest waardevolle kaart uit het aanbod te bemachtigen. Het aanbod bestaat uit de 3 kaarten die in fase 1 zijn omgedraaid en de Camerlengokaart. In een spel met 4 spelers blijven er geen kaarten over. Doe de overgebleven kaart in een spel met 3 spelers terug in de doos. Gaat het om de Camerlengokaart, dan blijft deze op tafel liggen, ondanks dat diens eigenschappen deze ronde niet worden gebruikt. De volgorde waarin de spelers een kaart mogen kiezen, wordt door een bod in edelstenen bepaald.

Iedere speler neemt in het geheim 0, 1, 2 of 3 edelstenen in zijn hand. Zodra alle spelers besloten hebben, leggen ze hun bod tegelijkertijd voor zich op tafel.

De speler die de meeste edelstenen heeft geboden, mag als eerste een kaart uit het aanbod kiezen. Daarna volgt de speler met de op een na meeste geboden edelstenen, enzovoort. Daarna leggen de spelers alle geboden edelstenen in de bank.

Voorbeeld: Tessa heeft 3 edelstenen geboden, Alwin 2, Peter 1 en Reynold 0. Tessa mag als eerste een kaart kiezen, daarna volgen Alwin, Peter en Reynold.

Hebben 2 of meer spelers evenveel edelstenen geboden, dan wordt hun rangorde bepaald op basis van de waarde van ieders meest waardevolle edelsteen. **Diamanten** zijn de meest waardevolle edelstenen, daarna volgen **robijnen**. **Saffieren** zijn nog iets minder waard en de minst waardevolle edelstenen zijn de **barnstenen**.

Dit houdt in:

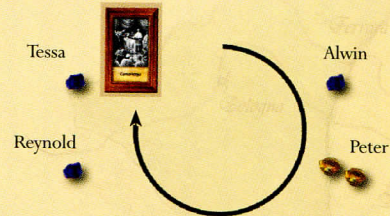
- Kleurloos wint van rood, blauw en geel.
- Rood wint van blauw en geel.
- Blauw wint van geel.
- Geel wint nooit van een andere kleur.

Is de meest waardevolle edelsteen van de betrokken spelers ook gelijk, dan vergelijken ze hun op een na waardevolste edelsteen, enzovoort.

Voorbeeld: Tessa biedt 2 **diamanten** en 1 **barnsteen**, Alwin 2 **diamanten** en 1 **robijn**, Peter 1 **robijn** en Reynold 1 **saffier**. Tessa en Alwin hebben beiden 3 edelstenen geboden. Daarom vergelijken ze nu hun meest waardevolle edelstenen met elkaar. Ze hebben allebei 2 **diamanten** geboden, dus de beslissing valt op de derde edelsteen. Omdat een **robijn** waardevoller is dan een **barnsteen**, mag Alwin eerst een kaart kiezen, daarna Tessa. Peter's **robijn** is waardevoller dan de **saffier** van Reynold. Peter mag daarom als derde kiezen, Reynold krijgt de overgebleven kaart.

Hebben 2 spelers een volledig identiek bod gedaan, dan mag de speler die met de klok mee het dichtst bij de Camerlengo zit eerst een kaart kiezen (gaat het om de Camerlengo zelf, dan mag deze als eerste kiezen).

Voorbeeld:



In deze ronde heeft Peter 2 **barnstenen** geboden, Tessa, Alwin en Reynold ieder 1 **saffier**. Peter heeft het hoogste bod gedaan en mag als eerste een kaart uit het aanbod kiezen. De andere 3 hebben een identiek bod gedaan. Tessa is Camerlengo en mag daarom eerst kiezen. Daarna volgen de anderen met de klok mee (eerst Alwin, daarna Reynold).

Doe alle geboden edelstenen daarna terug in de bank.

4. Kaart kiezen

De spelers kiezen in de in fase 3 bepaalde volgorde 1 kaart. Daarbij hebben ze de keuze uit de open kaarten in het aanbod. Elke kaart kan maar door 1 speler worden gekozen. Nadat iedere speler 1 kaart heeft gekozen, start de volgende ronde weer bij fase 1. Er zijn 4 soorten kaarten:



- Kardinaalkaart

Elk van deze kaarten levert de eigenaar ervan 1 stem op. Iedere kardinaal hoort bij een van de 4 fracties, aangegeven met een wapen. Verder krijgt de eigenaar bij het verschijnen van de kaart "Zwarte rook" 5 goudstukken van de bank voor iedere kardinaalkaart in zijn bezit. Een speler legt zijn kardinaalkaarten open voor zich op tafel, goed zichtbaar voor de andere spelers. Leg kardinalen van dezelfde fractie overlappend op elkaar (zie afbeelding op blz. 9). Zie blz. 14 voor meer informatie over kardinaalkaarten.

