



MEACULPA

von Rüdiger Kopf & Klaus Zoch

Geschichtlicher Hintergrund

Wir schreiben das Jahr 1517. In Deutschland ist der Dominikanermönch Johann Tetzel unterwegs und verkauft Ablassbriefe zur Finanzierung des Petersdoms in Rom. Jedem, der einen Ablassbrief kauft, verspricht der Papst einen Nachlass seiner Sünden:

'Wenn das Geld im Kasten klingt, die Seele aus dem Feuer springt.'

Luther hat in Wittenberg seine Thesen an die Kirchentür genagelt. Darin wettert er auch gegen die Praxis des Ablasshandels.

In der Spelunke **'Zum wilden Eber'** sitzen einflussreiche Kaufleute und schauen tief in ihre Krüge. Da tritt plötzlich Unheil verkündend eine Wahrsagerin an ihren Tisch: 'Ihr sündigen Säufer, ich sehe eure Seelen im Fegefeuer schmoren. Ich sehe aber auch zwei herrliche Dome! An dem Tage, an dem sie fertig gen Himmel streben, wird einer von euch erlöst ins Paradies eingehen, die anderen aber werden alle zur Hölle fahren.'
Den verruchten Sündern fährt der Schrecken in die Glieder.

'Nur einer wird ins Paradies gelangen?! Dann will ich derjenige sein. Päpstliche und kaiserliche Würdenträger werde ich bestechen, aber auch Händler und kleine Sünder sollen mir dienen. Sie alle müssen mir Ablassbriefe besorgen und dafür sorgen, dass meine werten Gildenbrüder zur Hölle fahren.'

Einführung

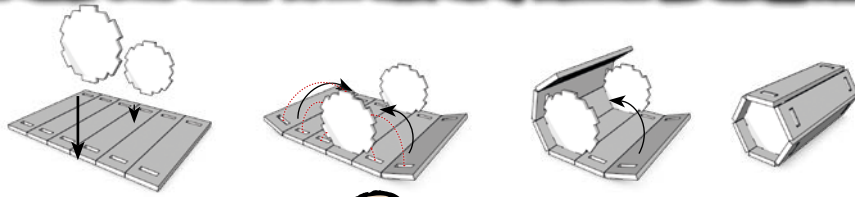
Nur jene Seele, die am Ende des Spiels der Himmelsforte am nächsten steht, wird das Spiel gewinnen. Und nur Ablassbriefe bringen die Seelen dem Himmel näher. Im Laufe des Spiels lasst ihr Papst, Kaiser, Händler und einen kleinen Sünder für euch handeln. Ihr versucht mehr zu spenden als die anderen und den Bau der Dome voranzutreiben. Denn nur die vortrefflichsten Spender erhalten, sobald ein Dom fertiggestellt ist, die rettenden Ablassbriefe. Wer allerdings Geld, Brot, Wein, feine Tücher und Edelsteine spenden möchte, muss diese irdischen Güter zunächst einmal sein eigen nennen. Und gelangt man in deren Besitz nicht viel einfacher und schneller, indem man ab und zu ein wenig sündigt?!

Material

- | | |
|--|---|
| 1 Spielplan | 6 Ablasssteine (Holzwürfel, hellgrau) |
| 3 Dome aus Holz (3 Kirchenschiffe und 3 Türme) | 1 Karte 'Separee 5' |
| 4 Charakterkarten (Papst, Kaiser, Händler, Kleiner Sünder) | 24 Freudenhauskarten |
| 3 Papststeine | 51 Ablassbriefe (10 x gelb, 11 x blau, 15 x rot, 15 x grün) |
| 4 Bautrupps | 4 Arme Seelen (in 4 Spielerfarben) |
| 1 Papstwürfel | 4 Kerbhölzer (in 4 Spielerfarben) |
| 1 schwarzes Warensäckchen | 4 Sichtschirme (in 4 Spielerfarben) |
| 35 Waren | 28 Sündensteine (4 x 7 kleine Rundscheiben in 4 Spielerfarben) |
| (Holzwürfel: 10 x Brot (braun), 9 x Wein (rot), | 4 Schatullen (in 4 Spielerfarben) |
| 9 x Tuch (rosa), 7 x Edelstein (weiß)) | 65 Münzen (18 x 1 Taler, 18 x 2 Taler, 16 x 5 Taler, 12 x 10 Taler) |

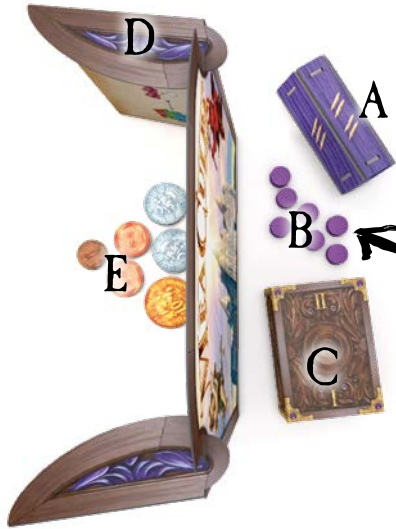
Vorbereitung

- I.** Vor dem ersten Spiel faltet ihr die Schatullen und steckt die Kerbhölzer (wie unten gezeigt) zusammen. Die Faltanleitung für die Schatullen findet ihr im Ausbrechbogen.



- II.** Neben den Spielplan legt ihr:
- ◆ die Domteile (3 Kirchenschiffe und 3 Türme)
 - ◆ die Münzen (als Kasse)
 - ◆ die Ablassbriefe, nach Farben in 4 Stapel getrennt

- III.** Jeder Spieler erhält in seiner Farbe:
- ◆ ein Kerbholz (A)
 - ◆ 7 Sündensteine (B)
 - ◆ eine Schatulle (C), hinter den er
 - ◆ 25 Taler (E) aus der Kasse legt.



VIII. Vor der ersten Runde: Ein kleiner Vorteil für jeden...

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem kleinen Vorteil. Zur Auswahl legt ihr dafür neben dem Spielplan vier kleine Vorteile bereit:

Kleiner Vorteil 1:



1 Brot & 1 Wein

Kleiner Vorteil 2:



1 Edelstein

Kleiner Vorteil 3:

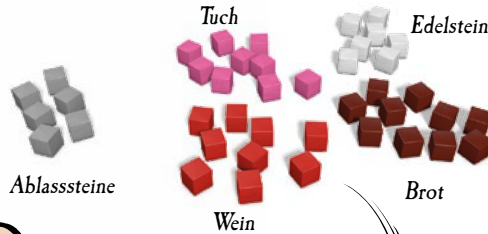


10 Taler (Münze)

Kleiner Vorteil 4:



blauer Ablassbrief



- IX.** Die verbliebenen Warensteine füllt ihr gemeinsam mit den Ablassteinen in das Warensäckchen.



