

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 Säuer, 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

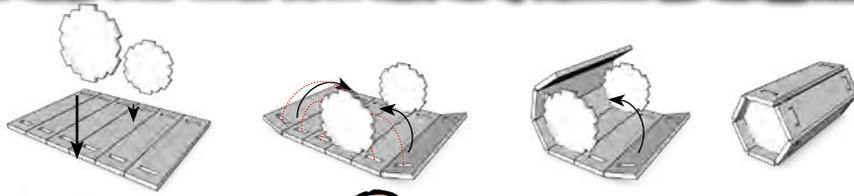
Nur jene Seele, die am Ende des Spiels der Himmelsforte am nächsten steht, wird das Spiel gewinnen. Und nur Ablassbriefe bringen die Seelen dem Himmel näher. Im Laufe des Spiels lasst ihr Papst, Kaiser, Händler und einen kleinen Sünder für euch handeln. Ihr versucht mehr zu spenden als die anderen und 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:

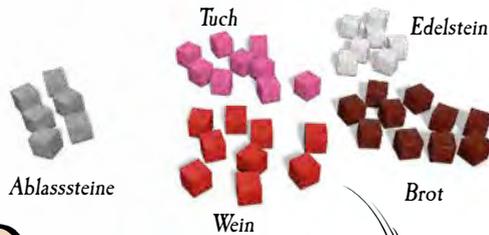


10 Taler (Münze)

Kleiner Vorteil 4:



blauer Ablassbrief



IX. Die verbliebenen Warensteine füllt ihr gemeinsam mit den Ablasssteinen 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.



V. Die 4 Baurupps stellt ihr auf der Bauhütte bereit.

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:



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...

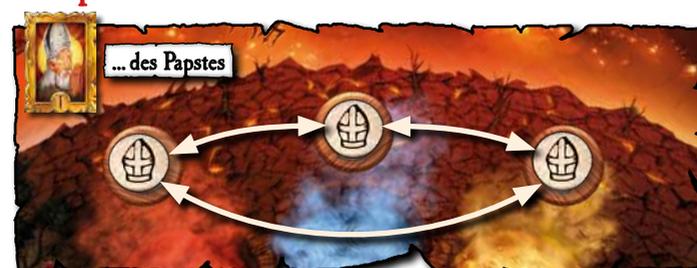
Vorspiel:

PAPST: darf **Papstein** versetzen

KAISER: setzt **Bautrupp** auf Dombauplatz

HÄNDLER: kein Vorspiel

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



Er darf **einen Papstein** nach Belieben von einem Sündenpfehl zu einem anderen versetzen. (Die Erklärung der drei Sündenpfehle 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 Sündenpfehl 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

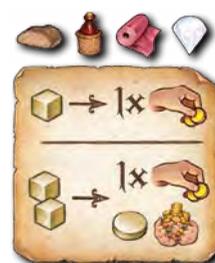
Händler nimmt **bei Zugende 1 Stein gratis** vom Markt

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**:

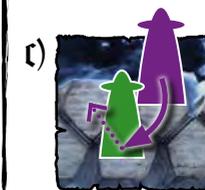
Spieler mit **höchstem** Kerbholzstand: Armen Seele fährt Richtung Hölle. Anzahl der Felder: **Differenz** zum Spieler mit **niedrigstem** Kerbholzstand.

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 Lust:
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**, **Lust** 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.

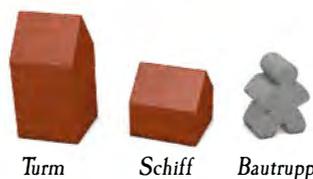
Sündensteine ausgegangen?

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.



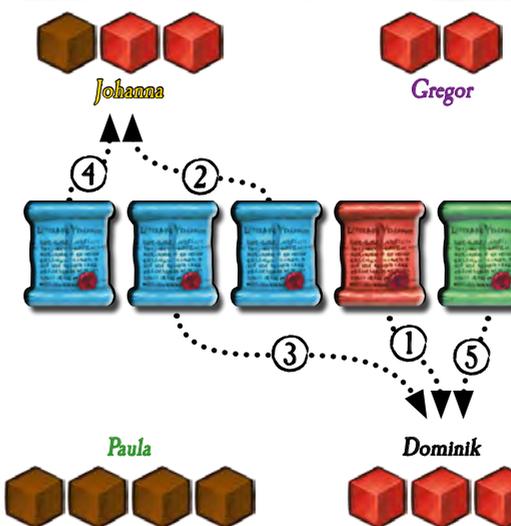
Anmerkung: Zur besseren Übersicht empfiehlt es sich, die ausgeschütteten Spenden jeweils oben auf die eigene (wieder verschlossene) Schatulle zu legen und dann miteinander zu vergleichen.



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. ...

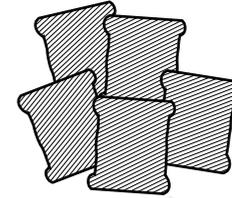


+8



- ◆ 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.

je



+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)



Papstein versetzen

Nimm einen Papstein 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 Sünder: 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





MEACULPA

by Rüdiger Kopf & Klaus Zoch

Historical Background

The year is 1517. The Dominican monk Johann Tetzel travels through Germany selling indulgences to raise funds for St. Peter's Basilica in Rome. The Pope promises to forgive the sins of anyone who buys such an indulgence:

'As soon as the coin in the coffer rings, the soul from Purgatory springs.'

Luther nails his Theses to the church door in Wittenberg, railing against this practice.

A group of influential merchants was sitting in **The Wild Boar Tavern**, staring deeply into their drinks. Suddenly, from nowhere, a fortune teller appeared, proclaiming to their table: "You sinful drunkards, I see your souls burning in Purgatory! But I also see two magnificent cathedrals! Come Judgement Day, when your souls strive to enter Heaven, just one of you will be admitted to Paradise, the others will burn in Hell"

Fear struck the hearts of those wicked sinners.