Voorbeeld: Tessa heeft 3 edelstenen geboden, Alwin 2, Peter 1 en Reynold 0. Tessa mag als eerste een kaart kiezen, daarna volgen Alwin, Peter en Reynold.

Hebben 2 of meer spelers evenveel edelstenen geboden, dan wordt hun rangorde bepaald op basis van de waarde van ieders meest waardevolle edelsteen. **Diamanten** zijn de meest waardevolle edelstenen, daarna volgen **robijnen**. **Saffieren** zijn nog iets minder waard en de minst waardevolle edelstenen zijn de **barnstenen**.

Dit houdt in:

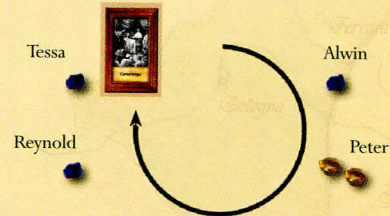
- Kleurloos wint van rood, blauw en geel.
- Rood wint van blauw en geel.
- Blauw wint van geel.
- Geel wint nooit van een andere kleur.

Is de meest waardevolle edelsteen van de betrokken spelers ook gelijk, dan vergelijken ze hun op een na waardevolste edelsteen, enzovoort.

Voorbeeld: Tessa biedt 2 **diamanten** en 1 **barnsteen**, Alwin 2 **diamanten** en 1 **robijn**, Peter 1 **robijn** en Reynold 1 **saffier**. Tessa en Alwin hebben beiden 3 edelstenen geboden. Daarom vergelijken ze nu hun meest waardevolle edelstenen met elkaar. Ze hebben allebei 2 **diamanten** geboden, dus de beslissing valt op de derde edelsteen. Omdat een **robijn** waardevoller is dan een **barnsteen**, mag Alwin eerst een kaart kiezen, daarna Tessa. Peter's **robijn** is waardevoller dan de **saffier** van Reynold. Peter mag daarom als derde kiezen, Reynold krijgt de overgebleven kaart.

Hebben 2 spelers een volledig identiek bod gedaan, dan mag de speler die met de klok mee het dichtst bij de Camerlengo zit eerst een kaart kiezen (gaat het om de Camerlengo zelf, dan mag deze als eerste kiezen).

Voorbeeld:



In deze ronde heeft Peter 2 **barnstenen** geboden, Tessa, Alwin en Reynold ieder 1 **saffier**. Peter heeft het hoogste bod gedaan en mag als eerste een kaart uit het aanbod kiezen. De andere 3 hebben een identiek bod gedaan. Tessa is Camerlengo en mag daarom eerst kiezen. Daarna volgen de anderen met de klok mee (eerst Alwin, daarna Reynold).

Doe alle geboden edelstenen daarna terug in de bank.

4. Kaart kiezen

De spelers kiezen in de in fase 3 bepaalde volgorde 1 kaart. Daarbij hebben ze de keuze uit de open kaarten in het aanbod. Elke kaart kan maar door 1 speler worden gekozen. Nadat iedere speler 1 kaart heeft gekozen, start de volgende ronde weer bij fase 1. Er zijn 4 soorten kaarten:



- Kardinaalkaart

Elk van deze kaarten levert de eigenaar ervan 1 stem op. Iedere kardinaal hoort bij een van de 4 fracties, aangegeven met een wapen. Verder krijgt de eigenaar bij het verschijnen van de kaart "Zwarte rook" 5 goudstukken van de bank voor iedere kardinaalkaart in zijn bezit. Een speler legt zijn kardinaalkaarten open voor zich op tafel, goed zichtbaar voor de andere spelers. Leg kardinalen van dezelfde fractie overlappend op elkaar (zie afbeelding op blz. 9). Zie blz. 14 voor meer informatie over kardinaalkaarten.

Nadat de laatste ronde is uitgespeeld, eindigt het spel. Iedere speler ontvangt nu voor elke overgebleven edelsteen achter zijn zichtscherf 1 goudstuk.

Felipe IV-kaarten:

Iedere speler die 1 of meer Felipe IV-kaarten heeft, ontvangt het op de kaart(en) aangegeven bedrag van de bank (zie ook blz. 16: Felipe IV).

Te beginnen met de Camerlengo en daarna met de klok mee, telt iedere speler in onderstaande volgorde zijn verzamelde stemmen.