Der Spieler, dessen Arme Seele am nächsten zum Himmel steht, nimmt sich als Erster einen kleinen Vorteil seiner Wahl. Dann nimmt der Besitzer der folgenden Armen Seele einen noch übrigen kleinen Vorteil. Es folgen die weiteren Spieler in fortgesetzter Reihenfolge. Wer den blauen Ablassbrief nimmt, legt ihn hinter seinen Sichtschirm. Wer einen anderen Vorteil erhält, spendet ihn sofort nach Belieben in Fach 'I' oder 'II' seiner Schatulle. Brot & Wein dürfen dabei auf beide Fächer verteilt werden.

- VII.** Die Armen Seelen der Spieler starten in zufälliger Reihenfolge hintereinander auf Feld 0 der Sündenleiste. (Dadurch sind sie unterschiedlich weit von Himmel und Hölle entfernt.)
Beispiel: Lila steht am nächsten zur Hölle. Dahinter folgt Schwarz. Grün ist weiter vom Himmel entfernt als Gelb.

HÖLLE

- IV.** An jeden Sündenpfehl legt ihr einen Papstein.



Spielziel

Wer mit seiner Armen Seele dem Himmel am nächsten kommt oder ihn erreicht, gewinnt das Spiel.

Lest dazu besonders aufmerksam den **WICHTIGEN HINWEIS** und den **TAKTISCHEN TIPP** auf Seite 7 im Kapitel "Bewegungsregeln".

Im Folgenden beschreiben wir das Spiel für 4 Spieler.
Die Änderungen für 2 und 3 Spieler werden auf Seite 10 beschrieben.

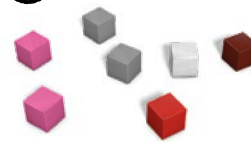
Spielablauf

Das Spiel besteht aus mehreren Runden. Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

1. Vorbereitung der Spielrunde
2. Charakterwahl mit Vorspiel
3. Aktionsphase
4. Vergleich der Kerbhölzer

1. Vorbereitung der Spielrunde

A Beispiel



Markt

A Zieht aus dem Warensäckchen blind 7 Steine und verteilt sie auf die entsprechenden Marktfelder.

Charakterkarten

- B** Legt die Charakterkarten auf die entsprechenden Charakterfelder des Spielplans.
- C** Legt den Papstwürfel auf die Papstkarte.
- D** Stellt einen Baurupp (von der Bauhütte) auf die Kaiserkarte.



Freudenhauskarten

- E** Falls sich im Separee 6 kein gelber Ablassbrief (mehr) befindet, legt ihr einen hinein.
- F** Stellt sicher, dass die Karte 'Separee 5' mit der einladenden Seite nach oben im Separee 5 liegt.
- G** Liegen in den Zimmern 1-4 noch Karten aus vorherigen Spielrunden, legt ihr diese auf einen Ablagestapel, den ihr neben dem Spielplan bildet.
- H** Zieht nacheinander vier Freudenhauskarten vom Nachziehstapel und legt sie offen in die Zimmer 1-4.



einladende Seite ausgeführte Seite



Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.



VI. Die 24 Freudenhauskarten legt ihr als gut gemischten verdeckten Nachziehstapel auf das Feld neben dem Freudenhaus.

Abweichungen für 2 und 3 Spieler,
siehe Seite 10

Kerbholz einstellen und **Münzen** beilegen
(Kerben + Münzen = Gebot)



Gebot gleichzeitig bekannt geben

Der Spieler mit der **höchsten Summe**
beginnt die Charakterwahl:

- ◆ Gebotenes Geld zahlen (**nicht**: Spieler mit höchstem Kerbholzwert)
- ◆ Charakterkarte nehmen
- ◆ **Sofort**: Vorspiel ausführen

2. Charakterwahl mit Vorspiel

Charakterwahl

Zu Beginn jeder Spielrunde versucht jeder von euch einen der 4 Charaktere für sich zu gewinnen:

- ◆ Papst
- ◆ Kaiser
- ◆ Händler
- ◆ Kleiner Sünder

Dazu gebt ihr alle **gleichzeitig** ein **Gebot** ab, das ihr **geheim** vorbereitet:

- ◆ Ihr dreht das eigene Kerbholz auf eine gewünschte **Kerbenzahl**.
- ◆ Ihr dürft zusätzlich einen beliebigen **Geldbetrag** bieten, den ihr zum Kerbholz dazu legt.
- ◆ Dann **zeigt** ihr **gleichzeitig** eure ausgelegten Gebote. **Kerben und Geld zählt ihr zusammen** (z.B. 3 Kerben + 5 Taler = Gebot 8).

Wer das **höchste Gebot** abgegeben hat, nimmt eine **Charakterkarte seiner Wahl** vom Spielplan und legt sie gut sichtbar **vor** seinen Sichtschirm. Dann führt er **sofort** das **Vorspiel dieses Charakters** aus (siehe unten).

Anschließend wählen die anderen Spieler in **absteigender Reihenfolge** ihrer Gebote eine der übrigen Charakterkarten und führen **ebenfalls sofort** das betreffende Vorspiel aus.

Jeder von euch **behält** den gewählten Charakter **bis zum Ende der laufenden Spielrunde**.

Wer sein **Kerbholz am höchsten** gedreht hat, **behält** sein **gebotenes Geld**. Alle **anderen Spieler zahlen** ihr gebotenes Geld an die Kasse. Eure **Kerbhölzer** lasst ihr **unverändert** und für alle gut sichtbar (vor dem eigenen Sichtschirm) liegen. Jeder Spieler **übernimmt** also den Kerbholzstand seines Gebots in die Spielrunde.

! Sind Gebote gleich hoch, gilt **immer** das Gebot des Spielers als das höhere, dessen **Arme Seele der Hölle näher** ist. Dies trifft auch bei Gleichstand der Kerbhölzer zu. !

Beispiel:



Dominik:

4 Kerben + 7 Taler = 11



Johanna:

2 Kerben + 7 Taler = 9



Paula:

3 Kerben + 12 Taler = 15



Gregor:

1 Kerbe + 8 Taler = 9

Paula beginnt die Charakterwahl. Es folgt **Dominik**. **Gregors** Arme Seele steht näher bei der Hölle als **Johannas**, also wählt er vor ihr. **Dominiks** Kerbholz zeigt die meisten Kerben. Deshalb darf er sein Geld behalten.

Vorspiel...

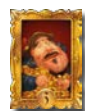
Vorspiel:



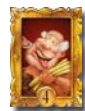
PAPST: darf **Papstein** versetzen



KAISER: setzt **Bautrupp** auf Dombauplatz



HÄNDLER: kein Vorspiel



KLEINER SÜNDER: darf **sofort** ins **Freudenhaus**, wirft **zwei** Sünden in Sündenpfuhl für **Kleine Sünden**



Er darf **einen Papstein** nach Belieben von einem Sündenpfuhl zu einem anderen versetzen. (Die Erklärung der drei Sündenpfühle und der Papsteine findet ihr auf Seite 9.)



Er **muss** den **Bautrupp** (von seiner **Kaiserkarte**) auf einen **Dombauplatz** seiner Wahl setzen. Wird dadurch ein Dom fertiggestellt, kommt es **sofort** zu einer **Spendenauswertung** (siehe Seite 8).



Er hat **kein** Vorspiel.