"Just one of us will go to heaven? Then I must be that one. I will bribe papal and imperial dignitaries, as well as merchants and petty sinners. They will buy me indulgences, and thus ensure that my miserly colleagues are the ones to go to Hell."

Introduction

At the end of the game, the soul closest to the Pearly Gates is the winner, and only indulgences can raise a soul to Heaven. In this game, the Pope, the Emperor, a Merchant and a Petty Sinner will act on your behalf. You must try to donate more than your opponents towards the building of cathedrals. Whenever a cathedral is finished, the most generous donor receives Letters of Indulgence. But before you can donate money, bread, wine, fine cloth or jewels, you must first acquire them, and an occasional sin makes this much easier ...

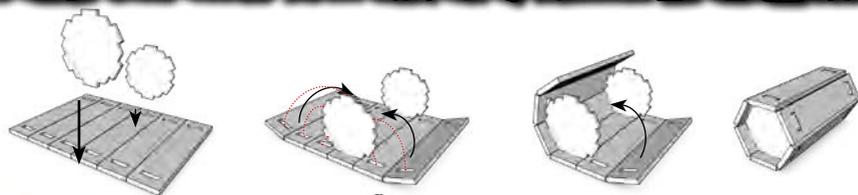
Components

- | | |
|---|--|
| 1 board | 6 indulgence stones (light grey wooden cubes) |
| 3 wooden cathedrals (3 naves and 3 spires) | 1 "Suite 5" card |
| 4 character cards (Pope, Emperor, Merchant, Petty Sinner) | 24 House of Pleasure cards |
| 3 Pope stones | 51 Letters of Indulgence (10 yellow, 11 blue, 15 red, 15 green) |
| 4 building crews | 4 poor souls (in the four player colours) |
| 1 Pope die | 4 etched posts (in the four player colours) |
| 1 black goods bag | 4 player screens (in the four player colours) |
| 35 goods | 28 sin stones (4 x 7 discs in the four player colours) |
| (Wooden cubes: 10 loaves of bread (brown), 9 bottles of wine (red), | 4 chests (in the four player colours) |
| 9 rolls of cloth (pink), 7 jewels (white)) | 65 coins (18 x 1 taler, 18 x 2 taler, 16 x 5 taler, 12 x 10 taler) |

Preparation

I.

Before your first game assemble the etched posts (as shown below) and chests. The assembly instructions for the chests can be found in the punch-out sheets.



II.

Place the following near the board:

- ◆ the cathedral elements (3 naves and 3 spires)
- ◆ the coins (forming the bank)
- ◆ the Letters of Indulgence (separated by colour)

III.

Each player takes the following pieces in his colour:

- ◆ 1 etched post (A)
- ◆ 7 sin stones (B)
- ◆ 1 chest (C)
- ◆ 1 player screen (D), behind which he places
- ◆ 25 taler (E), taken from the bank.



VIII.

Before the first round: A little bonus for everyone ...

Each player starts the game with a small bonus. Place the following 4 bonuses near the board:

Starting Bonus 1:



1 loaf and 1 bottle

Starting Bonus 2:



1 jewel

Starting Bonus 3:

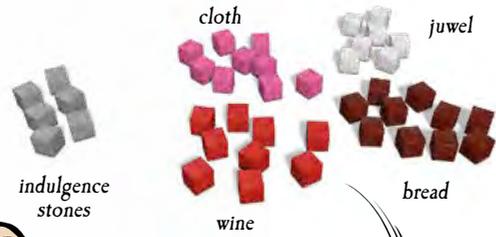


10 taler

Starting Bonus 4:



blue Letter of Ind.



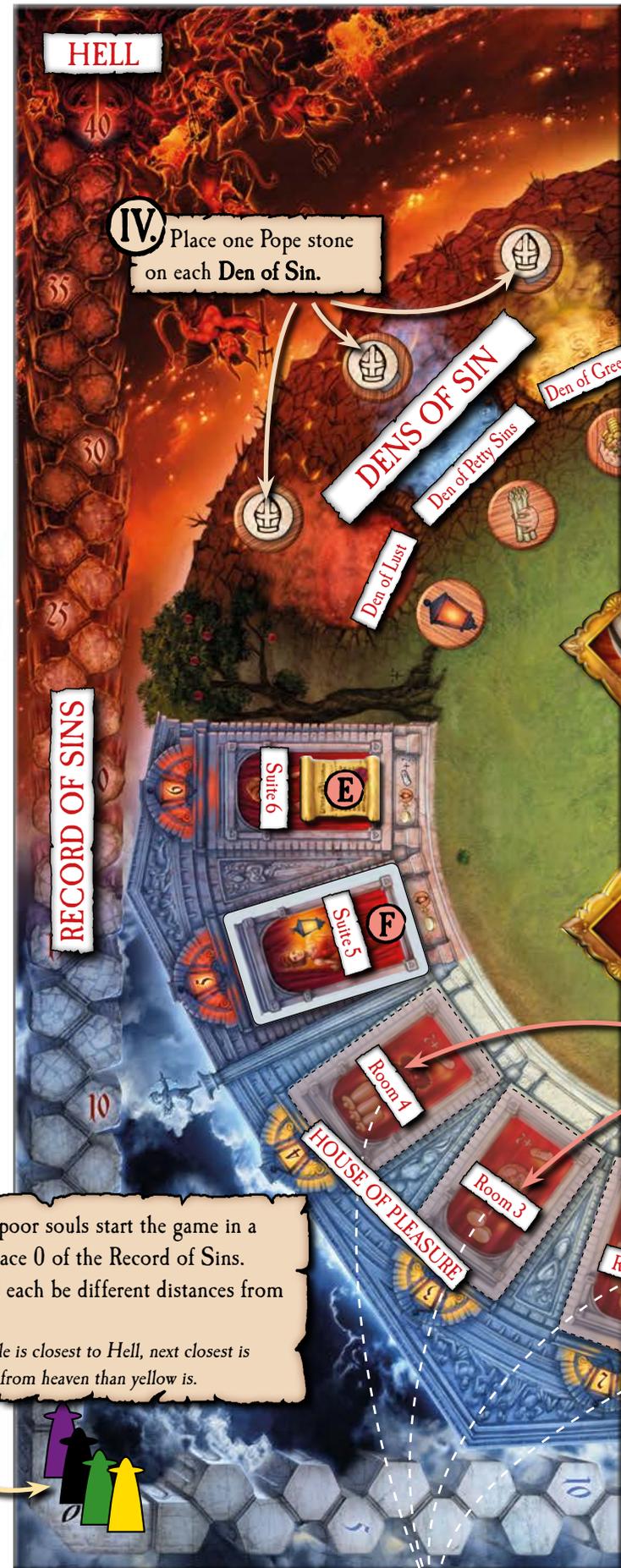
IX.