1. Opdracht vervuld

Heeft een speler zijn opdracht vervuld, dan ontvangt hij, afhankelijk van de opdracht, 2 of 3 stemmen. Is het hem niet gelukt, dan krijgt hij hier 0 stemmen voor (zie blz. 20: Opdrachtkaarten).

2. Kardinalen en fractieleiders

De speler ontvangt voor elke kardinaal en elke fractieleider 1 stem, aangegeven met dit symbool:



3. Louis XIV-kaarten

De speler ontvangt, afhankelijk van het aantal Louis XIV-kaarten dat hij voor zich heeft, de op de kaart(en) aangegeven stemmen (zie ook blz. 15; Politieke kaarten):

- 1 Louis XIV-kaart: 1 stem
- 2 Louis XIV-kaarten: 2 stemmen
- 3 Louis XIV-kaarten: 4 stemmen
- 4 Louis XIV-kaarten: 6 stemmen
- 5 Louis XIV-kaarten: 8 stemmen

4. Met goudstukken stemmen kopen

Het aantal stemmen dat de speler met zijn goudstukken kan kopen, hangt af van het aantal Mazarin-kaarten dat hij voor zich heeft (zie ook blz. 15; Politieke kaarten):

- 0 Mazarin-kaarten: 15 goudstukken per stem
- 1 Mazarin-kaart: 10 goudstukken per stem
- 2 Mazarin-kaarten: 8 goudstukken per stem
- 3 Mazarin-kaarten: 7 goudstukken per stem
- 4 Mazarin-kaarten: 6 goudstukken per stem
- 5 Mazarin-kaarten: 5 goudstukken per stem

5. Bonuspunten voor “samenzweerders”

Heeft een speler 2 kaarten met een gelijk symbool (bovenaan de kaart in het midden), dan krijgt hij voor dit paar 1 extra stem.

Heeft hij kardinaal Barberini of Sacchetti, dan krijgt hij 1 extra stem als hij respectievelijk ten minste 2 Louis XIV-kaarten of ten minste 2 Mazarin-kaarten heeft.

6. “Squadrone Volante”

Heeft de speler de kaart “Squadrone Volante” in zijn bezit, dan krijgt hij 3 stemmen.

De speler die de meeste stemmen heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die de oudste kardinaal in zijn bezit heeft (een fractieleider geldt in dit geval ook als een kardinaal).

Voorbeeld: in de ronde dat de kaart “Witte rook” is omgedraaid, heeft Tessa de laagste bieding gedaan. Als ze in fase 4 bij het kiezen van kaarten aan de beurt is, is alleen de Camerlengokaart nog beschikbaar. Daar krijgt ze 1 **robijn**, 1 **saffier**, 1 **barnsteen** en 1 goudstuk voor. Ze zet het Camerlengospelstuk voor zich op tafel. Het spel is nu afgelopen en de spelers tellen hun stemmen, te beginnen bij Tessa. Haar actiekaarten vervallen zonder compensatie. Ze heeft aan het einde van het spel de volgende kaarten en edelstenen:



Ze ontvangt 5 goudstukken van de bank voor haar 5 edelstenen.



Ze krijgt ook 5 goudstukken voor haar Felipe IV-kaart.



1. Nu wordt gecontroleerd of ze haar opdrachtkaart vervuld heeft. Deze geeft aan dat ze 3 Franse wapens moet hebben. Dat is gelukt, omdat ze de Franse fractieleider (2 wapens) en kardinaal Barberini (1 wapen) bezit. Tessa ontvangt hiervoor 3 stemmen.

2. Ze krijgt voor haar kardinalen en haar fractieleider 7 stemmen.

3. Ze heeft 2 Louis XIV-kaarten, waar ze 2 stemmen voor krijgt.

4. Aan het einde van het spel had Tessa 27 goudstukken. Inclusief de 5 goudstukken voor haar edelstenen en de 5 goudstukken voor haar Felipe IV-kaarten heeft ze nu 37 goudstukken. Ze heeft 2 Mazarin-kaarten. Daardoor kan ze stemmen kopen voor 8 goudstukken per stem. Ze koopt 4 stemmen.

5. Tessa kijkt nu of ze stemmen voor “samenzweerders” krijgt. De volgende kardinalen leveren haar in totaal 2 stemmen op.



6. Ze heeft de kaart “Squadrone Volante” niet. Daar krijgt ze dus geen stemmen voor.

Tessa heeft in totaal 18 (3+7+2+4+2) stemmen.



