

1655 – HABEMUS PAPAM

di Christoph Bauer
per 3-4 giocatori da 10 anni in su – Durata: 30-45 min. circa

CONTENUTO

- 8 Carte Obiettivo;



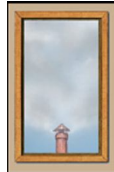
- 2 Carte Camerlengo;



- 54 Carte Oro (20x1, 10x2, 10x5, 10x10, 4x20);



- 20 Carte Cardinale (comprese 1 carta "Fumata Nera" e 1 carta "Fumata Bianca");



- 18 Carte Politico (comprese 1 carta "Caso di morte" e 1 carta "Squadrone volante");



- 18 Carte Azione (comprese 4 carte "Capo Fazione");



- 52 gemme (16 diamanti bianchi, 10 rubini rossi, 11 zaffiri blu, 15 ambre gialle);
- 1 base per le carte;
- 4 schermi per i giocatori;
- 1 regolamento (tedesco, inglese).

INTRODUZIONE

Il Papa è morto! Ogni giocatore impersona un cardinale che partecipa al Conclave e cerca di farsi eleggere per ascendere al trono della Santa Sede. Per questo ci sarà bisogno di conquistare il voto degli altri cardinali, ma anche i necessari favori dei politici più potenti del tempo, che possono influenzare i cardinali ancora indecisi. Il giocatore col maggior numero di voti, alla fine sarà eletto Papa e vincerà la partita.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Dividere le carte per tipo, separando i vari mazzi.
2. Mescolare separatamente i mazzi delle 18 Carte Politico e delle 18 Carte Azione.

3. Mescolare il mazzo delle 18 Carte Cardinale (escluse le carte "Fumata Nera" e "Fumata Bianca").
4. Inserire carta "Fumata Nera" a circa metà dell'altezza del mazzo delle carte Cardinale e mescolare la carta "Fumata Bianca" insieme alle ultime 3 carte dello stesso mazzo.
5. Porre i 3 mazzi in mezzo al tavolo, insieme alla carta Camerlengo che illustra il simbolo delle 3 gemme.
6. Ogni giocatore riceve uno schermo, dietro al quale pone 4 diamanti, 1 rubino, 2 zaffiri e 3 ambre, oltre a 20 monete d'oro (1x10, 1x5, 1x2, 3x1); l'oro e le gemme devono sempre essere tenute nascoste agli avversari.
7. Mettere le restanti gemme e carte Oro a fianco dei mazzi, a formare la banca.
8. Mescolare le 8 Carte Obiettivo e distribuirne 2 a ciascun giocatore,
9. Posizionare la seconda carta Camerlengo sulla base e consegnarla al giocatore più vivace, che diventa così il giocatore iniziale.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita ad Habemus Papam dura un massimo di 18 turni, ciascuno dei quali composto da 4 fasi:

1. *Rivelare le carte in cima ai mazzi Cardinale, Politico e Azione.*
2. *Giocare una carta Azione (facoltativo).*
3. *Offrire gemme per aggiudicarsi le carte.*
4. *Prendere una nuova carta.*

1. Rivelare le carte in cima ai mazzi Cardinale, Politico e Azione

Vengono girate le carte Cardinale, Politico e Azione in cima ai rispettivi mazzi, che, insieme alla carta Camerlengo, andranno a costituire le 4 carte da mettere all'asta nella Fase 3.

Se, girando la carta del mazzo Cardinale, viene rivelata la carta "Fumata Nera", il gioco viene momentaneamente interrotto (vedi avanti); se viene rivelata la carta "Fumata Bianca", la partita finisce e viene svolto il calcolo dei voti per decretare il vincitore del gioco.

2. Giocare una carta Azione

A partire dal secondo turno ciascun giocatore può, se vuole, giocare una delle carte Azione eventualmente acquistate nei turni precedenti e tenute dietro lo schermo (nel primo turno non è possibile poiché nessun giocatore ne è ancora in possesso); i giocatori che decidono di eseguire questa azione, prendono la carta scelta e la pongono coperta davanti al loro schermo. Quando tutti hanno scelto, le carte vengono rivelate simultaneamente e le relative azioni vengono eseguite, a partire dal giocatore con la carta Camerlengo e proseguendo in senso orario.

3. Offrire gemme per aggiudicarsi le carte

Tutti i giocatori devono offrire una quantità di gemme compresa fra 0 e 3 in modo da aggiudicarsi una delle carte rivelate nella Fase 1. Le gemme devono essere prelevate da dietro il proprio schermo e poste dentro il palmo della mano chiusa. Quando tutti i giocatori hanno scelto, si rivelano simultaneamente tutte le offerte.