The remaining goods and indulgence stones are placed in the goods bag.



VII.

The players' poor souls start the game in a random order in space 0 of the Record of Sins. Therefore, they will each be different distances from Heaven and Hell. For example, here purple is closest to Hell, next closest is black. Green is farther from heaven than yellow is.



HELL

IV.

Place one Pope stone on each Den of Sin.

RECORD OF SINS

DENS OF SIN

Den of Lust

Den of Petty Sins

Den of Greed

Suite 6

Suite 5

Room 4

Room 3

HOUSE OF PLEASURE

Goal of the Game

Whoever gets their poor soul to Heaven, or comes closest to doing so, wins the game.

Pay particular attention to the **IMPORTANT NOTE** and the **TACTICAL TIP** on page 19 in the chapter on **Movement Rules**.

Here follow the rules for 4 players.

The changes made when playing with 2 or 3 players are described on page 22.

Game Play

The game takes place over several rounds. Each round consists of 4 phases:

1. Prepare the round
2. Choose a character and perform Preliminary Action
3. Take an action or two
4. Adjust scores

1. Prepare the round

A Example



Market

A Take 7 stones at random from the goods bag and place them in their respective areas of the market.

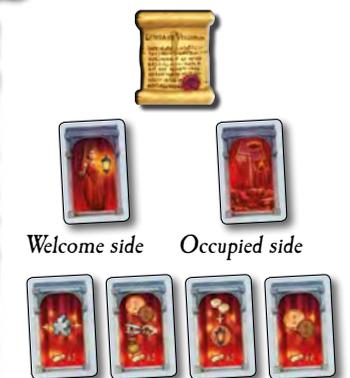
Character cards

- B** Place the character cards face up in their respective character areas on the board.
- C** Place the Pope die on the Pope card.
- D** Take one building crew from the builders' hut and place it on the Emperor card.



House of Pleasure cards

- E** If there is no yellow Letter of Indulgence in Suite 6, place one there.
- F** Make sure that the Suite 5 card is in Suite 5 with its "Welcome" side face up.
- G** Remove from Rooms 1-4 any cards remaining from the previous round and place them face up in a discard pile beside the board.
- H** Place the top four cards of the House of Pleasure deck face up in Rooms 1-4.



If the House of Pleasure deck runs out, shuffle the discarded House of Pleasure cards to form a new one.



VI. Shuffle the 24 House of Pleasure cards and place them face down in the space beside the House of Pleasure, forming the House of Pleasure deck.

See page 22 for rules changes when playing with 2 or 3 players

Etched post set to desired notch count with added coins

(Notches + coins = bid)



Bids are revealed simultaneously

The winning bidder is first to select a character:

- ◆ All money bid is lost (except for that of the player who revealed the most notches)
- ◆ Choose character cards
- ◆ Immediately carry out Preliminary Action

2. Choosing characters and performing their Preliminary Actions

Choosing a character

At the start of each round, the players try to win over the 4 characters:

- ◆ Pope
- ◆ Emperor
- ◆ Merchant
- ◆ Petty Sinner

To do this you each make a **simultaneous offer**, which you prepare in **secret** thus:

- ◆ You rotate your **etched post** so that your desired number of notches faces up.
- ◆ You may add to this number by placing **any amount of taler** on top of the etched post.
- ◆ All etched posts and taler are then **revealed simultaneously**. Your bid equals the sum of the notches showing and any added taler (e.g. 3 notches and 5 taler make a bid of 8).

The highest bidder then takes the **character card** of his choice, places it face up in front of his screen and **immediately** carries out its **Preliminary Action** (see below).

Then, in **descending order of bids**, each other player chooses a remaining character card, carrying out its **Preliminary Action** immediately as above.

Hold on to your chosen character card **until the end of the round**.

The player who revealed the **most notches** keeps any taler he bid. All other players must pay any taler they bid to the bank.

Leave your **etched post unchanged** in front of your screen with the notches you bid showing, as this number will matter throughout the round.



If any bids are tied, the bid of the tied player whose poor soul is **closer to Hell** is considered higher. Tied numbers of notches are resolved in the same way.



Example:



Dominik:

4 notches + 7 taler = 11



Johanna:

2 notches + 7 taler = 9



Paula:

3 notches + 12 taler = 15



Gregor:

1 notch + 8 taler = 9

Paula chooses a character card first, followed by Dominik. Gregor's poor soul is closer to Hell than Johanna's, so he chooses next. Dominik's etched post shows the most notches, so he keeps his taler.