© 2010 DDD Verlag GmbH

Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
Klantenservice@999games.nl

Auteur: Christoph Bauer
Grafische vormgeving: Katharina Kubisch
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma

Kaartenoverzicht

Dit overzicht verduidelijkt de verschillende kaarten en de bijbehorende spelregels. Het is niet nodig om dit hoofdstuk vóór het spelen volledig door te lezen.

Kardinaalkaarten

Een speler legt zijn kardinaalkaarten open voor zich op tafel, goed zichtbaar voor de andere spelers. Leg kardinalen van dezelfde fractie of met hetzelfde symbool overlappend op elkaar.

Een kaart geldt als een kardinaal als deze een rood kader heeft en een afbeelding en een naam van een kardinaal toont. Iedere kardinaal levert aan het einde van het spel 1 stem op, aangegeven door het tiarasymbool in de hoek rechtsonder. Verder heeft iedere kardinaal een leeftijd. Deze is in de hoek rechtsboven af te lezen. Alle 18 kardinalen in de stapel kardinaalkaarten dragen in de hoek linksboven een fractiewapen en in de hoek linksonder een geldebuidel. Bij het omdraaien van de kaart “Zwarte rook” krijgt een speler voor iedere eigen kardinaal met een geldebuidel 5 goudstukken van de bank. De geldebuidels hebben daarna geen functie meer. De spelers krijgen er bij het omdraaien van de kaart “Witte rook” dus geen goud meer voor.



Op sommige kardinaalkaarten staat boven in het midden een symbool. Dit stelt bepaalde verbonden of andere relaties tussen 2 kardinalen voor. Heeft een speler 2 kardinalen met hetzelfde symbool, dan ontvangt hij voor dit paar 1 extra stem. Voor de kardinalen Barberini en Sacchetti ontvangt een speler 1 extra stem als hij respectievelijk ten minste 2 Louis XIV-kaarten of ten minste 2 Mazarin-kaarten bezit.



Kardinaal Fabio Chigi heeft een bijzondere status, aangegeven met een duifsymbool. In 1655 werd Chigi tot nieuwe paus verkozen, hij gaf zichzelf de naam Alexander VII. Hij is beschermd tegen de kaarten “Het lukt je om 1 kardinaal

om te kopen”, “Ruil 2 kardinalen” en “Sterfgeval”. Verder is hij beschermd tegen een verbanning als gevolg van Felipe IV-kaarten. Een speler die Fabio Chigi zelf heeft, mag hem wel tegen een andere kardinaal ruilen met de kaart “Ruil 2 kardinalen”.



Politieke kaarten

De eigenschap van een politieke kaart wordt afgehandeld op het moment dat deze door een speler wordt gekozen. Pas daarna neemt de volgende speler een kaart uit het aanbod. Een speler legt zijn politieke kaarten, net als kardinaalkaarten, open voor zich op tafel, goed zichtbaar voor de andere spelers (uitzondering: de kaart “Sterfgeval”, deze verdwijnt na gebruik uit het spel).

- Jules Mazarin

Er zijn 5 van deze kaarten in het spel. Aan het einde van het spel bepalen deze kaarten hoeveel stemmen een speler met zijn goudstukken kan kopen:



- Een speler met 0 Mazarinkaarten betaalt 15 goudstukken per stem.
- Een speler met 1 Mazarinkaart betaalt 10 goudstukken per stem.
- Een speler met 2 Mazarinkaarten betaalt 8 goudstukken per stem.
- Een speler met 3 Mazarinkaarten betaalt 7 goudstukken per stem.
- Een speler met 4 Mazarinkaarten betaalt 6 goudstukken per stem.
- Een speler met 5 Mazarinkaarten betaalt 5 goudstukken per stem.

Voorbeeld: Peter heeft aan het einde van het spel 62 goudstukken en 3 Mazarinkaarten. Omdat hij per stem 7 goudstukken betaalt, koopt hij er 8.

Opmerking: hoewel Jules Mazarin in werkelijkheid een kardinaal was, geldt hij in dit spel niet als kardinaal!

- Louis XIV

Er zijn 5 van deze kaarten in het spel. Een speler ontvangt, afhankelijk van het aantal Louis XIV-kaarten dat hij voor zich heeft, 1 tot 8 stemmen:

Een speler met 1 Louis XIV-kaart krijgt 1 stem.

Een speler met 2 Louis XIV-kaarten krijgt 2 stemmen.

Een speler met 3 Louis XIV-kaarten krijgt 4 stemmen.

Een speler met 4 Louis XIV-kaarten krijgt 6 stemmen.