Er muss **zwei** eigene **Sündensteine** in den Sündenpfuhl für 'Kleine Sünden' werfen und darf **sofort** – noch vor Beginn der Aktionsphase – das **Freudenhaus** besuchen. Er muss dabei das Kerbholz **nicht** drehen. (Das Privileg des Kleinen Sünders findet ihr auf Seite 6.)

3. Aktionsphase

Es beginnt der **Papst (1)**. Anschließend sind nacheinander **Kaiser (2)**, **Händler (3)** und **Kleiner Sünder (4)** am Zug. Dann folgen erneut Papst (1), Kaiser (2), Händler (3)... usw. In dieser **gleichbleibenden Reihenfolge** spielt ihr **bis zum Ende der Aktionsphase** weiter.

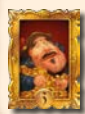
! Die Aktionsphase endet **sofort**, wenn der **letzte Stein (Waren- oder Ablassstein) vom Markt genommen wird**.
! Es spielt dabei **keine Rolle**, wer zu diesem Zeitpunkt wie oft am Zug war.

Die Aktionen

Wer am Zug ist darf entweder (bis zu seinem nächsten Spielzug) **aussetzen**, oder **eine** dieser vier **Aktionen** ausführen:

- ◆ Er **kauft** eine Ware **oder** einen Ablassbrief (falls vorhanden)
- ◆ Er **verkauft** eine Ware
- ◆ Er **spendet**
- ◆ Er besucht das **Freudenhaus**


Wer im selben Zug noch eine **zweite Aktion** ausführen will, muss dafür sein **Kerbholz um eine Kerbe höher drehen**. Diese **zweite Aktion** darf **nie** der **ersten Aktion** entsprechen. **Spätestens nach der zweiten Aktion** endet der Spielzug.



Privileg des Händlers: Der Händler nimmt am **Ende jedes eigenen Spielzugs** einen Stein **kostenlos** vom Markt. Handelt es sich um eine **Ware**, legt er diese hinter seinen Sichtschirm. Handelt es sich um einen **Ablassstein**, tauscht er ihn gegen einen **roten** oder **grünen** Ablassbrief ein, den er hinter seinen Sichtschirm legt. Den Ablassstein wirft er zurück ins Warensäckchen.





◆ Kaufen

a) Ablassbrief:

 Der Spieler zahlt **4 Taler** in die Kasse. Dann nimmt er **einen Ablassstein vom Markt** und tauscht ihn gegen einen **grünen** oder **roten** Ablassbrief ein, den er hinter seinen Sichtschirm legt. Den Ablassstein wirft er zurück ins Warensäckchen. **Liegt kein Ablassstein aus, kann kein Ablassbrief gekauft werden.**



b) Ware:

 Der Spieler zahlt den **Einkaufspreis** **einer** ausliegenden Ware in die Kasse (z.B. 2 Taler für ein Brot). Dann   nimmt er diese Ware vom Markt und legt sie **hinter seinen Sichtschirm**. 



Mit Habgier (zwei Waren) kaufen:

Liegen **zwei oder mehr Waren** einer Sorte auf dem Markt, darf der Spieler **zwei gleiche Waren zum Preis einer Ware** kaufen. Da dies ein klarer Fall von Habgier ist, muss der Spieler jedoch einen eigenen **Sündenstein** in den **Sündenpfehl der Habgier** werfen. Man darf jedoch **nie zwei Ablassbriefe** im selben Zug kaufen.

◆ Verkaufen

Der Spieler wirft **einen** seiner Warensteine zurück ins Warensäckchen und erhält den **Verkaufspreis** dieser Ware (z.B. 6 Taler für ein Brot) aus der Kasse.

Ablassbriefe und bereits gespendete Waren können **nie** verkauft werden.

◆ Spenden

Der Spieler **zeigt** allen Mitspielern, welche **einzelne** Ware oder **einzelne** Münze er spenden will. Dann verbirgt er vor seinen Mitspielern, in welches frei gewählte Fach seiner Schatulle er diese Spende wirft. Münzen dürfen jederzeit mit der Kasse gewechselt werden.

Aus der Schatulle darf aber **nichts mehr entnommen** werden.



Privileg des Kaisers: Er darf **zwei gleiche** oder **unterschiedliche** Dinge spenden und diese beliebig auf (eines oder) beide Fächer seiner Schatulle verteilen.

Immer **dieselbe Spielerreihenfolge:**

Papst (1) – Kaiser (2) – Händler (3) –
Kleiner Sünder (4) – Papst (1) –
Kaiser (2) – ...


Eine von 4 Aktionen wählen:

1. **kaufen**
2. **verkaufen**
3. **spenden**
4. **Freudenhaus besuchen**



Zweite Aktion: Kerbholz um eine Kerbe höher drehen

Händler nimmt **bei Zugende 1 Stein gratis** vom Markt

Kaufen: 

- ◆ Ware (zahlen und nehmen) oder
- ◆ Ablassbrief (zahlen, Ablassstein gegen -brief tauschen) 

Habgierig kaufen:

- ◆ **2 identische Waren nehmen** (nicht: Ablassbriefe) 
- ◆ **1 Sündenstein in Sündenpfehl der Habgier werfen** 

Kein Stein mehr im Markt: Ende der Aktionsphase

Verkaufen: 

Eigene Ware in Warensäckchen werfen
Verkaufspreis aus Kasse nehmen

Spenden: 

Eine eigene Ware ...
(Kaiser: zwei eigene Waren ...)

- ◆ **zeigen**
- ◆ **geheim** in beliebiges Fach der Schatulle werfen (Kaiser: geheim in ein oder zwei Fächer der Schatulle)

Das Freudenhaus bietet

4 Zimmer und 2 Separees an



Nr. 1-4



Nr. 5+6

Zimmer oder Separee auswählen

Zimmer:

- ◆ Ausliegende Aktion (Karte) ausführen
- ◆ Kerbholz höher drehen (nicht: Kleiner Sünder/unentdeckter Papst)

Separee 5:

- ◆ Aktion (Karte) eines Zimmers ausführen, ohne Kerbholz zu drehen
- ◆ 1 Sündenstein in Sündenpfehl der Wollust werfen (Ein unentdeckter Papst tut das nicht)

Separee 6:

- (Nur hier gibt es gelbe Ablassbriefe)
- ◆ Gelben Ablassbrief nehmen
- ◆ Kerbholz um 2 Kerben höher drehen (nicht: Kleiner Sünder/unentdeckter Papst)
- ◆ Sündenstein in Sündenpfehl der Wollust werfen (nicht: unentdeckter Papst)

Papst wählt inkognito:

- ◆ Papstwürfel auf gewünschten Raum einstellen
- ◆ Andere Spieler raten Raumnummer
- ◆ Richtig geraten: Papst erwischt! Seine Arme Seele fährt 1 Feld Richtung Hölle.

Besuch verboten:

- ◆ Bereits besuchte Räume
- ◆ Räume, die nicht mehr aufs Kerbholz gehen (Kerbholzlimit: 6 Kerben)

'Die Kurtisanen wissen immer etwas mehr!' Im Freudenhaus findet neben lustvollen Betätigungen der Austausch wichtiger Informationen und Begünstigungen statt. Ein wahrer Ort der Sünde ...