Preliminary Action...

Preliminary Actions:



POPE: May move a Pope stone



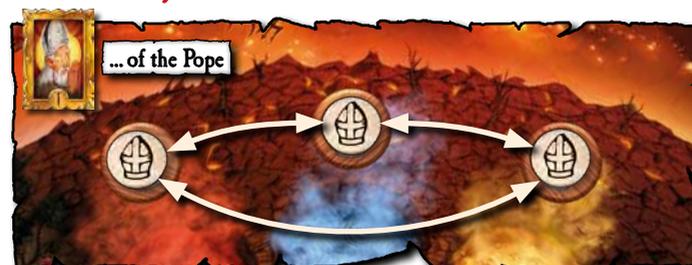
EMPEROR: Must place his building crew on a cathedral site



MERCHANT: No Preliminary Action



PETTY SINNER: Must place 2 sin stones in the Den of Petty Sins and may visit the House of Pleasure immediately



Move **one Pope stone** from any Den of Sin to another. (Full rules concerning the three Dens of Sin and the Pope stones can be found on page 21.)



Place **the building crew** that is on this card onto the cathedral site of your choice. If this completes a cathedral, its **donations** are **evaluated immediately** (see page 20).



The Merchant has no Preliminary Action.



Place **two** of your sin stones into the **Den of Petty Sins**. You may immediately (before the Action Phase) **visit the House of Pleasure**. Do **not** rotate your etched post. (The rules for the Petty Sinner can be found on page 18).

3. Action Phase

The **Pope (1)** starts the round, followed by the **Emperor (2)**, then the **Merchant (3)** and then the **Petty Sinner (4)**. Then again in the same order the Pope, the Emperor and so on until the end of the round.

The Action Phase ends as soon as the last stone (good or indulgence) is taken from the market, regardless of whose turn it is.

The Actions

On your turn you may either **pass** (until your next turn) or take **one** of the following actions:

- ◆ Buy one good or Letter of Indulgence (if available)
- ◆ Sell one good
- ◆ Donate
- ◆ Visit the **House of Pleasure**

You may, optionally, take a **second action** on your turn by rotating your **etched post one notch higher**. This **second action cannot be the same as your first**. You may not take more than **two actions a turn**.



Merchant Privilege: At the end of each of his turns, the Merchant takes any one stone from the market **free of charge**. If he takes a **goods stone** this way, he places it behind his screen. If he takes an **indulgence stone**, he swaps it for a **red or green Letter of Indulgence**, putting the Letter behind his screen and the stone back in the goods bag.

◆ Buying

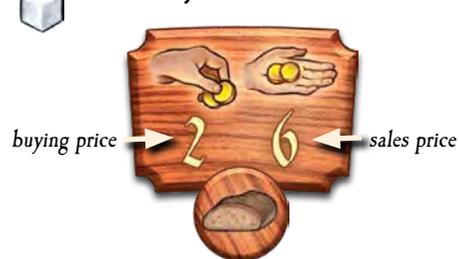
a) Letter of Indulgence:

Pay **4 taler** to the bank then take **one indulgence stone from the market** and swap it for a **green or red Letter of Indulgence** taken from the supply. Put the Letter behind your screen and the stone back in the goods bag. **If no indulgence stones are available, you cannot buy a Letter.**



b) Goods:

Pay the **purchase price** of any **one available good** to the bank (e.g. 2 taler for a loaf of bread), then take that good from the market and place it **behind your screen**.



Greedily buy two goods:

If the market contains **two or more goods of a single type** when you perform a Buy Action, you may buy **two identical goods for the price of one**. As this is clearly a greedy act, you must follow this by placing a **sin stone** in the **Den of Greed**. You may not buy two Letters of Indulgence in the same turn.

◆ Selling

Put **one** of your goods from behind your screen back into the goods bag and take from the bank its **sale price** (e.g. 6 taler for a loaf of bread).

Goods already donated and Letters of Indulgence **cannot** be sold.

◆ Donating

Show the other players the **single good or single coin** you wish to donate. Then put it in either of your chest's compartments, without showing the other players which compartment.

Coins can be changed with the bank at any time, but once a donation has been placed in a chest it **may not be removed again**.



The Privilege of the Emperor: The Emperor may make **two donations**, of one or two types, and may divide them between his chest's compartments as he likes.

Turn order is

- Pope (1) – Emperor (2)
- Merchant (3) – Petty Sinner (4)
- Pope (1) – Emperor (2) ...

Choose one of these four actions:

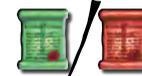
1. **Buying**
2. **Selling**
3. **Donating**
4. **Visit the House of Pleasure**

Take a **second action**: Rotate your **etched post one notch higher**

At the end of each of his turns the Merchant takes **one free stone** from the market.

Buying:

- ◆ A good (pay for it then take it) or
- ◆ A Letter of Indulgence (pay for it, take an indulgence stone and swap it for a Letter)



Greedy Purchase:

- ◆ Take **two identical goods (not indulgence stones)** from the market
- ◆ Place **one sin stone** in the **Den of Greed**



If there are no more stones in the market, **the round ends**.

Selling:

Put one of your goods in the goods bags and take its sale price from the bank.