Een speler met 5 Louis XIV-kaarten krijgt 8 stemmen.



- Felipe IV

Er zijn 3 van deze kaarten in het spel. Zodra een speler zijn tweede Felipe IV-kaart voor zich heeft, moet hij een kardinaal die open voor een andere speler ligt verbannen (uit het spel nemen). Hij mag daarbij geen kardinaal kiezen van een speler die een Felipe IV-kaart voor zich heeft. In het zeldzame geval dat hij geen kardinaal kan verbannen, vervalt deze. Op het moment dat een speler voor een Felipe IV-kaart kiest, krijgt hij direct 5 goudstukken. Hij mag uitsluitend bij zijn tweede Felipe IV-kaart een kardinaal verbannen. Bij zijn derde ontvangt hij uitsluitend goudstukken. Aan het einde van het spel krijgt hij nogmaals goudstukken van de bank:

Een speler met 1 Felipe IV-kaart ontvangt 5 goudstukken.

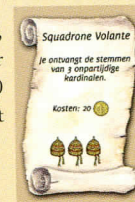
Een speler met 2 Felipe IV-kaarten ontvangt 15 goudstukken.

Een speler met 3 Felipe IV-kaarten ontvangt 25 goudstukken.



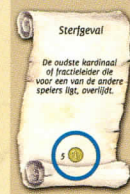
- Squadrone Volante

Deze kaart stelt een groep van 3 onpartijdige kardinalen voor, wiens stemmen voor 20 goudstukken te koop zijn. Kiest een speler deze kaart, dan legt hij deze open voor zich op tafel en betaalt 20 goudstukken aan de bank. Heeft een speler het geld niet, dan hoeft hij niets te betalen. De kaart verdwijnt dan uit het spel.



- Sterfgeval

Een speler die voor deze kaart kiest, ontvangt 5 goudstukken van de bank. Verder overlijdt de oudste kardinaal (of fractieleider) die voor een van de andere spelers ligt (in totaal overlijdt er dus maar 1 kardinaal (of fractieleider)). De kardinalen en fractieleiders van de speler die de kaart "Sterfgeval" heeft gekozen, zijn hiertegen beschermd. Ook kardinaal Fabio Chigi is immuun voor de kaart "Sterfgeval". In dat geval sterft de op een na oudste kardinaal (of fractieleider). In het zeldzame geval dat alle kardinalen (en fractieleiders) beschermd zijn, overlijdt er geen kardinaal.



De stapel politieke kaarten bevat verder 3 kardinalen, die weliswaar 1 stem opleveren, maar niet voor het vervullen van een opdracht kunnen worden gebruikt (omdat ze geen fractiewapen dragen). Voor deze kardinalen krijgt een speler bij de kaart "Zwarte rook" geen goudstukken. De kardinalen hebben wel allemaal een symbool aan de bovenkant in het midden en kunnen daarom 1 extra stem opleveren als de speler hun bondgenoot bezit.



Actiekaarten

Deze kaarten leveren een speler voordelen op bij het bieden met edelstenen. Daarnaast ontvangt hij goudstukken van de andere spelers. Een speler legt een gekozen actiekaart achter zijn zichtscherf en mag deze in fase 2 van een ronde naar keuze spelen.

Spelen 2 of meer spelers een actiekaart waarmee ze goudstukken van andere spelers krijgen, dan worden de actiekaarten met de klok mee, te beginnen bij de Camerlengo, afgehandeld. Spelers die op enig moment niet (het volledige bedrag) kunnen betalen, betalen alles wat ze hebben (of niets als ze geen goudstukken meer hebben).

Let op: een speler mag in fase 2 niet meer dan 1 actiekaart spelen. Doe gebruikte actiekaarten in de doos.

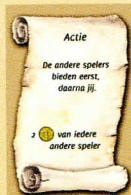
- Je ontvangt 10 goudstukken van de bank (2 exemplaren in het spel)

Bij het kiezen van deze kaart krijgt een speler het geld niet meteen. Hij moet de kaart in fase 2 van een latere ronde spelen. Pas dan ontvangt hij de goudstukken.



