

● 目的

トリックテイキングのゲームを行い、ゲーム終了時に最も多くのフローリンを持っていること。

● 準備(基本ゲーム)

1. 各プレイヤーに金庫カード 1 枚ずつと 30 フローリン(コイン(1 フローリン) × 5 + 宝石(5 フローリン、色は関係なし) × 5)を配る。各自は自分のコインと宝石を金庫に置く。
2. 勅令カード(横長の「全員(Everyone)/罪人(Sinner)」と書かれているカード)のうち、蠟マークのついている上級用カード 8 枚を箱に戻す。残りの勅命をシャッフルし、勅令(全員)の面を表にして上から 3 枚をテーブルに並べる。残りの勅令の山札の上にカバーカード(銀色の「Edicts」)を置く。
3. 贖宥の指輪は勅令の山札の近くに置く。
4. 最も赤い服を着ているプレイヤーが最初のハンドの君主(ディーラー)になる。

● トリックテイキングの基本

各プレイヤーが手札のカードを 1 枚ずつ出すことを「トリック」、そこで勝って出されたすべてのカードを取ることを「トリックを取る」と言う。

各トリックでは、「リード」プレイヤーが手札のカードを 1 枚出し、そこから時計回りに各プレイヤーも手札のカードを 1 枚出す。その際、リードが出したカードと同じスート(マーク/色)のカードがあれば、そのうち 1 枚を出さなければならない。無い場合はどのカードを出してもよい。

全員がカードを出したら、リードのカードと同じスートのカードのうち最も強い(数値の大きい)カードを出したプレイヤーがそのトリックを取り、次のトリックのリードになる。取ったカードは裏向きに自分の前に置く。

ゲームによっては「切り札」が決まっている場合がある。その場合は、切り札の中で最も強いカードを出したプレイヤーがそのトリックを取り、切り札が出ていない場合はリードのスートのカードのうち最も強いカードがトリックを取る。リードと同じスートのカードがある場合、切り札は出せない点に注意。

これを手札が無くなるまで実行する。

● ゲーム進行

各ゲームは、以下の「ハンド」と呼ばれる一連のゲームを繰り返すことで行われる。

1. (2 ハンド目以降)勅令の山札の一番下のカードを、場の 2 枚の勅令カードの隣に置く。
2. 君主は家系カード(人物と数字の描かれたカード)をシャッフルし、全プレイヤーに同じ枚数になるように配る。君主は自分の手札を確認した後、君主は表向きの勅命を 1 つ選ぶ。これがこのラウンドの罰則になる。

3. 君主の左隣から順に、各プレイヤーはパスをするか罪を受けるかを選ぶ。これを誰かが罪を受けることを選ぶか(罪を受けるのは一人のみ)、君主以外の全員がパスをするまで続ける(君主は罪を受けられない)。
4. 全員がパスをしたら、君主は勅令をそのまま自分の前に置く。
5. 誰かが罪を受けたら、そのプレイヤーは勅令カードを受けとって裏返して罪人の面を表にし、贖宥の指輪を受けとる。罪人の面に書かれている内容が、このハンドで罪を受けたプレイヤーの目標になる。
6. 罪人がいる場合はそのプレイヤーが、いない場合は君主がリードになって、トリックテイキングのゲームを行う。
(注:途中でこれ以上得点に関するカードが残っていない、あるいは罪人の失敗が確定した場合、その時点でこのトリックテイキングを終了してよい。)
7. 結果に応じて、勅令/罪人カードの指示に従ってプレイヤー間でフローリンの支払いを行う。君主は罰則を侵していても何も支払わなくてよい。
8. 君主の左隣が次の君主となり、次のハンドを行う。

● 贖宥の指輪

罪を受けるプレイヤーは、ハンド中 1 回(最初のトリックは不可)、カードを出す際にその上に贖宥の指輪を置いて、そのカードの値を 10 にすることができる。

● ゲーム終了

全員が君主を 3 回ずつ行うか、いずれかのプレイヤーが支払うフローリンが不足している場合(受けとる側は全額支払ってもらったものとして計算する)、ゲームが終了する。フローリンが最も多いプレイヤーが勝利。同点の場合、最近で君主になったプレイヤーが勝利。

● 上級ゲーム

- ◆ 準備の段階で、上級勅令カード(蠟マークのついているもの)を加えて山札を作る。
- ◆ 準備の段階で、各プレイヤーに「教皇勅書(Papal Bull)」カードを 1 枚ずつ配る。
- ◆ 各プレイヤーはゲーム中 1 回のみ、自分が君主である際に教皇勅書を使い、このハンドでは現在表になっている 3 枚すべての勅令を選んだことにできる。ハンドの終了時、それぞれの勅令を個別に判定し、その後 3 枚の勅令をすべて捨て、新たに 3 枚補充する。勅令の山札が切れた場合、残っているカードのみでゲームを続ける。
- ◆ 教皇勅書の際に誰かが罪を受ける場合、3 枚の勅令をすべて裏返す。罪人が 3 枚すべての条件を満たした場合、そのプレイヤーがただちにこのゲームに勝利する。一つでも失敗した場合、罪人は君主に 18 フローリンを支払う。

● 勅令の詳細

◎ いずれの家系も最大枚数取るべからず。

各家系(色)につき、最も多い枚数をとっているプレイヤーは君主に2フローリン支払う。ある家系が同枚数で最大の場合、そのうち1人を君主が選ぶ。罪人がいてある家系が同枚数で最大の場合、そのうち1人を罪人が選ぶ。

◎ 切り札取るべからず。

プレイヤーが罪を受けるかを決める前に、君主は切り札の家系(色)を1つ決める。

◎ トリック取るべからず

すべてのカードは裏向きに出すが、リードは自分のカードの家系(色)を宣言し、プレイヤーが出すカードは通常のルールに従う。全員がカードを出したら同時に表にし、誰がトリックを取ったかを判定する。

◎ (指定家系)の双子取るべからず

ハンドの終了時、取ったカードの中に指定家系で同じ数字の2枚のカードがある場合、1組につき指定額を君主に支払う。

◎ (指定家系)の偶数取るべからず

ハンドの終了時、取ったカードの中に指定家系で偶数のカードがある場合、1枚に1フローリンを君主に支払う。

◎ 3トリック取る最初の者になるべからず

最初に3トリックを取ったプレイヤーが君主に支払いを行う。3連続である必要はない。

◎ 2や3取るべからず

取った2や3のカード1枚につき、君主に1フローリンを支払う。

◎ 6取るべからず

取った6のカード1枚につき、君主に2フローリンを支払う。

◎ 最初と最後のトリック取るべからず。

最初のトリックを取ったプレイヤーと最後のトリックを取ったプレイヤーは君主に4フローリンを支払う。

◎ (指定家系)取るべからず

指定家系のカード1枚につき、君主に1フローリンを支払う。

◎（指定家系）の最後の 1 枚取るべからず

指定家系のカードのうち、最後にプレイされたカード(9 枚目)を取ったプレイヤーは君主に 8 フローリンを支払う。指定家系のカードを取るたび、それを他のカードとは分けて裏向きに自分の前に置く。これにより、現在取られている枚数がはっきりする。