Donating: A single good (the Emperor may donate 2)

- ◆ reveal it
- ◆ **secretly** put it in one of your chest's compartments (the Emperor may secretly put his donations in one or both compartments)

The House of Pleasure has

4 rooms and 2 suites



Nr. 1-4



Nr. 5+6

Choose room or suite

Room:

- ◆ Carry out the room's card's action
- ◆ Rotate your etched post (except Petty Sinner and undiscovered Pope)

Suite 5:

- ◆ Carry out any room's action **without** rotating your etched post
- ◆ Place one sin stone in the **Den of Lust** (except undiscovered Pope)

Suite 6:

(Only if a yellow Letter of Indulgence is present)

- ◆ Take the yellow Letter of Indulgence
- ◆ Set your etched post two notches higher (except Petty Sinner and undiscovered Pope)
- ◆ Place one sin stone in the **Den of Lust** (except undiscovered Pope)

Pope goes incognito:

- ◆ Set the **Pope die** to your chosen room/suite
- ◆ The other players **guess** your room number
- ◆ **Correct guess:** Pope caught in the act! His poor soul moves **one step nearer Hell**.

It's forbidden to visit a room,

- ◆ that has **already** been visited
- ◆ that causes the etched post to be rotated **past the limit of 6 notches**.

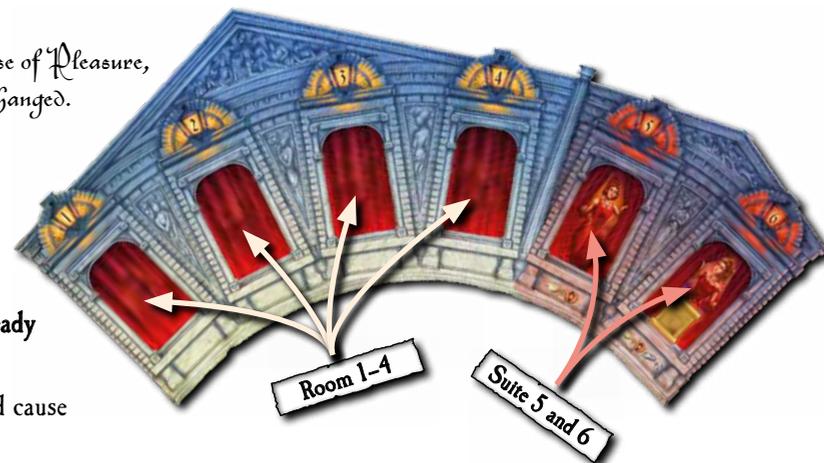
'The courtesans always know something useful!' In the House of Pleasure, alongside acts of lust, valuable information and favours are exchanged. A true place of sin ...

◆ Visit the House of Pleasure

The House of Pleasure consists of 6 rooms: 4 ordinary rooms (spaces 1-4) and 2 suites (spaces 5 and 6).

If you visit the House of Pleasure, **choose one room not already visited this round** and enjoy the benefit of its card.

A player may not choose a room or suite whose action would cause his etched post to be rotated to higher than 6 notches.



Visit an ordinary room 1-4:

Visit a room of your choice and

- ◆ Rotate your **etched post** as many notches as the card there requires.
- ◆ Carry out the **card's action**.
- ◆ Place the card face up in the discard pile beside the board.



(Example)

Visit Suite 5

If you visit Suite 5,

- ◆ Place one of your **sin stones** in the **Den of Lust**.
- ◆ Flip the card in Suite 5 to its 'occupied' side.
- ◆ Choose one of **rooms 1 to 4** and carry out its **card's action**, **without rotating your etched post**.
- ◆ Place the card of your **chosen room** in the discard pile beside the board.



Visit Suite 6

If you visit Suite 6,

- ◆ Place one of your **sin stones** in the **Den of Lust**.
- ◆ Rotate your etched post **two notches higher**.
- ◆ Take the **yellow Letter of Indulgence** from the suite and place it behind your screen.



Privilege of the Pope: The Pope visits the House of Pleasure **incognito** and doesn't say which room or suite he is visiting. Instead, he announces that he has "an urgent meeting" and **secretly sets the Pope die** to his chosen **room or suite number**. Now the other players try to catch the Pope in the act:

- ◆ Advised by the other players, the player whose poor soul lies nearest Hell declares **where** he believes the Pope to be visiting.
- ◆ The Pope then **reveals his Pope die**, visits the chosen room and **carries out its action**.
- ◆ If the Pope's room was **correctly guessed**, he was **caught in the act**.
- ◆ If he is caught, his poor soul on the Record of Sins **moves one step towards Hell**. (Please note Movement Rules on page 19.)
- ◆ If he is **not caught**, he needs **neither to rotate his etched post higher nor place a sin stone** in the Den of Lust.

Note: If the Pope accidentally chooses a room or suite whose action would cause his etched post to be rotated to higher than 6 notches, his poor soul moves one step towards Hell, his etched post is set to 6 notches and he does not carry out the action.



Privilege of the Petty Sinner: In the House of Pleasure the Petty Sinner does not have to rotate his etched post higher.



See the Chapter on Dens of Sin on p. 20 for rules concerning players who have run out of sin stones (that is, all of whose stones have already been placed in Dens of Sin).

4. Compare the Etched Posts

Once the Action Phase is finished (empty market), find the **difference** between the etched post showing the **most** notches and the one showing the **fewest**.

Whoever's post shows the **most notches** moves his poor soul as many steps **towards Hell** as that difference. If tied, only the tied player whose poor soul is **farther from Hell** moves. (Please note Movement Rules in the light box below.)

Examples:

◆ **Dominik** and **Gregor** have 2 notches showing, **Paula** 4 and **Johanna** 5. **Johanna's** poor soul descends 3 steps towards Hell, passing **Paula's** on its way.

◆ **Johanna** has 1 notch showing, **Gregor**, **Paula** and **Dominik** each have 5. **Dominik's** and **Gregor's** poor souls are closer to Hell than **Paula's**, so **Paula** moves hers 4 steps towards Hell.



The Record of Sins and Moving poor souls

Your poor soul's position on the **Record of Sins** indicates how well you are doing. The closer your Soul is to Hell, the more sinful you are, and the farther you are from achieving the game's goal of entering Heaven.

IMPORTANT NOTE:

During the game, your poor soul can **only move towards Hell**, how much it moves depends on your tactical skill. **Only at the end of the game** will you use your Letters of Indulgence to move your poor soul **towards heaven**.

TACTICAL TIP:

Judge carefully how many sins you are willing to commit to obtain Letters of Indulgence. If you sin a lot, you will need many Letters to save you from Hell. You can also try to win with fewer Letters, but then you will need to sin less than your opponents.

Resolving Ties:

Ties are always decided **in favour of the tied player nearer Hell**.

When choosing characters ...

- ◆ his **bid** is considered higher than other tied bids
- ◆ his **notch count** is considered higher than etched posts set identically

When comparing etched posts ...

- ◆ his poor soul does not move towards Hell if his notch count shares highest place with another player. Only the tied player **furthest away from Hell** moves towards Hell.

If more than one poor soul must move towards Hell at the same time, then ...

- ◆ **first move** the poor soul that is closest to Hell, followed by the others in order of **increasing distance** from Hell.

When resolving donations ...

- ◆ his **donation** is considered higher than any tied donations.

◆ Movement Rules

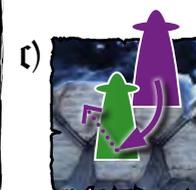
- All poor souls **start the game** in the **Start Position**.
- During the game, **no other spaces** of the Record of Sins can contain **more than one** poor soul.
- If a poor soul would ever end its movement in an **occupied space**, it instead moves to the **next free space**. This applies also (when resolving Letters of Indulgence at the end of the game) to the Start Position.
- A poor soul may **not** move beyond the **40th space**. There is where **Hell** begins. If a poor soul would ever reach Hell, it **doesn't move at all** and instead stays where it is.

Compare the etched posts:

The player with the **highest** notch count: Move his poor soul towards Hell as many steps as the **difference** between his notch count and **the lowest**.

During the game, poor souls only ever move **towards Hell**.

- ◆ Poor soul ends a turn in an occupied space? Move it to the **next free space**.
- ◆ The **40th space** (right before Hell) is the **last space**. No one can go farther.





Den of **Lust**: sin stone added when your visit a suite



Den of **Petty Sins**: Two sin stones added when you commit a petty sin



Den of **Greed**: sin stone added when you buy two goods

All 3 Pope stones at the same Den of Sin: Atone for the sins in the other two Dens of Sin

Player who placed the Pope stone:

- ◆ Take your **sin stones back** from the other two Dens of Sin
- ◆ **Don't** move your poor soul

Other Players:

- ◆ Take your sin stones **back** from the other two Dens of Sin.
- ◆ For **each** stone, move your poor soul one step **towards Hell**.

The Den of Sin where the **third Pope** stone was placed is unaffected.

- ◆ **Two building** crews at **one** site: Swap them for a **nave!**
- ◆ **Nave and two building** crews at **one** site: Swap the builders for a **spire**
 - Cathedral is finished
 - Immediately resolve **donations**



The Dens of Sin

Every sin stone in a Den of Sin represents an act of greed, an act of lust or a petty sin. Every sin threatens to hasten its soul's descent to Hell. Whether it will ever come to that depends on the Pope stones, which grant sinners grace and protect them from punishment.



Den of Lust

Den of Petty Sins

Den of Greed

As long as a Pope stone remains beside two or more Dens of Sin, nothing happens.

If all 3 Pope stones are beside one single Den of Sin, then the sins in the other two Dens of Sin are **punished**:

- ◆ For each sin stone in the two Dens of Sin without Pope stones, that sin stone's owner moves his poor soul **one step towards Hell**, beginning with the poor soul **closest to Hell**.
- ◆ **The sins of the player who placed that third Pope stone are forgiven: his poor soul stays where it is.**
- ◆ **All players** take back their sin stones from the two **punished Dens of Sin**.
- ◆ The Den of Sin in which the **third Pope** stone was placed is **spared by the Pope's grace**. Any sin stones there remain where they are and cause **no** poor souls to descend towards Hell.

Finally, the three Pope stones are returned to their **starting spaces** beside the three Dens of Sin.



Example: *punishment!*

Johanna moves a Pope stone. Now, all three Pope stones are above the Den of Greed. The sins of lust and the petty sins must be atoned. *Paula* has 4 sin stones in those two Dens, so her poor soul moves 4 steps towards Hell. *Dominik* has just one stone between the two, so his poor soul moves 1 step. *Gregor* moves his poor soul 3 steps. *Johanna's* sins of lust and petty sins are forgiven.

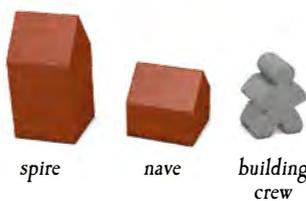
All four players take back all their sin stones from the Den of Lust and the Den of Petty Sins.

Run out of sin stones?

If a player must place a sin stone but doesn't have any left, he must immediately take back **all sin stones** from **one** Den of Sin of his choice, moving his poor soul that many steps towards Hell. He then must place the sin stone(s) that he originally lacked. If he still does not have enough, he must empty another Den of Sin in the same way.

The Cathedral Site

This is where the construction of the cathedral takes place. A finished cathedral consists of a nave and a spire. Placing a building crew here indicates that this cathedral is to be built. Placing a second crew here completes the nave. Return the two crews to the builders' hut and place a nave here. If there is already a nave here when a second building crew is added, return the two crews to the hut and add a spire. Now the cathedral is finished and donations are evaluated immediately, interrupting the normal flow of the game.



