

UMBERTO ECO DER NAME DER ROSE

Giorno:

- Girare nuova tessera evento.
- A turno, giocare una carta azione:
 - * Muovere segnalino tempo (eventuali tessere meridiana).
 - * Muovere uno degli 8 monaci.
 - > Carta monaco → Muovere quel monaco.
 - > Carta Edificio → Muovere un monaco in quell'edificio.
 - > Carta William/Adson → Muovere William (tempo 5) o Adson (Tempo 0).
 - * Se il monaco viene mosso in un edificio:
 - > con una tessera del suo colore. Prendere tessera e - punti sospetto del valore tessera.
 - > con nessuna tessera del suo colore. + punti sospetto della somma.
 - * Mosso William +/- 3 punti prova ai monaci presenti.
 - * Mosso Adson +/- 5 punti sospetto monaci ai presenti.

UMBERTO ECO DER NAME DER ROSE

- Pescare una carta e passare il turno.
- Se finisce giornata trasformare punti sospetto in punti prova:
 - 1° +5 prove 2° +4 prove 3° +3 prove
 - 4° +2 Prove 5° +1 prova 6° 0 prove
- Riportare segnalini sospetto su 10.
- Tessera evento a chi ha finito la giornata.

Rivelazione:

- Dopo 1°, 3° e 5° giorno.

7° giorno:

- Dichiarare identità altri giocatori.
- Assegnare punti prova a chi è stato scoperto:
 - 2 giocatori > 12 spazi
 - 3 giocatori > 6 spazi
 - 4 giocatori > 4 spazi
 - 5 giocatori > 3 spazi
- +2 punti prova x ogni tessera evento.
- Chi ha meno prove VINCE!

UMBERTO ECO DER NAME DER ROSE

Giorno:

- Girare nuova tessera evento.
- A turno, giocare una carta azione:
 - * Muovere segnalino tempo (eventuali tessere meridiana).
 - * Muovere uno degli 8 monaci.
 - > Carta monaco → Muovere quel monaco.
 - > Carta Edificio → Muovere un monaco in quell'edificio.
 - > Carta William/Adson → Muovere William (tempo 5) o Adson (Tempo 0).
 - * Se il monaco viene mosso in un edificio:
 - > con una tessera del suo colore. Prendere tessera e - punti sospetto del valore tessera.
 - > con nessuna tessera del suo colore. + punti sospetto della somma.
 - * Mosso William +/- 3 punti prova ai monaci presenti.
 - * Mosso Adson +/- 5 punti sospetto monaci ai presenti.

UMBERTO ECO DER NAME DER ROSE

- Pescare una carta e passare il turno.
- Se finisce giornata trasformare punti sospetto in punti prova:
 - 1° +5 prove 2° +4 prove 3° +3 prove
 - 4° +2 Prove 5° +1 prova 6° 0 prove
- Riportare segnalini sospetto su 10.
- Tessera evento a chi ha finito la giornata.

Rivelazione:

- Dopo 1°, 3° e 5° giorno.

7° giorno:

- Dichiarare identità altri giocatori.
- Assegnare punti prova a chi è stato scoperto:
 - 2 giocatori > 12 spazi
 - 3 giocatori > 6 spazi
 - 4 giocatori > 4 spazi
 - 5 giocatori > 3 spazi
- +2 punti prova x ogni tessera evento.
- Chi ha meno prove VINCE!