◆ Das Freudenhaus besuchen

Das Freudenhaus besteht aus 6 Räumen: 4 gewöhnlichen Zimmern (Felder 1-4) und 2 edlen Separees (Felder 5+6).

Wer ins Freudenhaus geht, wählt einen Raum, der in dieser Runde noch nicht besucht wurde, um den Vorteil der dort ausliegenden Karte zu genießen.

Es darf kein Raum sein, für dessen Aktion der Spieler sein Kerbholz höher als auf 6 Kerben drehen müsste.

Besuch der Zimmer 1-4:

Der Spieler besucht ein Zimmer seiner Wahl und

- ◆ dreht sein Kerbholz um so viele Kerben höher, wie es die dort liegende Karte fordert.
- ◆ darf anschließend die Aktion dieser Karte ausführen.
- ◆ legt danach die Karte auf den Ablagestapel neben dem Spielplan.



(Bsp.)

Besuch in Separee 5

Wer diesen Raum besucht,

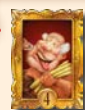
- ◆ wirft einen eigenen Sündenstein in den Sündenpfehl der Wollust.
- ◆ dreht die Karte im Separee 5 auf die 'ausgeführte' Seite.
- ◆ wählt ein Zimmer (1, 2, 3 oder 4), und darf die Aktion der dortigen Karte ausführen, ohne dabei sein Kerbholz höher zu drehen.
- ◆ legt danach die Karte des gewählten Zimmers auf den Ablagestapel neben dem Spielplan.



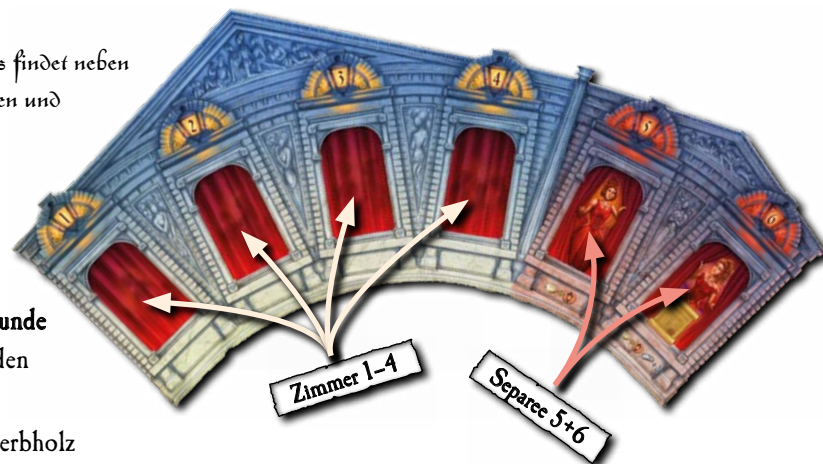
Besuch in Separee 6

Wer diesen Raum besucht,

- ◆ wirft einen eigenen Sündenstein in den Sündenpfehl der Wollust.
- ◆ dreht sein Kerbholz um zwei Kerben höher.
- ◆ nimmt den ausliegenden gelben Ablassbrief und legt ihn hinter seinen Sichtschirm.



Privileg des Kleinen Sünders: Er muss im Freudenhaus sein Kerbholz nie höher drehen.



Privileg des Papstes: Er geht stets inkognito ins Freudenhaus. Er sagt nicht, welchen Raum er aufsucht. Stattdessen gibt er bekannt, dass er 'auf Reisen' sei. Anschließend stellt er den Papstwürfel geheim auf die gewünschte Raumnummer ein.

Nun versuchen die übrigen Spieler den Papst im Freudenhaus zu erwischen:

- ◆ Beraten von seinen Mitspielern, entscheidet der 'sündigste' Spieler (dessen Arme Seele der Hölle am nächsten steht), wo er den Papst anzutreffen glaubt. Er nennt die Nummer des betreffenden Raumes.
- ◆ Dann zeigt der Papst seinen Würfel, besucht das ausgesuchte Zimmer und darf die dortige Aktion ausführen.
- ◆ Hat der Papst die genannte Zahl tatsächlich eingestellt, wurde er 'erwischt'.
- ◆ In diesem Fall fährt seine Arme Seele auf der Sündenleiste ein Feld in Richtung Hölle. (Bewegungsregeln beachten, siehe Seite 7)
- ◆ Ist der Papst unentdeckt geblieben, muss er beim Ausführen der Aktion sein Kerbholz nicht höher drehen und keinen Sündenstein in den Sündenpfehl der Wollust werfen.

Anmerkung: Wählt der Papst (aus Versehen/gegen die Regeln verstoßend) einen Raum, für dessen Aktion er sein Kerbholz höher als 6 Kerben drehen müsste, fährt die Arme Seele dieses Spielers ein Feld in Richtung Hölle. Er muss sein Kerbholz auf 6 Kerben drehen und darf die Aktion des gewählten Raumes dann nicht ausführen.

Wer keinen Sündenstein mehr in seinem Vorrat hat (weil alle eigenen Sündensteine bereits in den Sündenpfehlen liegen), liest im Kapitel 'Die Sündenpfehle' auf Seite 8 nach, was er zu tun hat.

4. Vergleich der Kerbhölzer

Sobald die Aktionsphase beendet (der Markt leer) ist, ermittelt ihr die **Differenz** zwischen dem Kerbholz mit den **meisten** und dem mit den **wenigsten** Kerben.

Wer die **meisten Kerben** angesammelt hat, fährt mit seiner Armen Seele die dieser Differenz entsprechende Anzahl Felder **Richtung Hölle**. Bei **Gleichstand** trifft dies nur den Spieler, dessen Armen Seele **weiter von der Hölle entfernt** ist, als alle anderen am Gleichstand beteiligten Mitspieler. (Beachtet dabei die Bewegungsregeln im hellen Kasten unten.)

Beispiele:

- ♦ **Dominik** und **Gregor** haben je 2, **Paula** 4 und **Johanna** 5 Kerben angesammelt. **Johannas** Armen Seele wandert 3 Felder Richtung Hölle und überspringt dort **Paulas** Armen Seele.



- ♦ **Johanna** hat eine Kerbe. **Gregor, Paula** und **Dominik** haben je 5 Kerben. **Dominiks** und **Gregors** Armen Seele sind beide näher an der Hölle als die von **Paula**. **Paulas** Armen Seele muss um 4 Felder Richtung Hölle fahren.



Die Sündenleiste und die Bewegung der Armen Seelen

Die Position einer Armen Seele auf der **Sündenleiste** gibt an, wie gut oder schlecht es um den Spielstand dieses Spielers gerade bestellt ist. Je weiter sich eine Seele der Hölle nähert, desto 'sündiger' ist ein Spieler und desto weiter entfernt er sich vom Spielziel, dem Himmel nahe zu kommen.

Alle **Kerbhölzer vergleichen**:

Spieler mit **höchstem** Kerbholzstand: Armen Seele fährt Richtung Hölle. Anzahl der Felder: **Differenz** zum Spieler mit **niedrigstem** Kerbholzstand.