Evaluating Donations

When the first cathedral is finished the first **round of donations is immediately resolved**. Each player empties his chest's **compartment I**. **Compartment II remains closed**.

compartment I



When the **second cathedral** is finished, **each player empties his chest's second compartment** and the second and **final round** of donations is resolved.

compartment II



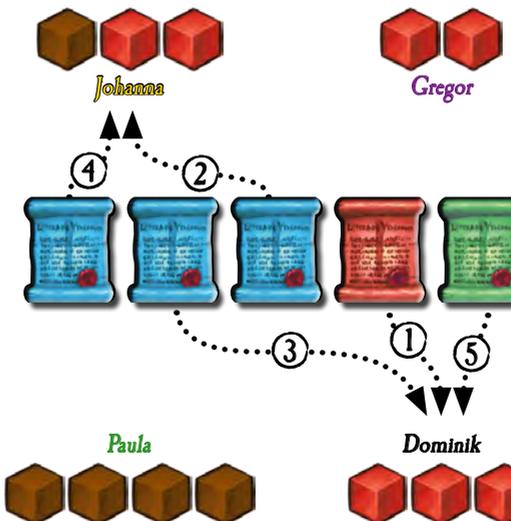
Note: To keep things clear it is recommended that donations be placed on their owner's resealed box when evaluating.



During the game only **two** of the three cathedrals will be **finished**. After the first evaluation of donations play continues where it was interrupted by the completion of the cathedral. After the **second** evaluation of donations the game ends.

To evaluate donations:

- ◆ Take from the supply the Letters of Indulgence listed beside the **bread and wine** symbols below the **newly completed cathedral**. Display these Letters side by side beside the board.
- ◆ Determine who has made the most valuable donation of **bread and wine**. For each player, add that player's **donations of bread and wine together**, counting **each loaf as one point** and **each bottle as two**.
- ◆ The **biggest donor of bread and wine** takes **one** Letter of his choice from those displayed by the board. Next, the **second biggest donor of bread and wine** takes **one** of those remaining. If any Letters remain, these two players alternate picking **one** Letter until the entire display has been taken.
- ◆ If there is only **one** donor of **bread and wine**, he takes **all** the Letters in the display.
- ◆ If **no one** has donated any bread or wine, leave the Letters in the supply.
- ◆ Next determine, in the same way, who has donated the most **cloth and jewels**. Add each player's donation of each together, counting each roll of cloth as **one point** and each jewel as **two**.
- ◆ The two biggest donors share, as with **bread and wine**, the Letters of Indulgence listed by the icon for **cloth and jewels** below the finished cathedral.
- ◆ Finally determine the **two biggest donors of money**. These two players, as described above, receive the Letters of Indulgence shown beside the coin icon below the finished cathedral.
- ◆ If **donations are ever tied**, the tied player whose poor soul is closer to Hell is considered the bigger donor.



Example:
Paula's four loaves of bread are worth the same as Gregor's two bottles of wine. Johanna has donated more, but the largest donation is Dominik's, so he chooses first and takes the red Letter of Indulgence. Then Johanna takes a blue one. Again back to Dominik, who also takes a blue one. Johanna takes the last blue one, leaving Dominik the green. Paula and Gregor get nothing. Had Paula given another loaf, she would have been tied with Johanna. The bigger donor of these two would have been whoever's poor soul lay closer to Hell.



When the **first cathedral** is finished: Each player empties the **first compartment** of his chest and evaluates his donation.

When the **second cathedral** is finished: Each player empties the **second compartment** and evaluates his donation.

The following three categories are compared:

- ◆ **Bread and wine**
- ◆ **Jewels and cloth**
- ◆ **Money**



Two loaves of bread are worth one bottle of wine.
Two rolls of cloth are worth one jewel.

The **biggest** donor in each category gets **first** pick of the Letters shown below the cathedral, followed by the **second** biggest, the right to pick then **alternating** between those two.

For rules for two-player games, see page 22.

All players, even those that received no Letters, now **return** any goods they donated to the **goods bag** and any **money** they donated to the **bank**

Game End

When the **second cathedral** is finished and the second evaluation of donations has been conducted, the **etched posts are compared once more** (see page 19). Next the collected Letters are scored. Each player's score is determined **individually**, starting with the **player closest Hell**, followed by the second closest and so on.

- ◆ **Second Donation Resolution** (for the second finished cathedral) empty the second chest compartment
- ◆ **Final comparison of etched posts**
- ◆ **Evaluate the Letters of Indulgence**

First the player whose poor soul is closest to Hell, then the others **in order of increasing distance** from Hell.

- ◆ poor souls move **towards Heaven**:
 - For each set of four Letters (**4 colours**): **8 steps**
 - For each **remaining Letter**: **1 step**

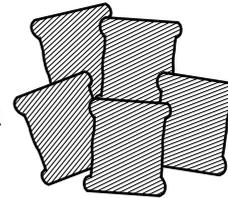


+8



- ◆ For each **set of four** Letters (one **red**, one **green**, one **yellow** and one **blue**), move your poor soul **eight steps** towards Heaven.

each



+1



- ◆ For each remaining Letter, move your poor soul **one step** towards Heaven.

Once all poor souls have been moved this way, the game is over. Whoever has reached Heaven has won. This may be more than one player. If no one has reached Heaven, the winner is the player who is closest to Heaven.

Halleluja! Hosanna! ...

Rules for Two-player and Three-player Games

Starting bonuses that no one selects are returned to the **supply**.

Two Players

Character Choice: Each player **receives two character cards**.

The highest bidder chooses first, followed by his opponent, then again the highest bidder and the last card goes to his opponent.

Evaluating Donations: The **biggest donor** (in each category) first **takes two Letters**, then his **opponent takes two** if any remain. **The biggest donor takes any remaining** after this. If there is just one donor he takes them all.

Three Players

Character Choice: Each player chooses a character as described for four players. One card will remain.

- ◆ If the **Pope** remains, the Emperor, in addition to his own Preliminary Action (use of builders) gets that of the Pope (placement of Pope stone). He chooses which to perform first.
- ◆ If the **Emperor** remains, the Pope, in addition to his own Preliminary Action (placement of Pope stone) gets that of the Emperor (use of builders), choosing which to perform first.
- ◆ If the **Merchant** remains, his Privilege goes to the player whose poor soul lies closest to Hell.
- ◆ If the **Petty Sinner** remains, nothing happens.

At the beginning of the next round, all four character cards can once more be chosen freely.

2 Character cards per player

Biggest donor takes two Letters of Indulgence

One Character Card remains unused.

If it's the ...

... **Pope:** The Emperor performs his Action

... **Emperor:** The Pope performs his Action

... **Merchant:** His Privilege is performed by the player who is closest to Hell at the end of his turn

The House of Pleasure Cards



The Emperor presents you with a Letter of Indulgence

If an opponent has the Emperor card and any Letters of Indulgence, he must give you one of his choice.

Etched post +/

2x



Pope presents you with a yellow Letter of Indulgence

If an opponent has the Pope card and one or more yellow Letters of Indulgence, he must give you one of them.

Etched post +///

1x



All others move 3 steps towards Hell

Each opponent moves his poor soul 3 steps towards Hell. Please note the Movement Rules on page 19.

Etched post +//

1x



All others move 5 steps towards Hell

Each opponent moves his poor soul 5 steps towards Hell. Please note the Movement Rules on page 19.

Etched post +///

1x



Place 2 sin stones in the Den of Lust

Each opponent places 2 of his sin stones in the Den of Lust.

Etched post +//

2x



Place 2 sin stones in the Den of Greed

Each opponent places 2 of his sin stones in the Den of Greed.

Etched post +//

2x



Move a building crew

Move a building crew from one cathedral site to another.

(Naves or towers may not be moved)

Etched post +//

2x



Place a new building crew

Take a building crew from the builders' hut and place it in a cathedral site of your choice.

Etched post +/

3x



Move a Pope stone

Move a Pope stone from one Den of Sin to another.

Etched post +//

3x



Take 1 Good from the Market ...

... without paying for it.

Etched post +//

2x



Steal 3 Taler

Chose an opponent. If he has at least 3 taler, he gives you 3 taler. If he has less you get nothing.

Etched post +/

1x



Take 3 Taler ...

... from the bank.

Etched post +0

1x



Take 5 Taler ...

... from the bank.

Etched post +/

2x



Take 7 Taler ...

... from the bank.

Etched post +//

1x

ME'A CULPA

A variant for the sophisticated penitent

To play is to sin!

How often have we forgiven our opponents when, having changed their mind about a move, they take it back?

How often have we, with Papal forbearance, overlooked the fact that our neighbour took a good without first paying for it?

And have we not countless times asked that all players begin new rounds by placing all game materials on their correct positions – rather than always leaving it up to a conscientious friend?

Again and again have we graciously forgiven these shameful failings. But no more!



From now on, let a sin be called a sin!

Anyone who commits such a petty sin in **ME'A CULPA** must immediately place a **sin stone** in the **Den of Petty Sins**. The action, however, is not cancelled, though any associated costs that should have been paid must be paid.

This is the ME'A CULPA variant's one and only rule.



Privilege of the Petty Sinner: The **ME'A CULPA** variant's one and only rule **does not apply to him!** He may sin and only has to adhere to the regular rules, if one of the other players catches him committing a petty sin. He never has to place a sin stone in the Den of Petty Sins for being caught committing a petty sin.

Pay attention, watch your opponents closely. They will **atone** for their sins.

And how should we respond to a player who claims that he has not forgotten anything and that you merely interrupted him before he had a chance to do it? Well, to stop this, each player must declare when his turn is over. After this there can be no excuse – the sin is committed!

Remember that the **Petty Sinner** may deliberately 'forget' to pay money, to rotate his etched post and to place sin stones in a Den of Sin. He only has to do these things if an opponent 'reminds' him.

The **REGISTER OF SINS** to the right can of course be altered to suit your needs. The important thing is that the players agree before the game which acts should be considered sins.

Authors: Rüdiger Kopf, Klaus Zoch
Illustration: Franz Vohwinkel
Layout: Oliver Richtberg
Translation: Neil Crowley

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

REGISTER OF SINS

A **sin stone** must be placed in the **Den of Petty Sins** by any player, other than the **Petty Sinner**, who:

- ◆ Takes back (corrects) his turn, either in part or in full;
- ◆ Takes a character card before he has paid any coins he bid to the bank (or returned them to behind his screen, if he may!);
- ◆ Doesn't rotate his etched post until he has started performing an action, or until after he has completed it;
- ◆ As the Merchant, forgets to take a good from the market at the end of his turn;
- ◆ Takes a good or a Letter of Indulgence before paying for it;
- ◆ As the Pope, takes a House of Pleasure action of his choice, forgetting that as the Pope he may only enter the House of Pleasure with the Pope die;
- ◆ Fails to return his character card to its place on the game board before the character choice auction of the next round;
- ◆ Forgets to perform his Preliminary Action;
- ◆ Places a sin stone in the Den of Lust only after performing the visited booth's action (for example, having already taken the yellow Letter of Indulgence from Booth 6);
- ◆ Places a sin stone in the Den of Greed only after taking two identical goods from the market;
- ◆ Doesn't reveal what he is donating;
- ◆ Doesn't realise that it is his turn when the player before him finishes his;
- ◆ Begins a turn, even though it is not his turn.



Have fun!

The Lord be with you!



©2016 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth

