

PREPARAZIONE DEL TURNO

1	2	3	4	5
EVEN TO	CUBETTI	MANOSCRITTI	ELEMOSINA	ORDINE DI TURNO
Avanzare l'indicatore di turno di uno spazio, disporre il nuovo Evento nella città corrispondente.	Spostare eventuali cubetti rimanenti dal turno precedente al prossimo spazio disponibile sul tracciato.	Rifornire gli spazi vuoti sulla plancia dei Manoscritti.	Frat i e Cardinali ricevono rispettivamente 5 o 10 Ducati, dal Mercante più ricco oppure dalla Banca.	Aggiustarlo iniziando dall'ultimo sul tracciato Conoscenza, poi in base al tracciato Riposo.

AZIONI GRATUITE



ABBZIA. Consente di spostare cubetti turchesi dietro allo schermo o di convertirli in 3 Conoscenza ciascuno. Ottenere cubetti rosa costa o Ducati.



CONVENTO. Consente la conversione da Mercante a Frate: scarti metà dei tuoi Ducati (arrotondando per eccesso) e non ottieni più Ducati dai Bonus Città o Bonus Evento.



CATTEDRALE. Consente la conversione da Frate a Cardinale. Paghi 40-70 Ducati e / .

BONUS CITTÀ. Ricevi Ducati/Conoscenza dall'attuale Città, se non li hai già ottenuti.

BONUS EVENTO. Se un Evento è disponibile nella tua città, ricevine il bonus e gira l'Evento.

LIBRI PAPALI. Se concesso dalla posizione sulla Biblioteca, peschi 1+ tessere e rimuovi il tuo dischetto.

AZIONI DISPONIBILI

COMPRARE CUBETTI (1 PA 1 cubetto, 4 PA 2 cubetti)

POLITICI

30 per

3 voti durante l'elezione. Può essere consegnato per diventare Cardinale.

NOBILTÀ

0 per

2 voti durante l'elezione. Può essere consegnato per diventare Cardinale.

Quando preso si può rinunciare al cubetto per ottenere 20 Ducati.

COPISTI

0 per

Vale 1 PV se dietro allo schermo alla fine della partita.

Mentre ci si trova in un'Abbazia si possono spostare cubetti turchesi dietro allo schermo o convertirli in 3 Conoscenza ognuno.

BADESSE

15 per

1 voto durante l'elezione. Usabile sul tracciato Cantico. Usabile sul tracciato Corriere. Mentre ci si trova in un'Abbazia si possono ottenere cubetti rosa gratuitamente.

MOVIMENTO VIA TERRA

1-5 SPAZI da terra a terra

1-5 PA

+10 se più di 1 PA è stato speso

MOVIMENTO VIA MARE

1 SPAZIO da porto a porto

3 PA

	<i>Nome Azione</i>	<i>Costo in PA</i>	<i>Beneficio</i>	<i>Note</i>
	SALTERIO	1 PA	+3/4 Conoscenza	+4 se il giocatore è quello con meno Conoscenza.
	COMMERCIO	1 PA	+10 Ducati	
	ORIENTE	1-5 PA	Se completato, +10 Ducati per ogni città con valore economico già visitata. Diventa disponibile il bonus in PV per i Porti	Solamente per Mercanti.
	INDOVINELLO	1-5 PA	4-5-6 PV al giocatore più avanti sul tracciato	Per avanzare qui bisogna trovarsi su una zona blu. ◇◇◇◇◇◇◇◇
	CORRIERE	1-5 PA	Se completato, il bonus di Bologna e i PV bonus per le città con valore culturale diventano disponibili	Per completare questo tracciato, un giocatore deve scartare 10 Ducati e 1 cubetto rosa.
	CANTICO	1-5 PA	9 PV al giocatore in prima posizione, 6 PV al secondo	Si può avanzare nei turni 2, 6, 10, 11 e 12, in città specifiche.
	BIBLIOTECA	1-5 PA	A seconda della posizione sul tracciato, il giocatore può pescare 1-3 tessere Biblioteca Papale, tenendone 1	I giocatori non possono tenere più tessere Biblioteca Papale del loro livello di Conoscenza.
	RIPOSO	1-5 PA	Si ottiene la priorità nell'ordine di turno seguente	Il giocatore più avanti sul tracciato diventa il primo del turno seguente e rimuove il suo segnalino dal tracciato.
	MANOSCRITTO	1-4 PA (in base al valore del manoscritto)	PV variabili	Si può prendere un Manoscritto, che non superi il proprio valore di Conoscenza attuale, dalla propria zona.