Im Laufe des Spiels geht es für die Armen Seelen immer nur abwärts **Richtung Hölle**.

- ♦ Zug endet auf besetztem Feld?

Auf's **nächste freie** Feld weiter ziehen

- ♦ Feld 40 (direkt vor der Hölle) ist das **letzte** Feld. Weiter zieht niemand.



WICHTIGER HINWEIS:

Im Spielverlauf wird eure Armen Seele **immer nur Richtung Hölle** wandern – was ihr mit taktischem Geschick mehr oder weniger vermeiden könnt. Ausschließlich durch die Ablassbriefe könnt ihr **in Richtung Himmel** aufsteigen – aber **erst bei Spielende**.

TAKTISCHER TIPP:

Dosiert die Sünden, die ihr aufwendet, um an Ablassbriefe zu kommen, mit Augenmaß. Sündigt ihr viel, werdet ihr viele Ablassbriefe brauchen, um euch wieder von der nahenden Hölle zu entfernen. Ihr könnt auch versuchen mit wenigen Ablassbriefen zu gewinnen. Dann solltet ihr deutlich weniger sündigen, als eure Mitspieler es tun.

Auflösung von Gleichständen:

Wer näher zur Hölle steht, entscheidet jeden Gleichstand zu seinen Gunsten.

Bei der Charakterwahl ist ...

- ♦ sein **Gebot wertvoller** als gleich hohe Gebote
- ♦ sein **Kerbholzwert wertvoller** als gleich hoch eingestellte Kerbhölzer

Beim Vergleich der Kerbhölzer fährt ...

- ♦ nicht seine Armen Seele Richtung Hölle, wenn er gemeinsam mit anderen Spielern den höchsten Kerbholzwert aufweist. Es fährt zur Hölle, wer (am Gleichstand beteiligt ist und) **am weitesten von der Hölle entfernt** steht.

Müssen mehrere Armen Seelen gleichzeitig zur Hölle fahren, dann ...

- ♦ fährt **zuerst seine Armen Seele** zur Hölle. Die anderen Spielerseelen folgen in der Reihenfolge ihrer **zunehmenden Distanz** zur Hölle.

Bei der Spendenauswertung ist ...

- ♦ seine **Spende wertvoller** als jede gleich hohe Spende.

♦ Bewegungsregeln

- Zu **Spielbeginn** stehen **alle** Armen Seelen auf dem **Startfeld**.
- Auf jedem anderen Feld der Sündenleiste darf sich im Spielverlauf stets nur **eine** Armen Seele befinden.
- Endet** die Bewegung einer Armen Seele auf einem **besetzten Feld**, wird sie weiter bis auf das **nächste freie Feld** gezogen. Dies gilt (bei der Auswertung der Ablassbriefe am Spielende) auch für das Startfeld.
- Keine** Armen Seele darf **Feld 40** überschreiten. Dort beginnt die **Hölle**. Wer in seinem Zug die Hölle erreichen würde, **zieht überhaupt nicht**, sondern bleibt einfach stehen.



Sündenpfehl Wollust:
Sündenstein reinlegen, wenn man ein Serece besucht



Sündenpfehl Kleine Sünden:
Zwei Sündensteine reinlegen, wenn man Kleiner Sünder wird



Sündenpfehl Habgier:
Sündenstein reinlegen, wenn man zwei Waren kauft

Alle 3 Papststeine am selben Sündenpfehl:
Sühne der Sünden der anderen beiden Sündenpfehle

Auslöser der Sühne:

- ◆ bekommt seine Sündensteine aus den beiden gesühnten Sündenpfehlen zurück
- ◆ fährt nicht Richtung Hölle

Andere Spieler:

- ◆ bekommen ihre Sünden aus den beiden gesühnten Sündenpfehlen zurück.
- ◆ fahren gemäß Anzahl dieser Sündensteine Richtung Hölle

Der Sündenpfehl, an dem die drei Papststeine liegen, bleibt unberührt.

- ◆ **Zweiter Bautrupps auf selbem Dombauplatz:**
Sofort durch **Kirchenschiff** ersetzen!
- ◆ **Kirchenschiff + zwei Bautrupps auf selbem Dombauplatz:**
Bautrupps durch **Turm** ersetzen
- Dom ist fertig!
- sofort: **Spendenauswertung**



Die Sündenpfehle

Jeder Sündenstein, der in einem der drei Sündenpfehle landet, steht für eine begangene Sünde in den Bereichen **Habgier**, **Wollust** und **Kleine Sünden**. Für jede Sünde droht der eigenen Armen Seele ein Abstieg in Richtung Hölle. Ob es aber wirklich so weit kommt, hängt von den Papststeinen ab. Die Papststeine gewähren Sündern Gnade und schützen sie so vor ihrer gerechten Strafe.

So lange die Papststeine neben zwei oder allen drei Sündenpfehlen liegen, passiert gar nichts.

Sobald sich alle drei Papststeine neben demselben Sündenpfehl befinden, werden sofort alle Sünden der beiden anderen Sündenpfehle gesühnt:

- ◆ Für jeden Sündenstein, der jetzt in einem Sündenpfehl ohne Papststein liegt, fährt die Arme Seele seines Besitzers ein Feld in Richtung Hölle. Zuerst zieht der Spieler, dessen Arme Seele der Hölle am nächsten ist.
- ◆ Davon verschont bleibt der Spieler, der den **dritten Papststein zu den beiden anderen gesetzt hat**. Ihm werden die betreffenden Sünden vergeben: **Seine Arme Seele bleibt stehen!**
- ◆ Alle Spieler nehmen ihre Sündensteine aus den beiden gesühnten Sündenpfehlen wieder zu sich.
- ◆ Der Sündenpfehl, in dem sich die drei Papststeine befinden, ist durch die **Gnade des Papstes geschützt**. Dort bleiben alle Sündensteine liegen und keine Arme Seele muss dafür Richtung Hölle wandern.

Anschließend werden die drei Papststeine wieder auf ihre **Ausgangsfelder** neben den drei Sündenpfehlen verteilt.

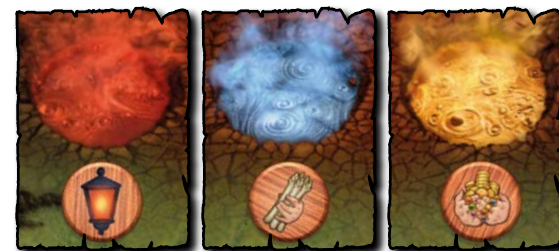
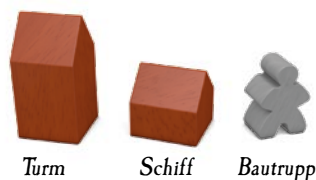
Sündensteine ausgegangen?

Wer Sündensteine setzen muss, aber keine mehr besitzt, muss sofort **alle eigenen Sündensteine** aus **einem Sündenpfehl** seiner Wahl zurücknehmen. Er zählt die entnommenen Sündensteine und fährt mit seiner Armen Seele um die Anzahl der entnommenen Sündensteine in Richtung Hölle. Dann setzt er den/die Sündenstein(e), die ihm eben gefehlt haben. Besitzt er dafür nun immer noch zu wenige Sündensteine, muss er einen weiteren Sündenpfehl 'leeren'.