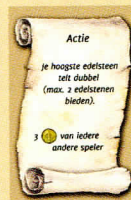
- De andere spelers bieden eerst, daarna jij (2 exemplaren in het spel)

Een speler die deze kaart heeft gespeeld, biedt in eerste instantie niet mee. Hij wacht totdat de andere spelers hun geboden edelstenen op tafel hebben gelegd. Daarna mag hij zijn eigen bod bepalen en de betreffende edelstenen op tafel leggen. De volgorde waarin de spelers kaarten kiezen, wordt op de gebruikelijke manier bepaald. Verder krijgt de speler 2 goudstukken van elk van de andere spelers. Hebben 2 spelers deze kaart in dezelfde ronde gespeeld, dan bieden eerst de andere spelers. Daarna bieden de betreffende 2 spelers op dezelfde manier en ook zij leggen daarna tegelijk hun geboden edelstenen open op tafel. De volgorde waarin de spelers kaarten kiezen, wordt op de gebruikelijke manier bepaald. Verder krijgen beide spelers 2 goudstukken van elk van de andere spelers.



- Je hoogste edelsteen telt dubbel (2 exemplaren in het spel)

Een speler die deze kaart speelt, mag in fase 3 niet meer dan 2 edelstenen bieden. Zijn meest waardevolle edelsteen telt dubbel bij het bepalen van de volgorde waarin de spelers kaarten kiezen. Verder krijgt de speler 3 goudstukken van elk van de andere spelers.



Voorbeeld: Reynold heeft de actiekaart "Je hoogste edelsteen telt dubbel" gespeeld. In fase 3 biedt hij 1 **diamant** en 1 **saffier**. Bij het bepalen van de volgorde waarin de spelers kaarten kiezen, mag Reynold fictief 1 **diamant** bij haar bod optellen (omdat **diamanten** waardevoller zijn dan **saffier**). Zijn bod is dus 2 **diamanten** en 1 **saffier**.

- Je volgende bod: 3 robijnen (2 exemplaren in het spel)

Een speler die deze kaart speelt, doet bij het bieden met edelstenen niet actief mee. Deze kaart geldt als een bod van 3 **robijnen**. Verder krijgt de speler 2 goudstukken van elk van de andere spelers.



- Het lukt je om 1 kardinaal om te kopen (3 exemplaren in het spel)

Een speler die deze kaart speelt, mag een kardinaal die open voor een andere speler ligt, pakken en voor zichzelf neerleggen. Hij moet deze andere speler daar 5 goudstukken voor betalen.



Let op: fractieleiders en Fabio Chigi zijn hiertegen beschermd.

Heeft een speler op het moment dat hij deze actiekaart afhandelt geen 5 goudstukken meer, dan mag hij de kaart weer achter zijn zichtscherm leggen en deze in een andere ronde spelen.

- Ruil 2 kardinalen (3 exemplaren in het spel)

Een speler die deze kaart speelt, mag 2 open op tafel liggende kardinalen van plaats wisselen. Het is uitdrukkelijk toegestaan om 2 kardinalen van andere spelers van plaats te wisselen. De speler neemt 1 kardinaal naar keuze en legt deze voor een andere speler (of voor zichzelf). Daarna kiest hij 1 kardinaal van de speler die zojuist de nieuwe kardinaal heeft ontvangen en legt deze voor de speler van wie hij de eerste kardinaal had weggenomen.



Op deze manier kan een speler aan kardinalen met de juiste familiewapens of andere symbolen komen.

Let op: fractieleiders en Fabio Chigi zijn hiertegen beschermd (de eigenaar van een fractieleider of Fabio Chigi mag er zelf wel voor kiezen om zo'n kaart tegen een andere kardinaal te ruilen).

De stapel actiekaarten bevat 4 fractieleiders. Een speler die een fractieleider kiest, legt deze open voor zich neer (bij zijn andere kardinalen). Een fractieleider heeft een groen kader en 2 familiewapens in de hoek linksboven. Voor het vervullen van opdrachten gelden deze ook als 2 wapens. Net als kardinalen hebben fractieleiders een leeftijd (ze kunnen overlijden) en leveren ze 1 stem op. Ze zijn beschermd tegen omkoping en ruilen. Verder krijgt een speler bij het omdraaien van de kaart “Zwarte rook” geen goudstukken voor een fractieleider.



Camerlengo

Een speler die voor de Camerlengokaart kiest, draait de kaart in het aanbod om en zet het Camerlengo-speelstuk voor zich op tafel (hij neemt het van de huidige Camerlengo af). De Camerlengo heeft voordelen bij gelijke biedingen. Verder krijgt de speler 1 **robijn**, 1 **saffier**, 1 **barnsteen** en 1 goudstuk van de bank.



Let op: de Camerlengokaart is de enige manier om aan nieuwe edelstenen te komen. Geboden **diamanten** kan een speler tijdens het spel nooit meer terugkrijgen.

Oprichtkaarten

Tijdens de verkiezing van een nieuwe paus in 1655 streden 4 fracties om de macht, te weten een fractie van de Spaanse keizer, een Franse fractie, een fractie van kardinalen onder paus Innocentius X en een fractie van kardinalen onder paus Urbanus VIII. Aan het begin van het spel krijgt iedere speler 2 opdrachtkaarten, waarvan hij er 1 naar keuze moet afleggen bij het verschijnen van de kaart “Zwarte rook”.



Om een opdracht te vervullen, moet een speler meestal kardinalen van bepaalde fracties verzamelen. Hij ontvangt de 2 of 3 stemmen uitsluitend als hij de op-

dracht **aan het einde van het spel** heeft vervuld. Daarom moet hij zijn opdrachtkaart tijdens het spel geheim houden, ook al heeft hij de opdracht inmiddels vervuld. Het kan als gevolg van bepaalde actiekaarten voorkomen dat benodigde kardinalen weggenomen worden, waardoor hij aan het einde van het spel niet de vereiste familiewapens heeft en de extra stemmen niet krijgt. Voor het vervullen van een opdracht moet de speler **ten minste** zoveel wapens van de gevraagde soort hebben als op de kaart zijn afgebeeld.

Opmerking: de 4 fractieleiders dragen ieder 2 familiewapens en zijn daardoor erg gewild.

- Opdracht: 4 verschillende wapens (2 exemplaren in het spel)

Om deze opdracht te vervullen, moet de speler van elke fractie ten minste 1 kardinaal (of de fractieleider) hebben. Dit levert 2 stemmen op.



- Opdracht: Spanje en Innocentius

Om deze opdracht te vervullen, moet de speler ten minste 2 kardinalen (of de fractieleider) van de Spaanse fractie en ten minste 2 kardinalen (of de fractieleider) van de fractie van Innocentius X hebben. Dit levert 2 stemmen op.



- Opdracht: Innocentius en Urbanus

Om deze opdracht te vervullen, moet de speler ten minste 2 kardinalen (of de fractieleider) van de fractie van Innocentius X en ten minste 2 kardinalen (of de fractieleider) van de fractie van Urbanus X hebben. Dit levert 2 stemmen op.



- Opdracht: Spanje en Urbanus

Om deze opdracht te vervullen, moet de speler ten minste 2 kardinalen (of de fractieleider) van de Spaanse fractie en ten minste 2 kardinalen (of de fractieleider) van de fractie van Urbanus hebben. Dit levert 2 stemmen op.



- Opdracht: Frankrijk

Om deze opdracht te vervullen, moet de speler de 3 kardinalen (of de fractieleider en ten minste 1 kardinaal) van de Franse fractie hebben. Dit levert 3 stemmen op.



- Opdracht: meerderheid van de fractieleiders

Om deze opdracht te vervullen, moet de speler aan één van de volgende voorwaarden voldoen:

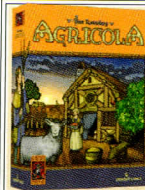


- Hij heeft 3 fractieleiders; of
- Hij heeft 2 fractieleiders en geen andere speler heeft meer dan 1 fractieleider; of
- Hij heeft 1 fractieleider en geen andere speler heeft een fractieleider.

Dit levert 2 stemmen op.

- Opdracht: Felipe IV en Jules Mazarin

Om deze opdracht te vervullen, moet de speler ten minste 2 Felipe IV-kaarten en ten minste 2 Mazarin-kaarten hebben. Dit levert 2 stemmen op.



Agricola – Ontwikk je boerenbedrijf in de middeleeuwen, 1-5 spelers

Iedere speler begint met een houten hutje met 2 ruimtes, waarin 2 gezinsleden wonen. De spelers bouwen door middel van woonuitbreiding, akkerbouw en veeteelt een waardig leven op. Ze verzamelen grondstoffen en zorgen voor voldoende voedsel voor iedereen. Wie bouwt het grootste boerenbedrijf? Met de uitbreiding Veenboeren wordt Agricola nog interessanter. Je erf is bezaaid met bomen en veen, dat je eerst moet ontginnen.

Door je woning te verwarmen voorkom je ziekte. De tweede uitbreiding op het strategische agrarische ontwikkelingsspel Agricola is geïnspireerd op de lage landen. Deze set bevat liefst 120 op Nederland en 24 op Vlaanderen gebaseerde ambachten en investeringen. Daarnaast zitten er goederenminiaturen, een X-deck en de kleine uitbreiding Through the Seasons in de doos.



Bonenza – Wie dopt zijn boontjes het best? 3-5 spelers

De spelers zijn bonenkwekers, die verschillende soorten bonen op hun velden planten. Ze kunnen echter maar in twee of drie soorten investeren. Gelukkig kunnen ze de rest aan hun medespelers verhandelen. De slimste handelaar verkrijgt de meest interessante bonen en verkoopt zijn oogst duur. Er zijn twee uitbreidingen verkrijgbaar, die een nieuwe dimensie aan dit interactieve kaartspel toevoegen. Het nieuwste lid van de familie is Al Caboon. Daarin neem je het alleen of met z'n tweeën op tegen de bonenmaffia!



Carcassonne – het ontstaan van een landschap, 2-5(6) spelers

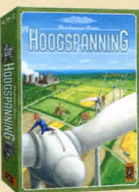
Legspel met puzzelelement. Rond de Franse vestingstad Carcassonne ontwikkelt zich een landschap, waar de spelers hun horigen als struikrover, ridder, monnik of boer inzetten. Je scoort punten als een weg, stad, klooster of weiland is afgebouwd. Maar pas op, de andere spelers kunnen je projecten dwarsbomen!

Er zijn inmiddels 9 uitbreidingen op Carcassonne, een jubileumversie, een dobbelspel en een vereenvoudigde versie voor jonge kinderen verschenen!



Halli Galli, wie slaat het snelst op de bel? 2-6 spelers

In Halli Galli gaat het er om wie alle kaarten verzamelt. Door om beurten een kaart open te draaien komen er nieuwe plaatjes in het spel. Als de juiste combinatie plaatjes openligt, slaat iedereen zo snel mogelijk op de bel. De snelste 'beller' krijgt alle opengedraaide kaarten en dan begint de volgende ronde. Naast het gewone spel zijn er nu ook speciale versies voor kinderen (Halli Galli Junior) en voor fanatieke spelers (Halli Galli Extreem). Halli Galli is inmiddels ook verkrijgbaar in een watervaste versie voor op vakantie!



Hoogspanning – Een spel over de levering van elektriciteit, 2-6 spelers

De spelers investeren in elektriciteitscentrales en bouwen hun hoogspanningsnetwerk steeds verder uit. Iedere ronde worden nieuwe centrales geveild, die in capaciteit en brandstofgebruik steeds moderner en duurder worden. Ga je voor goedkope steenkolencentrales, of investeer je juist in schone, maar dure windenergieparken? En pas op: de concurrentie op de brandstoffenmarkt is moordend!

Inmiddels zijn er 2 nieuwe uitbreidingen verschenen: Benelux en Het verre Oosten. Ga de uitdaging nu ook aan in onder meer de Lage Landen, Rusland of Korea. Elk scenario heeft zijn eigen speelbord en speciale spelregels!



De Kolonisten van Catan – handelen en bouwen, 2-6 spelers

Sinds 1998 het meest gespeelde familiespel van Nederland en omstreken. De spelers koloniseren het eiland Catan. Dorpen en steden oogsten grondstoffen zoals graan, hout en wol van omliggende landschappen. Deze grondstoffen ruilen de spelers met elkaar om de juiste combinatie voor het bouwen van een straat, dorp of stad bij elkaar te krijgen. De ontwikkelingskaarten geven het spel een verrassende draai. Er zijn inmiddels wereldwijd miljoenen exemplaren van dit spel en de vele uitbreidingen over de toonbank gegaan. De nieuwste telg in de familie is Het snelle Kaartspel. Je kunt De Kolonisten van Catan nu in een half uurtje spelen, en het past ook nog eens gemakkelijk in elke tas!



Machiavelli – Intrige en verraad, 2-7 spelers

Spannend kaartspel, waarin de spelers elke beurt in de huid van een ander karakter kruipen. Omdat het kiezen van deze personen in het geheim gebeurt, staan de spelers regelmatig voor verrassingen. Kiest u voor de Moordenaar, de Dief, de Bouwmeester of misschien de Condottière? Ieder karakter geeft u speciale voordelen. Wie bouwt in deze sinistere ambiance de meest waardevolle gebouwen?

Machiavelli: De Donkere Landen

Nieuwe karakterkaarten zorgen voor nog meer variatie!



Regenwormen – vlot dobbelspel, 2-7 spelers

Verzamel zoveel mogelijk wormen. In eerste instantie gaat dat er vriendelijk aan toe. Maar naarmate het spel vordert, worden wormen steeds schaarser. De spelers schamen zich er dan niet meer voor om deze van hun tegenstanders af te pakken. Er is nu ook een vereenvoudigde versie op de markt voor jongere kinderen en een luxe barbecue-editie!