

Christoph Bauer

1655 - Habemus Papam

Joueurs : 3-4

Age : 10 ans et +

Temps de jeu : De 30 à 45 mn

Composants

o 8 Cartes ordre



o 2 Cartes Camerlingue



o 54 Cartes Or



o 20 Cartes Cardinal



o 18 Cartes politique



3x 5x 5x



1x



1x



1 de chaque



Verso

o 18 Cartes action



14x



1 de chaque



Verso

o 52 Gemmes (16 x **diamants, 10 x **rubis**, 11 x **saphirs**, 15 x **ambres**)**



16x



10x



11x



15x

o 1 Socle de carte



o 4 Ecrans



Argument et but du jeu

Le Pape est mort ! Chaque joueur se glisse dans le rôle d'un Cardinal qui pourrait avoir une bonne chance de monter sur le Saint-Siège. Manche après manche les joueurs enchérissent de précieuses gemmes pour les cartes offertes les plus intéressantes. Il est nécessaire de gagner le plus de Cardinaux possible à votre cause, ils ont chacun une voix ! Mais vous avez également besoin de la faveur des puissances politiques, elles vous accordent des voix auxiliaires importantes et surtout les fonds nécessaires pour acheter les voix des Cardinaux indécis. D'un autre côté les cartes action vous aident pendant les enchères. Grace à elles vous pouvez également piquer de l'Or aux autres joueurs. Cependant, le Camerlingue est le meilleur si vous un besoin urgent de gemmes. Quand à la fin la fumée blanche s'élève, le joueur avec le plus de voix est élu Pape et gagne.

Préparation de la partie



Banque



Carte
Camerlingue



Paquet des
cartes action



Paquet des
cartes politique



Paquet des
cartes Cardinal

affichage commun au milieu de la table

1. Triez toutes les cartes selon leur verso.
2. Mélangez les 18 cartes politiques et les 18 cartes action chacun face cachée.
3. Séparez les cartes "Black Smoke [Fumée noire]" et "White Smoke [Fumée blanche]" des 20 cartes Cardinal et mélangez les 18 autres cartes Cardinal face cachée.
4. Insérez la carte "Black Smoke [Fumée noire]" dans le paquet de cartes Cardinal face cachée approximativement au milieu. Prenez les 3 dernières cartes de ce paquet face cachée, mélangez-y la carte "White Smoke [Fumée

blanche]" et mettez ces cartes face cachée (elles sont maintenant 4) sous le paquet.

5. Placez maintenant les trois paquets ainsi que la carte Camerlingue avec les symboles dessus dans une rangée comme indiqué.
6. Chaque joueur reçoit un écran derrière lequel il met 4 **diamants**, 1 **rubis**, 2 **saphirs**, 3 **ambres** et 20 pièces d'Or (1x10, 1x5, 1x2 et 3x1).
Remarque : Vos cartes Or et gemmes personnelles doivent être cachées derrière votre écran, elles ne doivent pas être révélées aux autres joueurs. De la monnaie de cartes Or peut être fait avec la banque à tout moment.
7. Mettez les autres gemmes et cartes Or dans un emplacement différent, la banque (voir l'illustration à la page 8). Les écrans inutilisés sont retirés de la partie.
8. Placez l'autre carte Camerlingue dans le socle de carte, c'est la figurine Camerlingue. Le joueur le plus agile est nommé Camerlingue pour la première manche et place la figurine Camerlingue devant son écran.
9. Mélangez les 8 cartes ordre et distribuez 2 cartes face caché à chaque joueur. Les cartes ordre inutilisées sont retirées de la partie sans être révélées.

Déroulement de la partie

"1655 - Habemus Papam" est joué en un maximum de 18 manches. Chaque manche se compose de 4 phases séquentielles.

Après avoir fini chacune des 4 phases d'une manche, la prochain manche commence à nouveau par la phase 1. Quand la carte "Black Smoke [Fumée noire]" est révélée, la partie est brièvement interrompue. Chaque joueur reçoit des moyens financiers additionnels et doit défausser une de ses deux cartes ordre. La révélation de la carte "White Smoke [Fumée blanche]" annonce la fin de la partie.

Les 4 phases :

1. Révéler des cartes dans l'affichage commun
2. Jouer des cartes action (facultatif)
3. Enchérir de 0 à 3 gemmes
4. Prendre une carte

1. Révéler des cartes dans l'affichage commun

Dans cette phase, le Camerlingue retourne les cartes supérieures des 3 paquets (Cardinal, politique et action).

2. Jouer des cartes action (facultatif)

Dans cette phase, chaque joueur peut jouer jusqu'à 1 carte action (sauf pendant la première manche). Quand quelqu'un veut jouer une carte action, il la place face cachée devant son écran. Quand chaque joueur a placé une carte ou refusé de le faire, les cartes sont révélées. Elles sont résolues dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le Camerlingue (pour les effets, voir "Cartes action" page 16).

3. Enchérir de 0 à 3 gemmes

Dans cette phase les joueurs enchérissent des gemmes pour recevoir la carte la plus intéressante de celles offertes dans l'affichage commun. Chacun peut choisir la carte supérieure du paquet des cartes Cardinal, des cartes politiques, des cartes action ou le Camerlingue. Dans une partie à 4 joueurs, chacun reçoit une des 4 cartes. Dans une partie à 3 joueurs, la carte restante sera retirée de la partie ou, dans le cas de la carte Camerlingue, ne sera pas utilisée pendant cette manche. L'ordre dans lequel les joueurs peuvent prendre les cartes est déterminé par leurs enchères.

Chaque joueur enchérit de 0 à 3 gemmes. Chacun cache les gemmes qu'il a choisies dans sa paume fermée, puis tous les révèlent simultanément et les mettent sur la table à la vue de tous.

Vous calculez maintenant la valeur des enchères. Règle : Quantité avant qualité. Le joueur avec le plus de gemmes dans son enchère choisit en premier.

Exemple : Les enchères sont : Amélie 3 gemmes, Brigitte 2 gemmes, Ralf 1 gemme et Christophe 0 gemme. Ainsi Amélie choisit en premier, suivie de Brigitte, puis Ralf et Christophe choisit en dernier.

Quand 2 joueurs ou plus ont enchéri le même nombre de gemmes, la qualité des gemmes détermine alors la meilleure enchère.

L'ordre des gemmes est le suivant :

Les **diamants** sont les plus précieuses, puis ensuite les **rubis**, les **saphirs** et les moins précieuses sont les **ambres**.

Ceci signifie :

- Incolore gagne contre rouge, bleu et jaune
- Rouge gagne contre bleu et jaune
- Bleu gagne contre jaune
- Jaune ne gagne contre rien.

Quand les gemmes les plus précieuses sont les mêmes, les gemmes suivantes sont comparées et ainsi de suite.

Exemple : Amélie a une enchère de 2 **diamants** et 1 **ambre**, Brigitte a une enchère de 2 **diamants** et 1 **rubis**, Ralf a une enchère de 1 **rubis** et Christophe a une enchère de 1 **saphir**. Cette fois la quantité des enchères d'Amélie et Brigitte est égale, ainsi la qualité entre en jeu. Toutes les deux ont 2 **diamants**, ainsi la troisième gemme décide de l'enchère.

Brigitte a un **rubis**, qui est plus précieux que l'**ambre** d'Amélie, ainsi Brigitte choisit en premier, Amélie en deuxième. Ralf et Christophe comparent leur gemme. Les **rubis** sont plus précieux que les **saphirs**, ainsi Ralf choisit en troisième et Christophe en dernier.

Si la quantité et la qualité des enchères est identique, la position par rapport au Camerlingue détermine la valeur.

Le joueur assis le plus proche du Camerlingue dans le sens des aiguilles d'une montre a l'enchère la plus élevée. Si le Camerlingue est un de ces des joueurs, il est celui avec l'enchère la plus élevée.

Exemple



Ralf a une enchère de 2 **ambres**, Brigitte, Amélie et Christophe ont chacun enchéri 1 **saphir**. Ralf a l'enchère la plus élevée, puis Amélie, qui est le Camerlingue, puis Brigitte (elle est la plus proche dans le sens des aiguilles d'une montre du Camerlingue), puis Christophe en dernier.

Toutes les gemmes enchéries sont placées dans la banque.

4. Prendre une carte

Dans l'ordre des enchères, chaque joueur prend 1 des cartes de l'affichage commun. Il peut choisir depuis ces paquets de cartes :



- Cartes Cardinal

Chacune de ces cartes donne 1 voix à la fin de la partie. Chaque Cardinal appartient à une des 4 factions qui est indiquée par l'emblème en haut à gauche de la carte. De plus, chacune de ces cartes rapporte 5 Or quand la carte "Black Smoke [Fumée noire]" est révélée. Chaque carte Cardinal est placée dans votre affichage personnel, face visible et clairement visible pour tous les joueurs. Il est recommandé de les placer les unes sur les autres légèrement décalées (voir l'image page 8).



- Cartes politique

Ces cartes vous apportent la plupart du temps des voix supplémentaires ou de l'Or. Si vous choisissez de prendre une carte politique, vous devez utiliser sa capacité immédiatement. Les cartes politiques sont également placées dans votre affichage (comme vos cartes Cardinal) avec une exception (la carte "Case of death [Cas de mort]").



- Carte action

La plupart de ces cartes vous donne un avantage pendant l'enchère. En outre, vous pouvez piquer de l'Or aux autres joueurs. Quand vous prenez une carte action, vous la placez derrière votre écran pour qu'elle soit utilisée plus tard pendant la phase 2 ("Jouer des cartes action"). Dans ce paquet, il y a également les 4 cartes chef (un de chaque faction). Quand vous prenez l'une d'entre elles, vous la placez dans votre affichage personnel exactement comme une carte Cardinal.



- Carte Camerlingue

En choisissant la carte Camerlingue, vous recevez 1 **rubis**, 1 **saphir**, 1 **ambre** et 1 pièce d'Or. La carte Camerlingue reste dans l'affichage commun, bien que vous receviez la figurine Camerlingue qui vous nomme Camerlingue.

Remarque : La carte Camerlingue est le seul moyen de récupérer des gemmes. Les diamants dépensés sont perdus pour toujours !

Fumée noire

Quand la carte "Black Smoke [Fumée noire]" est révélée pendant la phase 1, cette carte est mise de côté et une autre carte Cardinal est révélée afin qu'il y ait toujours 4 cartes retournées. Commence maintenant une période intermédiaire où chaque joueur reçoit 5 pièces d'Or pour chaque Cardinal avec un symbole Or en bas à gauche.

Remarque : Ce symbole  n'a plus aucune signification pour le reste de la partie.

Exemple : Dans l'affichage de Brigitte, il y a les cartes suivantes.



Brigitte reçoit 20 pièces d'Or de la banque. Elle a 4 Cardinaux dans son affichage avec le symbole .

Chaque joueur doit maintenant défausser une de ses cartes ordre en fonction de ce qu'il voit. Ces cartes sont retirées de la partie sans être révélées aux autres joueurs. La partie continue par la phase 2 "Jouer des cartes action".

Fumée blanche

Dès que la carte "White Smoke [Fumée blanche]" est révélée pendant la phase 1, elle déclenche la fin de la partie. Toutes les cartes restantes des 3 paquets sont révélées. La manche est alors continuée.

Pendant la phase 4, il peut être possible que des joueurs puissent choisir parmi plus de 4 cartes. Bien qu'il soit possible que quelques joueurs ne puissent pas prendre de carte utile, la prise du Camerlingue est toujours une option. Après cette dernière manche, toutes les cartes restantes dans l'affichage commun sont retirées de la partie.

Si la carte "White Smoke [Fumée blanche]" est la dernière carte du paquet des cartes Cardinal, il ne reste alors pendant la phase 3 que la carte Camerlingue pour laquelle enchérir.

La partie est terminée et les joueurs décomptent leurs voix.

Décompte des voix

D'abord chaque joueur qui est éligible reçoit des pièces d'Or de la banque. Il reçoit 1 pièce d'Or pour chaque gemme derrière son écran. Chaque joueur avec une ou plusieurs cartes Felipe gagnent la quantité de pièces d'Or indiquée sur les cartes.

En commençant par le Camerlingue, les voix sont décomptées. La séquence préférentielle est :

1. Ordre achevé :

Si un joueur a répondu aux conditions de son ordre, il reçoit les voix correspondantes à son ordre. S'il n'a pas répondu aux conditions, il reçoit 0 voix (voir "Cartes ordre" page 19).

2. Nombre de Cardinaux et de chefs de faction : Chaque Cardinal et chaque chef de faction vous donne 1 voix comme indiqué par le symbole suivant :



3. Nombre de cartes Louis XIV :

Chaque joueur reçoit de 1 à 8 voix en fonction du nombre de cartes Louis XIV dans son affichage personnel (voir "Cartes politique" page 14).

1 Carte Louis XIV égale 1 voix.

2 Cartes Louis XIV égalent 2 voix.

3 Cartes Louis XIV égalent 4 voix.

4 Cartes Louis XIV égalent 6 voix.

5 Cartes Louis XIV égalent 8 voix.

4. Changez les pièces d'Or en voix :

Savoir combien de voix un joueur peut acheter avec ses pièces d'Or est déterminé par le nombre de cartes Mazarin en sa possession (voir "Cartes politique" page 14).

0 Carte Mazarin : 15 pièces d'or égalent 1 voix

1 Carte Mazarin : 10 pièces d'or égalent 1 voix

2 Cartes Mazarin : 8 pièces d'or égalent 1 voix

3 Cartes Mazarin : 7 pièces d'or égalent 1 voix

4 Cartes Mazarin : 6 pièces d'or égalent 1 voix

5 Cartes Mazarin : 5 pièces d'or égalent 1 voix

5. Les "Vieux garçons"

Si un joueur est en possession de 2 cartes avec le même symbole en haut au milieu, il reçoit pour ce couple une voix supplémentaire.

Le Cardinal Barberini reçoit une voix supplémentaire quand le joueur détient au moins 2 cartes Louis XIV.

Le Cardinal Sacchetti reçoit une voix supplémentaire quand le joueur détient au moins 2 cartes Mazarin.

6. "Squadron Volante [Escadron volant]" :

Le propriétaire de la carte "Squadron Volante [Escadron volant]" gagne 3 voix.

Après décompte de toutes les voix, le joueur avec le plus de voix sera élu Pape et gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo avec le Cardinal/chef de faction le plus âgé dans son affichage personnel gagne.

Exemple de décompte de voix :

Dans la manche dans laquelle la carte "White Smoke [Fumée blanche]" a été révélée, l'enchère de Brigitte était la plus basse pendant la phase 3. Ainsi le seul choix de Brigitte pendant la phase 4 est la carte Camerlingue, rien d'autre ne lui a été laissé. Brigitte prend la carte, place la figurine Camerlingue devant elle et reçoit 1 rubis, 1 saphir, 1 ambre et 1 pièce d'Or.

La partie est finie et les joueurs décomptent leurs voix. La carte action en possession de Brigitte est défaussée car elle est maintenant inutile. Brigitte possède à la fin de la partie ces cartes et ces gemmes :



D'abord, Brigitte reçoit 5 pièces d'Or de la banque pour les 5 gemmes.



Elle reçoit également 5 pièces d'Or pour la carte Felipe.



1. On vérifie maintenant si Brigitte a achevé sa carte ordre. Comme elle avait besoin de 3 blasons Français et qu'elle a dans son affichage le chef de faction français (2 blasons) et le Cardinal Barberini (1 blason), elle a achevé son ordre et reçoit 3 voix pour cela.

2. Elle reçoit 7 voix pour 6 cardinaux et 1 chef de faction.

3. Les deux cartes Louis XIV lui donnent encore 2 voix.

4. Maintenant Brigitte compte ses pièces d'Or. Elle a fini avec 27 auxquelles elle ajoute les 10 qu'elle a reçues pour ses gemmes et sa carte Felipe portant ainsi son total à 37 pièces d'Or. Comme elle a 2 cartes Mazarin, ses pièces d'Or lui rapportent encore 4 voix ($37 : 8 = 4,625$ arrondis par défaut).

5. Maintenant les "Vieux garçons" lui rapportent encore 2 voix pour les couples suivants :



6. Comme elle ne possède pas la carte "Squadron Volante [Escadron volant]", elle ne reçoit aucune voix de lui.

En tout Brigitte a gagné 18 (=3+7+2+4+2+0) voix.

La maison d'édition et l'auteur remercient les joueurs suivants pour leur travail de test intensif et leurs conseils pertinents :

Gerd Eibach, Ralf Foldenauer, Birgit Hirth, Pascal Horn, Franziska Klose, Roland Klose, Kurt Koller, Felix Koopmann, Karsten Lenuweit, Christoph Röder, Helmut Sauer, Karl-Heinz Schmiel, Katharina Zuber, les joueurs de Würzburger Spielerlei et les joueurs de Kitzinger Spieletreff ainsi que le AK Spiel du FOS/BOS Triesdorf.



© 2010 DDD publishing house GmbH
© 2010 DDD Verlag GmbH
Zweierweg 36, 97074 Würzburg, Germany
E-mail: info@ddd-verlag.de
www.ddd-verlag.de
Version 1.0

Auteur : Christoph Bauer
Couverture : Katharina Kubisch
Illustration : Katharina Kubisch
Mise en œuvre: Carsten Grebe
Edition : Hanna & Alex Weiß
Traduction en français : Didier Duchon

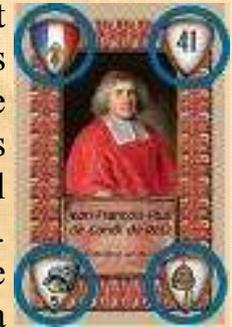
Aperçu des cartes

Ce chapitre des règles vous donne les caractéristiques de toutes les cartes. Il est généralement utilisé la plupart du temps comme référence.

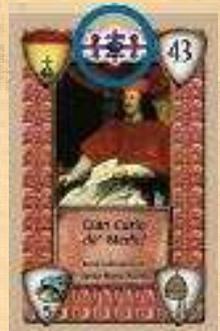
Cartes Cardinal

Les cartes Cardinal sont placées dans votre affichage personnel pendant la phase 4, face visible et clairement visibles pour tous les joueurs. Il est recommandé de les placer les unes sur les autres légèrement décalées.

Une carte compte comme Cardinal, quand elle possède le nom et l'image d'un Cardinal et une bordure rouge. Chaque Cardinal vous donne 1 voix, reconnaissable par la tiare en bas à droite. Chaque Cardinal montre également son âge en haut à droite. Chacun des 18 cardinaux montre sa faction par le blason en haut à gauche. Il indique également un symbole de sac d'Or en bas à gauche. Chacun de ces 18 cardinaux vous donne 5 pièces d'Or de la banque quand la carte "Black Smoke [Fumée noire]" est révélée. Après la "Fumée noire", le sac d'Or n'a plus aucune signification pour le reste de la partie.



Quelques cardinaux montrent un symbole en haut au milieu de la carte. Ce symbole représente une puissance politique à laquelle il est lié ou simplement un "Réseau de vieux garçons" entre 2 cardinaux. Le joueur avec 2 cartes portant le même symbole reçoit une voix supplémentaire à la fin de la partie. Les cardinaux Barberini et Sacchetti entretiennent de bonnes relations avec les puissances politiques, ainsi ils reçoivent une voix supplémentaire s'ils sont combinés respectivement avec au moins 2 cartes Louis XIV ou au moins 2 cartes Mazarin.



Le Cardinal Fabio Chigi occupe une position spéciale parmi les cartes Cardinal, indiqué par le symbole de pigeon en haut au milieu de la carte. Le conclave de 1655 l'a élu Pape et il a choisi de s'appeler Alexandre VII. Pour symboliser la signification de ce Cardinal, le symbole pigeon lui donne l'immunité complète contre les cartes "You manage to bribe 1 cardinal [Vous corrompez 1 Cardinal]", "Swap two cardinals [Permuter deux cardinaux]" et "Case of death [Cas de mort]".



Cartes politique

L'effet d'une carte politique se produit juste après que la carte a été prise. Ce n'est que quand tous les effets de la carte ont été résolus que le joueur suivant peut prendre la carte qu'il a gagnée aux enchères dans l'affichage commun. Toutes les cartes politiques sont placées dans votre affichage personnel afin que tous les voient, exactement comme les cartes Cardinal. L'exception est la carte "Case of death [Cas de mort]" qui est retirée de la partie une fois résolue.

- Jules Mazarin

Il y a 5 exemplaires de cette carte dans le jeu. Cette carte détermine le taux d'échange des pièces d'or en voix à la fin de la partie.

- 0 Carte Mazarin : 15 pièces d'or égalent 1 voix
- 1 Carte Mazarin : 10 pièces d'or égalent 1 voix
- 2 Cartes Mazarin : 8 pièces d'or égalent 1 voix
- 3 Cartes Mazarin : 7 pièces d'or égalent 1 voix
- 4 Cartes Mazarin : 6 pièces d'or égalent 1 voix
- 5 Cartes Mazarin : 5 pièces d'or égalent 1 voix



Exemple : Brigitte possède 62 pièces d'Or à la fin de la partie. Elle a 3 cartes Mazarin dans son affichage personnel, elle reçoit ainsi 8 voix ($62 : 7 = 8.86$ arrondis par défaut).

Bien que Jules Mazarin ait été en réalité un Cardinal, il ne compte pas dans ce jeu comme un Cardinal d'un point de vue des règles.

- Louis XIV

Il y a 5 exemplaires de cette carte dans le jeu. La puissance politique du roi français permet aux joueurs de recevoir d'autres voix.

En fonction du nombre de cartes Louis XIV qu'un joueur a dans son affichage personnel, il reçoit de 1 à 8 voix comme suit :

- 1 Carte Louis XIV égale 1 voix.
- 2 Cartes Louis XIV égalent 2 voix.
- 3 Cartes Louis XIV égalent 4 voix.
- 4 Cartes Louis XIV égalent 6 voix.
- 5 Cartes Louis XIV égalent 8 voix.



- Felipe IV

Il y a 3 exemplaires de cette carte dans le jeu. La puissance politique du roi espagnol est si importante qu'il peut exclure un Cardinal du conclave. Dès qu'un joueur place une deuxième carte Felipe dans son affichage personnel (il doit maintenant avoir 2 cartes Felipe dans son affichage personnel !), il doit exclure 1 Cardinal de la partie. Il ne peut pas exclure des cardinaux d'un joueur qui détient la faveur de Felipe, c'est-à-dire un joueur qui a une carte Felipe dans son affichage personnel. Si à ce moment-là, seuls des joueurs ayant la faveur de Felipe ont des cardinaux, alors aucun Cardinal n'est exclu.



Quand vous prenez une carte Felipe, vous recevez immédiatement 5 pièces d'Or de la banque. Comme vous ne pouvez exclure un Cardinal QU'EN plaçant une deuxième carte Felipe dans votre affichage personnel; le placement d'une troisième carte Felipe dans votre affichage personnel vous donne seulement 5 pièces d'Or. A la fin de la partie, chaque joueur reçoit des pièces d'Or additionnelles de la banque en fonction du nombre de cartes de Felipe dans son affichage personnel comme suit :

- 1 Carte Felipe rapporte 5 pièces d'Or.
- 2 Cartes Felipe rapportent 15 pièces d'Or.
- 3 Cartes Felipe rapportent 25 pièces d'Or.

- Squadrone Volante [Escadron volant]

Cette carte symbolise quelques Cardinaux indécis. Vous gagnez leurs 3 voix si vous payez 20 pièces d'Or à la banque. Quand vous choisissez de prendre cette carte, vous placez la carte dans votre affichage personnel et payez 20 pièces d'Or à la banque. Si vous n'avez pas les fonds nécessaires pour payer la carte, la carte est retirée de la partie.



- Case of death [Cas de mort]

Quand un joueur décide de prendre cette carte, il reçoit 5 pièces d'Or de la banque et le chef de faction ou le Cardinal le plus âgé d'un affichage d'un adversaire est retiré de la partie. Seul le Cardinal Fabio Chigi est immunisé contre cette carte.



3 Cardinaux (arrivées tardives) se cachent dans les cartes politiques. Ils vous donnent 1 voix chacun à la fin de la partie, symbolisée par la tiare en bas à droite mais ils n'ont pas de faction et ne reçoivent aucune pièce d'Or. Chacun des 3 est un "Vieux garçon" et peut vous donner 1 voix supplémentaire avec la bonne contrepartie à la fin de la partie.



Cartes action

La plupart de ces cartes vous donne un avantage pendant les enchères. En outre, vous pouvez piquer de l'Or aux autres joueurs. Quand vous prenez une carte action, vous la placez derrière votre écran afin d'être utilisée plus tard dans n'importe quelle phase 2 ("Jouer des cartes action").

Si au moins 2 joueurs piquent des pièces d'Or pendant la même manche, ils piquent tous les pièces d'Or à leurs adversaires. Si un joueur est à sec, il donne ce qu'il a ou ne donne rien. L'ordre dans lequel les joueurs piquent de l'Or commence avec le Camerlingue et continue dans le sens des aiguilles d'une montre. D'abord tous les joueurs doivent payer le Camerlingue, puis le prochain joueur dans l'ordre et ainsi de suite. Si vous n'avez aucune pièce d'Or, on ne peut rien vous piquer.

Remarque : Pendant la phase 2 "Jouer des cartes action", chaque joueur ne peut utiliser qu'un maximum d'une carte d'action (mais 1 à chaque manche).

- You receive 10 gold pieces from the bank [Vous recevez 10 pièces d'Or de la banque] (2x)

Vous ne gagnez pas les 10 pièces d'Or immédiatement, vous devez jouer cette carte pendant la phase 2 pour recevoir 10 pièces d'Or de la banque (Erratum).



- Your opponents bid first, you bid second [Vos adversaires enchérissent d'abord, vous enchérissez ensuite] (2x)

Après avoir joué cette carte, vos adversaires enchérissent normalement. Vous pouvez examiner leurs enchères puis décider ensuite de votre enchère.

En même temps vous piquez 2 pièces d'Or à chaque adversaire. Si un joueur est à sec, vous ne lui piquez que ce qu'il a (0 ou 1 pièce d'Or).

Si 2 joueurs utilisent cette carte en même temps, les autres joueurs enchérissent normalement, puis les 2 utilisateurs enchérissent à leur tour. Le résultat des enchères sera calculé comme d'habitude.



- Your most valuable gem counts twice [Votre meilleure gemme compte deux fois] (2x)

Quand vous jouez cette carte, vous ne pouvez enchérir que 0 à 2 gemmes, mais la meilleure gemme de votre enchère compte deux fois.

Exemple : Brigitte a décidé d'utiliser cette carte pendant la phase 2. Dans la phase 3 elle enchérit 2 **diamants**. Un troisième **diamant** (virtuel) est ajouté à son enchère car le **diamant** est la meilleure gemme de son enchère. Elle enchérit ainsi effectivement 3 **diamants** pour cette manche.



En même temps vous piquez 3 pièces d'Or à chaque adversaire. Si un joueur est à sec, vous ne lui piquez que ce qu'il a (0, 1 ou 2 pièces d'Or).

- Your next bid: 3 **rubies** [Votre prochaine enchère : 3 **rubis**] (2x)

Quand vous jouez cette carte, vous n'enchérissez pas avec des vraies gemmes pendant cette manche. Votre enchère (virtuelle) a déjà été placée.

En même temps vous piquez 2 pièces d'Or à chaque adversaire. Si un joueur est à sec, vous ne lui piquez que ce qu'il a (0 ou 1 pièce d'Or).



- You manage to bribe 1 cardinal [Vous corrompez 1 Cardinal] (3x)

En jouant cette carte, vous devez payer 5 pièces d'Or à un joueur puis vous pouvez prendre un Cardinal de son affichage personnel et le placer dans le votre affichage personnel.

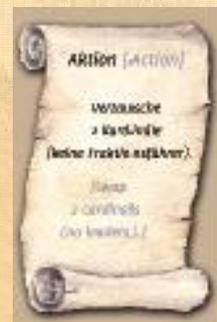
Remarque : Les chefs de faction et le Cardinal Fabio Chigi sont immunisés contre cet effet !

Dans les rares cas où vous n'avez pas assez de pièces d'Or pour payer cette carte (on vous en a piqué avant que vous ne puissiez utiliser cette carte), vous pouvez remettre cette carte derrière votre écran pour la jouer ultérieurement.



- Swap two cardinals [Echanger deux cardinaux] (3x)

En jouant cette carte, vous pouvez permuter deux Cardinaux quelconques déjà dans les affichages des joueurs. Vous prenez un Cardinal dans l'affichage d'un joueur et le placez dans l'affichage d'un autre joueur, puis vous prenez un Cardinal de l'affichage de ce joueur et le placez dans l'affichage d'où vous avez pris le premier Cardinal. Ceci vous permet d'achever votre ordre, obtenir une voix supplémentaire de "Vieux garçon" à la fin de la partie ou détruire l'espoir de 1 ou 2 adversaires de faire de même.



Remarque : Les chefs de faction et le Cardinal Fabio Chigi sont immunisés contre cet effet !

Dans le paquet des cartes action il y a également les 4 chefs de faction. Chacun d'eux est placé dans votre affichage personnel dès que vous les prenez. A la différence d'une carte Cardinal, une carte chef de faction a une bordure verte, 2 blasons de sa faction et aucun sac d'or en bas à gauche. En haut à droite se trouve son âge (il peut mourir), en bas à droite se trouve 1 tiare (vous donnant 1 voix) mais il ne donne aucune pièce d'Or. Les 2 blasons comptent pour achever votre ordre, par exemple vous avez juste besoin des chefs de faction d'Urbain et d'Innocent pour achever l'ordre ayant besoin de 2 blasons d'Urbain et 2 blasons d'Innocent.



Camerlingue

En choisissant la carte Camerlingue, vous recevez 1 **rubis**, 1 **saphir**, 1 **ambre** et 1 pièce d'Or. La carte Camerlingue reste dans l'affichage commun, bien que vous receviez la figurine Camerlingue qui vous nomme Camerlingue. Le Camerlingue joue en premier pendant les pioches.

Pendant la phase 1, le Camerlingue retourne les cartes supérieures des 3 paquets (Cardinal, politique et action).

Remarque : La carte Camerlingue est le seul moyen de récupérer des gemmes. Les **diamants** dépensés sont perdus pour toujours !



Cartes ordre

Pendant le conclave de 1655, quatre groupes de puissances ont lutté pour l'influence. Il y avait faction espagnole/impériale, la faction française, une faction de cardinaux engagés par le Pape Innocent X et, la dernière mais pas la moindre, une faction de cardinaux engagés par le Pape Urbain VIII. Au début de la partie, chaque joueur reçoit deux cartes ordre. Quand La carte "Black Smoke [Fumée noire]" est révélée, il doit décider quel ordre il pense possible d'achever à la fin de la partie. Il défause l'autre carte ordre.



Pour achever une carte ordre, un joueur doit le plus souvent rassembler un ensemble de Cardinaux de certaines factions. Pour gagner les 2 ou 3 voix supplémentaires à la fin de la partie, vous devez remplir les conditions à la fin de la partie. Achever votre ordre prématurément ne vous apporte pas les voix. Il est possible que vous perdiez les éléments nécessaires à cause de la mort, d'une permutation ou d'une corruption de certains de vos Cardinaux. Pour achever votre carte ordre, vous devez avoir au moins le nombre de blasons requis dans votre affichage personnel (il est recommandé d'en avoir plus pour compenser des pertes dans les dernières manches).

Remarque : Les 4 chefs de faction ont 2 blasons et sont immunisés contre les échanges et les corruptions, ils sont ainsi les plus recherchés pour achever votre ordre.

Ordre : 4 différents blasons (2x)

Pour achever cet ordre, vous devez avoir des Cardinaux ou des chefs de faction de chacune des 4 factions différentes dans votre affichage personnel. Vous gagnez 2 voix si vous achevez cet ordre.



Ordre : Espagne et Innocent

Pour achever cet ordre, vous devez avoir au moins 2 Cardinaux ou le chef de faction de la faction d'Innocent X et au moins 2 Cardinaux ou le chef de faction de la faction de l'Espagne dans votre affichage personnel. Vous gagnez 2 voix si vous achevez cet ordre.



Ordre : Innocent et Urbain

Pour achever cet ordre, vous devez avoir au moins 2 Cardinaux ou le chef de faction de la faction d'Innocent X et au moins 2 Cardinaux ou le chef de faction de la faction d'Urbain VIII dans votre affichage personnel. Vous gagnez 2 voix si vous achevez cet ordre.



Ordre : Espagne et Urbain

Pour achever cet ordre, vous devez avoir au moins 2 Cardinaux ou le chef de faction de la faction de l'Espagne et au moins 2 Cardinaux ou le chef de faction de la faction d'Urbain VIII dans votre affichage personnel. Vous gagnez 2 voix si vous achevez cet ordre.



Ordre : France

Pour achever cet ordre, vous devez avoir soit tous les Cardinaux soit le chef de faction et au moins un Cardinal de la faction de la France dans votre affichage personnel. Vous gagnez 3 voix si vous achevez cet ordre.



Ordre : Majorité des chefs de faction

Pour achever cet ordre, vous devez avoir plus de chefs de faction dans votre affichage personnel que tout autre joueur. Avec 3 chefs de faction, vous êtes sûr. Avec 2, c'est seulement si aucun autre joueur n'en a également 2. Vous pourriez achever cet ordre avec 1 seul chef de faction mais seulement si aucun autre joueur n'a de chef de faction dans son affichage personnel. Vous gagnez 2 voix si vous achevez cet ordre.



Ordre : Felipe et Mazarin

Pour achever cet ordre, vous devez avoir au moins 2 cartes Felipe et 2 cartes Mazarin dedans votre affichage personnel. Vous gagnez 2 voix si vous achevez cet ordre.