Die Dombauplätze

Hier entstehen im Spielverlauf die Dome. Jeder fertige Dom besteht aus einem Kirchenschiff und einem Turm. Ein Bautrupps, der hier platziert wird, zeigt an, dass an diesem Dom gebaut wird.

Wird ein zweiter Bautrupps auf einen Dombauplatz gestellt, wird dort ein Kirchenschiff errichtet. Die beiden Bautrupps werden dann von diesem Dombauplatz wieder auf die Bauhütte zurückgestellt. Steht das Kirchenschiff, und finden sich erneut zwei Bautrupps auf diesem Bauplatz ein, dann werden sie sofort durch einen Turm ersetzt (und zurück auf die Bauhütte gestellt). Jetzt ist der Dom fertig. Es kommt sofort zu einer Spendenauswertung. Der 'gewöhnliche' Spielablauf wird dafür unterbrochen.



Wollust

Kleine Sünden

Habgier



Beispiel:

Johanna verschiebt einen Papststein. Nun befinden sich alle Papststeine über dem Sündenpfehl der *Habgier*. Die Pfehle der *Wollust* und für *Kleine Sünden* werden gesühnt. Dort liegen 4 Sündensteine von *Paula*. Deshalb fährt ihre arme Seele 4 Felder in Richtung Hölle. Von *Dominik* liegt nur ein Sündenstein in den beiden gesühnten Pfehlen. Entsprechend fährt seine Arme Seele um ein Feld in Richtung Hölle. *Gregor* schiebt seine Arme Seele 3 Felder in Richtung Hölle. *Johannas* Wollustsünden und *Kleine Sünden* sind vergeben. Alle Sündensteine aus den Sündenpfehlen *Wollust* und für *Kleine Sünden* werden ihren Besitzern zurückgegeben.



Spendenauswertung

Wird einer der drei Dome fertiggestellt, findet **sofort** die erste **Spendenauswertung** statt. Dazu schütten **alle** Spieler **Fach I** ihrer Schatulle aus. **Fach II bleibt dabei verschlossen!**



Sobald ein **zweiter Dom** fertiggestellt wird, schütten **alle** Spieler **Fach II** ihrer Schatulle aus. Damit findet die **zweite** – und zugleich **letzte Spenden-**auswertung statt.



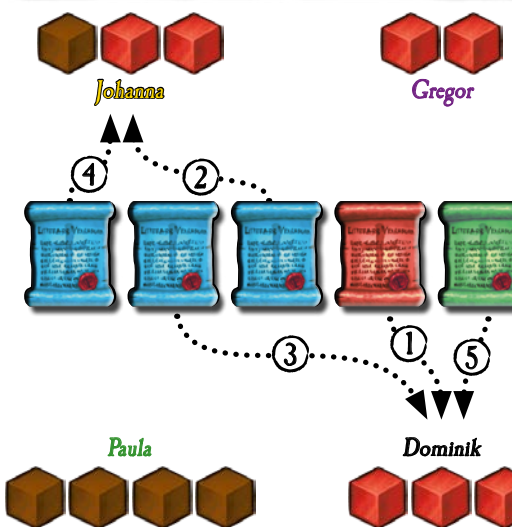
Anmerkung: Zur besseren Übersicht empfiehlt es sich, die ausgeschütteten Spenden jeweils oben auf die eigene (wieder verschlossene) Schatulle zu legen und dann miteinander zu vergleichen.



Nur **zwei** der drei Dome werden bis zum Spielende **fertiggestellt**. Nach der ersten Spendenauswertung wird das Spiel an der Stelle fortgesetzt, an der es durch die Fertigstellung des Doms unterbrochen wurde. Nach der **zweiten** Spendenauswertung folgt das **Spielende**.

Die Auswertung der Spenden:

- ◆ Ihr nehmt genau **die** Ablassbriefe vom Vorrat, die unterhalb des **eben fertiggestellten Doms** neben den Symbolen für **Brot und Wein** aufgelistet sind. Ihr legt diese Ablassbriefe griffbereit nebeneinander am Spielplanrand aus.
- ◆ Ihr ermittelt, wie viel **Brot und Wein** die einzelnen Spieler **gespendet** haben. **Zählt Brot und Wein zusammen**. Dabei zählen **zwei Brote** so viel wie **ein Wein**.
- ◆ Der **größte Spender von Brot und Wein** nimmt sich **einen** Ablassbrief seiner Wahl aus der Auslage. Danach nimmt sich der **zweitgrößte** Spender **einen** der verbliebenen Ablassbriefe. Sind mehr als **2** Ablassbriefe zu verteilen, nehmen sich diese beiden Spieler nun weiter abwechselnd solange jeweils **einen** weiteren Ablassbrief bis die Auslage komplett verteilt ist.
- ◆ Gibt es nur **einen** Spender von **Brot und Wein**, erhält dieser **alle** Ablassbriefe der Auslage.
- ◆ Hat **niemand** Brot oder Wein gespendet, verbleiben die Ablassbriefe im Vorrat.
- ◆ Anschließend ermittelt ihr – auf gleiche Weise – wieviele **Tücher und Edelsteine** die einzelnen Spieler gespendet haben. **Zählt Tücher und Edelsteine zusammen**. Dabei zählen **zwei Tücher** so viel wie **ein Edelstein**.
- ◆ Die beiden größten Spender teilen sich nun – wie bei **Brot und Wein** beschrieben – die Ablassbriefe, die am fertiggestellten Dom neben den Symbolen für **Tücher und Edelsteine** aufgelistet sind.
- ◆ Zuletzt zählt ihr die **Geldspenden** jedes Spielers zusammen und ermittelt so den **größten und zweitgrößten Geldspender**.
- ◆ Diese beiden Spieler erhalten (nach den genannten Regeln) die Ablassbriefe, die beim fertiggestellten Dom neben dem **Münzsymbolsymbol** gezeigt werden.
- ◆ Bei **Gleichstand der Spenden(höhe)** gilt immer die Spende des Spielers als 'wertvoller', dessen Arme Seele der Hölle näher steht.



Beispiel:

Paulas 4 Brote sind genausoviel Wert wie **Gregors** 2 Wein. Mehr gespendet hat **Johanna**. Die größte Spende aber stammt von **Dominik**. Er darf zuerst wählen und nimmt sich einen roten Ablassbrief. Danach wählt **Johanna** einen blauen. Nun ist wieder **Dominik** an der Reihe und entscheidet sich ebenfalls für einen blauen Ablassbrief. **Johanna** wählt den letzten blauen und überlässt **Dominik** den grünen Ablassbrief. **Paula** und **Gregor** gehen leer aus. Hätte **Paula** ein weiteres Brot gespendet, hätte sie einen Gleichstand mit **Johannas** Spende erreicht. Die größere Spenderin von beiden wäre dann jene, deren Arme Seele der Hölle näher steht.