L'offerta più alta è sempre quella costituita dal *maggior numero* di gemme; a parità di numero conta la *qualità* delle gemme: la più preziosa è il diamante, seguita dal rubino, dallo zaffiro e dall'ambra. Pertanto un'offerta contenente almeno un diamante batte sempre un'offerta composta dallo stesso numero totale di gemme che però non contiene diamanti, e così via. Se la parità persiste anche per la qualità delle gemme offerte, allora la priorità spetta al giocatore più vicino, in senso orario, al Camerlengo (a partire dal Camerlengo stesso). Tutte le gemme offerte devono essere rimesse nella banca. È comunque sempre possibile non offrire nessuna gemma.

Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta sarà il primo a scegliere nella fase seguente una delle carte a disposizione (Camerlengo, Cardinale, Politico, Azione), seguito dal giocatore con la seconda offerta più alta (che ovviamente non potrà scegliere la stessa carta scelta dal primo giocatore) e così via.

4. Prendere una nuova carta

In una partita con 4 giocatori tutte le carte a disposizione vengono scelte da un giocatore diverso; in una partita con 3 giocatori ne rimarrà al contrario sempre esclusa una: se si tratta di una carta Cardinale, Politico o Azione, questa verrà rimossa dal gioco; se si tratta della carta Camerlengo, questa rimarrà a disposizione per i turni successivi.

- Carte Cardinale: ciascuna carta fornisce un voto a proprio favore alla fine del gioco, oltre a 5 monete d'oro al momento in cui viene rivelata la carta "Fumata Nera"; le carte prese durante il corso della partita devono essere tenute scoperte davanti al proprio schermo, ben visibili da tutti i giocatori.
- Carte Politico: queste carte consentono di ottenere, a fine partita, delle monete d'oro e dei voti supplementari; anch'esse, come le carte Cardinale, devono essere tenute scoperte e visibili davanti al proprio schermo. Fra le carte Politico sono presenti anche 3 carte che rappresentano 3 ulteriori Cardinali di nomina politica che partecipano al conclave e che non appartengono a nessuna delle 4 fazioni "ufficiali" che sostengono gli altri cardinali (vedi avanti); anch'esse forniscono comunque un voto a proprio favore alla fine del gioco. Sempre in questo mazzo sono poi presenti le carte "Caso di morte" e "Squadrono Volante", le cui funzioni sono descritte più avanti in questo regolamento.
- Carte Azione: a differenza delle precedenti devono essere tenute nascoste dietro il proprio schermo, e possono essere utilizzate, una per turno, durante la Fase 2, in modo da ottenere dei vantaggi nella successiva fase di offerta delle gemme. Fra le carte Azione sono presenti anche 4 carte che rappresentano i Capi delle 4 fazioni

che sostengono i vari cardinali all'elezione a Papa; tali carte vanno pertanto trattate come le carte Cardinale e Politico e devono essere tenute scoperte e visibili davanti al proprio schermo.

- **Carta Camerlengo:** la carta Camerlengo in palio non viene mai prelevata dal giocatore che la sceglie; essa infatti rappresenta soltanto un promemoria per ricordare che chi la sceglie diventa il nuovo Camerlengo (e pertanto riceve al suo posto l'altra carta Camerlengo, quella posta sulla base) e riceve 1 moneta d'oro, 1 rubino, 1 zaffiro e 1 ambra. La carta Camerlengo è l'unica che permette, durante il gioco, di recuperare le gemme offerte in Fase 3 (ad eccezione dei diamanti: ogni giocatore ne riceve 4 all'inizio della partita e non ha più modo di recuperare quelli spesi per le offerte).

La "Fumata Nera"

Quando, durante la Fase 1, dal mazzo delle Carte Cardinale viene scoperta la carta "Fumata Nera", tale carta va rimossa dal gioco e sostituita con un'altra pescata dallo stesso mazzo. Prima di riprendere il gioco, però, ogni giocatore deve:

- a) ricevere 5 monete d'oro per ogni carta Cardinale col simbolo appropriato che ha davanti a sé;
- b) scartare dal gioco a scelta una delle 2 carte Obbiettivo che aveva ricevuto all'inizio della partita, senza farla vedere agli altri giocatori.

A questo punto il gioco prosegue normalmente con la Fase 2 del turno in corso.

La "Fumata Bianca"

Quando, durante la Fase 1, dal mazzo delle Carte Cardinale viene scoperta la carta "Fumata Bianca", tale carta va rimossa dal gioco e sostituita con un'altra pescata dallo stesso mazzo. A questo punto inizia l'ultimo turno di gioco, dopodiché verrà effettuato il conto dei voti e proclamato il vincitore della partita.

Può succedere che la carta "Fumata Bianca" sia l'ultima del mazzo delle carte Cardinale; in tal caso si svolge comunque un ultimo turno di gioco in cui l'unica carta in palio è la carta Camerlengo (poiché i Mazzi delle carte Politico e Azione risulterebbero già esauriti), che, come nei turni precedenti, dà sempre diritto a ricevere 3 gemme e 1 moneta d'oro, che possono comunque servire a conquistare dei voti in più (vedi avanti).

FINE DEL GIOCO

Dopo aver concluso l'ultimo turno, ogni giocatore cambia le gemme rimaste in suo possesso al tasso di 1 moneta per ciascuna gemma (indipendentemente dal suo colore) e riceve inoltre il denaro previsto dalle carte Felipe IV (Re di Spagna) in suo possesso (vedi avanti). Le eventuali carte Azione ancora non giocate non contano più nulla e vengono rimosse. A partire dal Camerlengo, ogni giocatore conta i suoi voti, secondo la seguente procedura:

1. **Carta Obbiettivo:** se il giocatore è riuscito a soddisfare quanto richiesto dall'unica carta Obbiettivo che gli è rimasta dopo la rivelazione della carta "Fumata Nera", ottiene un numero di voti pari a quanto indicato sulla carta stessa (vedi il numero di simboli corrispondenti).
2. **Carte Cardinale e Capo Fazione:** ogni giocatore guadagna 1 voto per ogni carta Cardinale o Capo Fazione in suo possesso a fine partita (vedi il simbolo corrispondente).
3. **Carte Louis XIV:** ogni giocatore guadagna ulteriori voti in base al numero di carte Louis XIV (Re di Francia) in suo possesso a fine partita (vedi avanti).
4. **Carte Jules Mazarin:** ogni giocatore converte in voti le monete d'oro che gli sono rimaste a fine partita in funzione del numero di carte Jules Mazarin in suo possesso (vedi avanti).
5. **Simboli sulle Carte Cardinale:** ogni giocatore in possesso di 2 Carte Cardinale aventi lo stesso simbolo in alto al centro riceve un voto supplementare per ciascuna coppia (vedi avanti); il giocatore che possiede la carta del Cardinale Barberini ottiene un voto ulteriore se possiede almeno 2 carte Louis XIV; il giocatore che possiede la carta del Cardinale Sacchetti ottiene un voto ulteriore se possiede almeno 2 carte Jules Mazarin.
6. **Squadrono Volante:** il giocatore che ha giocato questa carta nel corso della partita ottiene 3 voti supplementari.

Dopo aver contato tutti i voti, il giocatore che ne ha ottenuti il maggior numero vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore, fra quelli col maggior numero di voti, che possiede la carta Cardinale o Capo Fazione con l'età (numero in alto a destra) più alta.

LA CARTE IN DETTAGLIO

Carte Cardinale

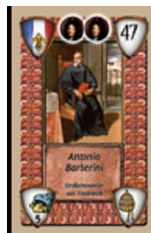
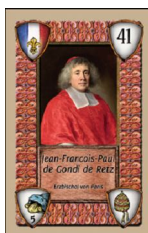
Le carte Cardinale riportano: al centro il nome e il ritratto del Cardinale in questione; in alto a sinistra il simbolo della fazione di appartenenza; in alto a destra gli anni di età; in basso a sinistra un simbolo che ricorda di riscuotere 5 monete d'oro al momento in cui viene rivelata la carta "Fumata Nera"; in basso a destra un simbolo con la tiara papale che simboleggia un voto a fine partita.

Alcune carte riportano poi anche un simbolo in alto al centro; per ciascun simbolo (a parte la colomba del Cardinale Fabio Chigi, vedi avanti) esistono 2 carte: se un giocatore a fine partita possiede entrambe le carte con lo stesso simbolo, guadagna un voto supplementare.

La carta del Cardinale Barberini in alto al centro riporta 2 simboli col ritratto di Louis XIV: se il giocatore che a fine partita possiede questa carta possiede anche almeno 2 carte Louis XIV, guadagna un voto supplementare.

La carta del Cardinale Sacchetti in alto al centro riporta 2 simboli col ritratto di Jules Mazarin: se il giocatore che a fine partita possiede questa carta possiede anche almeno 2 carte J. Mazarin, guadagna un voto supplementare.

La carta del Cardinale Fabio Chigi in alto al centro riporta il simbolo di una colomba; questi è in effetti il cardinale che alla fine del conclave del 1655 fu eletto Papa col nome di Alessandro VII, ed è pertanto immune all'effetto di alcune carte Azione e alla carta "Caso di morte".

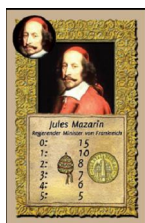


Carte Politico



- Carte Louis XIV (5x): alla fine della partita forniscono voti supplementari in funzione del numero di carte di questo tipo possedute da ciascun giocatore, secondo il seguente schema:

N° carte Louis XIV	0	1	2	3	4	5
Voti supplementari	0	1	2	4	6	8



- Carte Jules Mazarin (5x): alla fine della partita consentono di cambiare le monete d'oro rimaste a ciascun giocatore in voti supplementari, secondo i tassi di scambio indicati nel seguente schema:

N° carte Jules Mazarin	0	1	2	3	4	5
1 voto ogni N monete d'oro	15	10	8	7	6	5

Le monete d'oro eventualmente ancora avanzate dopo lo scambio, non contano niente.



- Carte Felipe IV (3x): ciascuna carta, appena ottenuta in Fase 4, fa guadagnare immediatamente 5 monete d'oro; inoltre, quando un giocatore ottiene la seconda carta Felipe IV, può rimuovere dal gioco una carta Cardinale fra quelle poste scoperte davanti ad un altro giocatore (escluso il Cardinale Fabio Chigi), a meno che questo non abbia fra le sue carte scoperte un'altra carta Felipe IV, che automaticamente protegge tutti i suoi Cardinali da questa azione; alla fine della partita ciascun giocatore ottiene poi una quantità di monete d'oro dipendente dal numero di carte Felipe IV in suo possesso, secondo il seguente schema:

N° carte Felipe IV	0	1	2	3
Monete d'oro	0	5	15	25

- Squadroni Volante (1x): il giocatore che ottiene questa carta in Fase 4 può pagare 20 monete d'oro alla banca per guadagnare a fine partita 3 voti supplementari; se il giocatore che la ottiene non vuole o non può pagare le 20 monete d'oro, la carta viene rimossa dal gioco.

- Caso di Morte (1x): il giocatore che ottiene questa carta in Fase 4 riceve 5 monete d'oro dalla banca e rimuove dal gioco, fra quelle dei suoi avversari, la carta Cardinale o Capo Fazione con l'età più alta; tale carta non ha però effetto sul Cardinale Fabio Chigi.

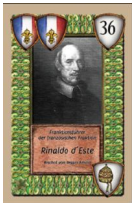


Carte Azione

A differenza delle altre, le Carte Azione vengono tenute nascoste dietro lo schermo e possono essere usate, una per turno, nella Fase 2 dei turni successivi a quelli in cui sono state ottenute. Se più giocatori decidono di usare una carta Azione nello stesso turno, esse devono essere risolte a partire da quello più vicino al Camerlengo, in senso orario. Di seguito le Carte Azione sono descritte in dettaglio:



- Ricevi 10 monete d'oro dalla Banca (2x)
- I tuoi avversari puntano per primi, tu dopo di loro (2x): chi ha giocato questa carta, nella successiva Fase 3 può fare la sua offerta in gemme solo dopo aver visto le offerte fatte dagli altri giocatori e allo stesso tempo riceve immediatamente da ciascuno dei suoi avversari 2 monete d'oro (se uno degli altri giocatori ha meno di 2 monete, consegna il massimo che è nelle sue possibilità). Se 2 giocatori giocano questa carta nello stesso turno, gli altri fanno le loro offerte normalmente, seguiti poi da questi due, che fanno la loro offerta simultaneamente, ma solo dopo aver visto le gemme offerte dai primi; ciascuno riceve poi dagli altri le monete d'oro dovute (rispettando, nel caso un giocatore disponga di meno di 4 monete d'oro, l'ordine di turno dal camerlengo in senso orario).
- La tua gemma di maggior valore conta 2 volte (2x): chi ha giocato questa carta, nella successiva Fase 3 può offrire fino ad un massimo di 2 gemme, ma quella di maggior valore fra quelle offerte conta 2 volte e allo stesso tempo riceve immediatamente da ciascuno dei suoi avversari 3 monete d'oro (se uno degli altri giocatori ha meno di 3 monete, consegna il massimo che è nelle sue possibilità).
- Prossima offerta 3 rubini (2x): chi gioca questa carta, nella successiva Fase 3 non deve offrire nessuna gemma perché la carta stessa costituisce un'offerta virtuale costituita da 3 rubini; allo stesso tempo il giocatore riceve immediatamente da ciascuno dei suoi avversari 2 monete d'oro (se uno degli altri giocatori ha meno di 2 monete, consegna il massimo che è nelle sue possibilità).
- Riesci a corrompere un cardinale (3x): chi gioca questa carta può, pagando 5 monete d'oro ad un avversario, prendere una qualsiasi delle sue carte Cardinale fra quelle poste scoperte davanti a lui; il giocatore avversario non può opporsi. Questa carta però non ha effetto sul Cardinale Fabio Chigi e sui 4 Capi Fazione.
- Scambia 2 cardinali (3x): chi gioca questa carta può scambiare fra loro 2 qualsiasi carte Cardinale fra quelle poste scoperte davanti ai vari giocatori (compreso lui stesso); i giocatori che subiscono lo scambio non possono opporsi. Questa carta però non ha effetto sul Cardinale Fabio Chigi e sui 4 Capi Fazione.



Fra le carte azione sono presenti anche i 4 Capi Fazione che, una volta presi, vanno piazzati a faccia scoperta davanti al proprio schermo. Essi infatti hanno la stessa funzione delle carte Cardinale, e mostrano in alto a destra gli anni di età e in basso a destra un simbolo con la tiara papale che simboleggia un voto a fine partita. A differenza delle carte Cardinale in alto a sinistra riportano 2 simboli della fazione di appartenenza e non forniscono alcun introito al momento in cui viene rivelata la carta "Fumata Nera".

Carte Obiettivo

Queste carte forniscono 2 o 3 voti aggiuntivi a fine partita, a condizione che il giocatore che le possiede soddisfi le condizioni indicate sulle carte stesse; queste generalmente consistono nell'avere fra le proprie carte scoperte a fine partita un certo numero di simboli delle varie fazioni in gioco (fazione Spagnola, fazione Francese, fazione di Innocenza X e fazione di Urbano VIII). All'inizio della partita ogni giocatore riceve 2 carte Obiettivo da tenere dietro il proprio schermo, nascoste agli avversari; quando viene rivelata la carta "Fumata Nera", ognuno deve scartarne una, a scelta, e tenere la seconda. Di seguito le Carte Obiettivo sono descritte in dettaglio:



- 4 simboli diversi (2x): a fine partita, se il giocatore che possiede questa carta mostra, fra i suoi Cardinali e Capi Fazione, almeno 1 simbolo di ciascuna fazione, guadagna 2 voti aggiuntivi.
- Spagna e Innocenzo (1x): a fine partita, se il giocatore che possiede questa carta mostra, fra i suoi Cardinali e Capi Fazione, almeno 2 simboli ciascuno delle fazioni Spagnola e di Innocenzo X, guadagna 2 voti aggiuntivi.
- Innocenzo X e Urbano VIII (1x): a fine partita, se il giocatore che possiede questa carta mostra, fra i suoi Cardinali e Capi Fazione, almeno 2 simboli ciascuno delle fazioni di Innocenzo X e di Urbano VIII, guadagna 2 voti aggiuntivi.
- Spagna e Urbano VIII (1x): a fine partita, se il giocatore che possiede questa carta mostra, fra i suoi Cardinali e Capi Fazione, almeno 2 simboli ciascuno delle fazioni Spagnola e di Urbano VIII, guadagna 2 voti aggiuntivi.
- Francia (1x): a fine partita, se il giocatore che possiede questa carta mostra, fra i suoi Cardinali e Capi Fazione, almeno 3 simboli ciascuno della fazione Francese, guadagna 3 voti aggiuntivi.
- Maggioranza di Capi Fazione (1x): a fine partita, se il giocatore che possiede questa carta ha, fra le sue carte, più Capi Fazione di tutti gli altri giocatori (ovvero non sono ammesse parità), guadagna 2 voti aggiuntivi.
- Felipe e Mazarin (1x): a fine partita, se il giocatore che possiede questa carta ha, fra le sue carte, almeno 2 Felipe IV e 2 Jules Mazarin, guadagna 2 voti aggiuntivi.

Traduzione di Adams