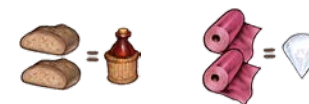


Beim **ersten fertigen Dom**: Alle Spieler leeren **Fach I** der Schatulle und zählen, was drin ist.

Beim **zweiten fertigen Dom**: Alle Spieler leeren **Fach II** der Schatulle und zählen was drin ist. Nach dieser Spendenauswertung folgt das **Spielende**.

Folgende 3 Kategorien werden gewertet

- ◆ **Brot und Wein**
- ◆ **Edelsteine und Tücher**
- ◆ **Münzen**



Zwei Brot zählen wie ein Wein.

Zwei Tücher zählen wie ein Edelstein.

Der **höchste** Spender je Kategorie nimmt sich als **erster** einen der am Dom gezeigten Ablassbriefe, dann der **zweithöchste** Spender, dann **beide abwechselnd**. **Abweichungen für 2 Spieler, siehe Seite 10.**

Anschließend werfen **alle** Spieler die Waren des gewerteten Fachs **zurück in das Warensäckchen** und legen die dort gespendeten **Münzen zurück in die Kasse**. Das gilt auch für Geld und Waren von Spielern, die bei der Verteilung der Ablassbriefe leer ausgegangen sind.



Spielende

- ◆ **Zweite Spendenauswertung** (für zweiten fertigen Dom) durchführen (Fach II der Schatulle)
- ◆ **Letzter Vergleich der Kerbhölzer**
- ◆ **Auswertung der Ablassbriefe**

Zuerst der Spieler, dessen Arme Seele der Hölle am **nächsten** ist – dann andere Spieler in **Reihenfolge zunehmender Entfernung** von der Hölle.

- ◆ **Arme Seele zieht Richtung Himmel:**
 - Für jede **4er-Serie** (4 Farben) Ablassbriefe: **8 Felder**
 - Für jeden **weiteren** Ablassbrief: **1 Feld**

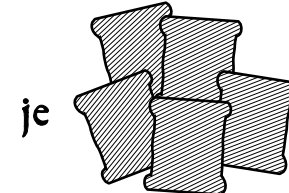
Wenn der **zweite Dom** fertiggestellt und die zweite Spendenauswertung durchgeführt wurde, **werden ein letztes Mal die Kerbhölzer verglichen (wie auf Seite 7 beschrieben)**. Abschließend kommt es zur Wertung der gesammelten Ablassbriefe. Die Wertung findet **einzel**n für jeden Spieler statt. Es beginnt der Spieler, dessen **Arme Seele der Hölle am nächsten** steht. Danach folgt der zweitnächste usw. ...



+8



- ◆ Für jede **4er-Serie**, die aus einem **grünen**, einem **roten**, einem **blauen** und einem **gelben** Ablassbrief besteht, darf ihr Besitzer seine arme Seele **acht Felder Richtung Himmel** bewegen.



+1



- ◆ Für jeden weiteren Ablassbrief darf sein Besitzer seine Arme Seele **ein Feld Richtung Himmel** ziehen.

Nachdem alle Armen Seelen gezogen wurden, ist das Spiel zu Ende. Wer es vollbracht hat, mit seiner Armen Seele den Himmel zu erreichen, hat gewonnen. Dies können mehrere Spieler sein. Ist dies keinem Spieler gelungen, gewinnt der Spieler, dessen Arme Seele jetzt dem Himmel am nächsten ist.

Halleluja! Hosanna! ...

Änderungen für 2 und 3 Spieler

Kleine Vorteile, die kein Spieler wählt, kommen zum **Vorrat** zurück.

2 Spieler

Charakterwahl: Jeder Spieler erhält **2 Charakterkarten**.

Wer die höchste Summe aus Kerbholz und Geld geboten hat, wählt zuerst eine Charakterkarte. Es folgt sein Mitspieler, dann nochmal der Höchstbietende und die letzte Karte ist wieder für den Mitspieler.

Spendenauswertung: Zunächst nimmt (in jeder Kategorie) der **größere Spender 2 Ablassbriefe**, der **zweite** nimmt **einen** (falls noch vorhanden) und **danach nimmt der größere Spender den Rest** (sollte es noch einen geben).

Gibt es nur einen Spender nimmt dieser alle Ablassbriefe.

3 Spieler

Charakterwahl: Jeder der drei Spieler nimmt sich, wie in der Regel für vier Spieler beschrieben, eine der vier ausliegenden Charakterkarten. Eine Karte bleibt liegen. Folgende Möglichkeiten gibt es:

- ◆ Falls der **Papst** liegen bleibt, übernimmt der Kaiser zusätzlich zum eigenen Vorspiel (Bautrupps einsetzen) auch das Vorspiel des Papstes (Papststein versetzen). Er darf wählen, welche der beiden Vorspiele er dabei zuerst ausführt.
- ◆ Falls der **Kaiser** liegen bleibt, übernimmt der Papst zusätzlich zum eigenen Vorspiel (Papststein versetzen) auch das Vorspiel des Kaisers (Bautrupps einsetzen). Er darf wählen, welche der beiden Vorspiele er dabei zuerst ausführt.
- ◆ Falls der **Händler** liegen bleibt, geht das Privileg des Händlers immer an den Spieler über, dessen Arme Seele in dem Moment, in dem er seinen Zug beendet, am nächsten zur Hölle steht.
- ◆ Falls der **Kleine Sünder** liegen bleibt, passiert nichts besonderes.

Zu Beginn der nächsten Runde werden wieder alle vier Charakterkarten zur freien Wahl ausgelegt.

2 Charakterkarten je Spieler

Größter Spender nimmt zwei Ablassbriefe

Eine Charakterkarte bleibt ungenutzt. Ist dies der ...

... Papst: Kaiser macht dessen Vorspiel

... Kaiser: Papst macht dessen Vorspiel

... Händler: Sein Privileg nutzt, wer beim eigenen Zug gerade der Hölle am nächsten ist

Die Freudenhauskarten

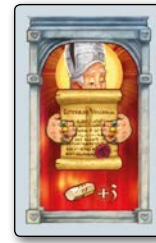


Kaiser schenkt dir Ablassbrief

Wenn ein Mitspieler die Kaiserkarte hat und Ablassbriefe besitzt, muss er dir einen schenken. Welchen er verschenkt, darf er selbst entscheiden.

Kerbholz +/

(2x)



Papst schenkt dir gelben Ablassbrief

Wenn einer deiner Mitspieler die Papstkarte hat, und bereits einen oder mehrere gelbe Ablassbriefe besitzt, muss er dir einen davon schenken.

Kerbholz +///

(1x)



Alle anderen 3 Schritte in Richtung Hölle

Alle deine Mitspieler fahren mit ihrer Armen Seele 3 Schritte Richtung Hölle. Die Bewegungsregeln auf Seite 7 sind stets zu beachten.

Kerbholz +//

(1x)



Alle anderen 5 Schritte in Richtung Hölle

Alle deine Mitspieler fahren mit ihrer Armen Seele 5 Schritte Richtung Hölle. Die Bewegungsregeln auf Seite 7 sind stets zu beachten.

Kerbholz +///

(1x)



2 Sündensteine in Wollust setzen

Jeder deiner Mitspieler muss zwei seiner Sündensteine in den Sündenpfehl der Wollust werfen.

Kerbholz +//

(2x)



2 Sündensteine in Habgier setzen

Jeder deiner Mitspieler muss zwei seiner Sündensteine in den Sündenpfehl der Habgier werfen.

Kerbholz +//

(2x)

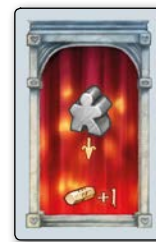


Bautrupps versetzen

Setze einen Bautrupps, der bereits auf einem Bauplatz steht, auf einen anderen Bauplatz. (Kirchenschiffe oder Türme dürfen nicht versetzt werden.)

Kerbholz +//

(2x)



Neuen Bautrupps setzen

Nimm einen Bautrupps von der Bauhütte und setze ihn auf einen Bauplatz deiner Wahl.

Kerbholz +/

(3x)



Papststein versetzen

Nimm einen Papststein und setze ihn von einem Sündenpfehl zu einem anderen.

Kerbholz +//

(3x)



Nimm 1 Ware vom Markt ...

... ohne zu bezahlen.

Kerbholz +//

(2x)



Raube 3 Taler

Benenne einen Mitspieler. Wenn er mindestens 3 Taler besitzt, schenkt er dir 3 Taler.

Besitzt er weniger, gehst du leer aus.

Kerbholz +/

(1x)



Nimm 3 Taler ...

... aus der Kasse.

Kerbholz +0

(1x)



Nimm 5 Taler ...

... aus der Kasse.

Kerbholz +/

(2x)



Nimm 7 Taler ...

... aus der Kasse.

Kerbholz +//

(1x)



ME'A CULPA

Die Spielvariante für das gehobene Büßerhemd

Wer spielt, sündigt!

Wie oft haben wir es unseren Mitspielern schon vergeben, dass sie einen Spielzug doch noch einmal überdacht und teilweise rückgängig gemacht haben?

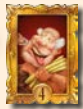
Wie häufig haben wir in päpstlicher Milde darüber hinweggesehen, dass unser rechter oder linker Nachbar eine Ware an sich nahm, ohne vorher gezahlt zu haben?

Und haben wir nicht unzählige Male angemahnt, dass bitte **alle** Spieler zum Beginn einer neuen Spielrunde das dafür benötigte Spielmaterial wieder an ihre vorgesehene Ausgangsposition legen – und dies nicht einfach der Aufmerksamkeit der gewissenhafteren Mitstreiter überlassen? All diese zutiefst schändlichen Versäumnisse haben wir immer und immer wieder vergeben, verziehen und hochgnädigst entschuldigt. Aber das ist jetzt vorbei!



Ab heute wird Sünde genannt, was Sünde ist!

Wer bei ME'A CULPA eine solche Sünde begeht, muss sofort einen **Sündenstein** in den Sündenpfuhl für **Kleine Sünden** werfen (und sein Fehlverhalten korrigieren). **Dies ist bereits die einzige Spielregel der ME'A CULPA-Variante.**



Privileg des Kleinen Sünders: Für ihn gilt die Regel der ME'A CULPA-Variante **nicht**. Er darf sündigen und muss sich erst dann korrekt verhalten, wenn er von Mitspielern auf sein Fehlverhalten **hingewiesen** wird. Dafür, dass er auf sein Fehlverhalten hingewiesen wird, muss er nie einen Sündenstein in den Sündenpfuhl für Kleine Sünden werfen.

Achtet, ja **wacht** also peinlichst über die Vergehen eurer Mitspieler! Und **süht** sie!

Und was soll geschehen, wenn jemand sagt, er habe **etwas** gar **nicht vergessen** – man habe ihn nur in seinem Spielzug unterbrochen, denn sonst hätte er dieses **Etwas** ja schon noch gemacht!? Nun, zu diesem Zwecke handhabt ihr es so, dass jeder Spieler **sagt**, wann sein Zug beendet ist. **Danach** gibt es keine Ausrede – die Sünde ist vollzogen!

Bedenkt, dass der **Kleine Sünder** gezielt 'vergessen' darf, Geld zu zahlen, sein Kerbholz zu drehen und Sündensteine in die Sündenpfühle zu legen. Er muss dies alles nur dann tun, wenn ein Mitspieler ihn daran 'erinnert'.

Das rechts aufgeführte **SÜNDENREGISTER** könnt ihr in eurer Spielrunde natürlich beliebig verschärfen oder abmildern. Wichtig ist nur, dass ihr euch vor dem Spiel darauf verständigt, welche Versäumnisse als Sünden gelten sollen.

Autoren: Rüdiger Kopf, Klaus Zoch
Illustration: Franz Vohwinkel
Satz & Layout: Oliver Richtberg

Artikel-Nr.: 60 110 5084
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele

SÜNDENREGISTER

Einen **Sündenstein** in den Sündenpfuhl für **Kleine Sünden** werfen muss (außer dem kleinen Sünder), wer

- ◆ seinen Spielzug – teilweise oder ganz – zurücknimmt (korrigiert);
- ◆ sich bei der Charakterwahl eine Charakterkarte nimmt, bevor er das gebotene Geld in die Kasse (oder zurück hinter seinen Sichtschirm, falls er dies darf) gelegt hat;
- ◆ sein Kerbholz erst dann dreht, wenn er bereits dabei ist, die damit 'bezahlte' Aktion auszuführen (oder sie sogar schon ausgeführt hat);
- ◆ in der Rolle des Händlers vergisst, seinen Zug damit zu beenden, eine Ware vom Markt zu nehmen;
- ◆ eine Ware oder einen Ablassbrief vom Markt nimmt, bevor er dafür bezahlt hat;
- ◆ als Papst damit beginnt einfach eine Freudenhausaktion seiner Wahl auszuführen, weil er vergessen hat, dass er als Papst nur via Papstwüfel ins Freudenhaus darf;
- ◆ zum Beginn einer Spielrunde (vor Bekanntgabe der Gebote zur nächsten Charakterwahl) seine Charakterkarte der Vorrunde nicht wieder auf den richtigen Platz auf dem Spielplan gelegt hat;
- ◆ sein Vorspiel vergisst;
- ◆ erst dann einen Sündenstein in den Sündenpfuhl der Wollust legt, wenn er bereits die Aktion des besuchten Separees ausgeführt (z.B. den gelben Ablassbrief aus Separee 6 schon genommen) hat;
- ◆ erst dann einen Sündenstein in den Sündenpfuhl der Habgier legt, wenn er bereits zwei Waren vom Markt genommen hat;
- ◆ nicht unaufgefordert zeigt, was er spenden wird;
- ◆ nicht weiß, dass er am Zug ist, nachdem ein Mitspieler den 'nächsten Spieler' um seinen Zug gebeten hat;
- ◆ einen Spielzug beginnt, obwohl er nicht am Zug ist.



Und nun viel Freude!

Der Herr sei mit euch!



©2016 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth

