

La Strada per Canterbury

Scopo del gioco

I giocatori impersonano i venditori di indulgenze medievali che affollavano la strada per Canterbury, inducendo i pellegrini a compiere i sette peccati capitali e poi vendendo loro le indulgenze per tali peccati in cambio di denaro. Ogni peccato con cui il giocatore tenta un pellegrino aumenta il denaro che sarà pagato quando quel peccato sarà perdonato, ma porta anche il pellegrino più vicino alla morte. I giocatori possono fare anche uso di alcune sacre reliquie per eseguire azioni speciali. Normalmente i giocatori ottengono bonus corrompendo i pellegrini lungo la strada per Canterbury, dalla Gilda delle Indulgenze per essere i primi ad aver indotto i pellegrini a commettere ognuno dei sette peccati capitali ed infine per avere dato loro l'estrema unzione al momento della loro morte. Quando i pellegrini finalmente raggiungono Canterbury alla fine del gioco, i giocatori ricevono bonus dalle Compagnie dei Pellegrini ai quali hanno perdonato il maggior numero di peccati, più un bonus da Canterbury per essere stato il giocatore che ha venduto più indulgenze lungo la strada. Il giocatore che avrà guadagnato più denaro sarà il vincitore.



Preparazione del gioco

- Disponibile le plance di gioco come indicato
- Piazzate casualmente il Prete (pedina marrone) su uno dei sette peccati del Cerchio del Peccato
- Mescolate le carte Peccato, le carte Indulgenza, le carte Reliquia e le tessere Pellegrino separatamente e formate i mazzi come indicato ponendoli coperti
- Pescate dal mazzo carte Peccato tre carte e mettetele scoperte negli appositi spazi. Fate lo stesso con le carte Indulgenza. (Le carte Reliquia e Pellegrino non hanno carte scoperte). Se pescate carte Morte, rimettetetele nel mazzo, mischiate e pescate un'altra carta
- Mettete le monete ai quattro angoli del tabellone dividendole per tipo
- Formate una pila al centro del tabellone con i gettoni Estrema Unzione
- Pescate le prime tre tessere Pellegrino e mettetetele scoperte nei tre spazi di colore giallo, blu e verde delle Compagnie, non coprite lo spazio della Strada per Canterbury
- Ogni giocatore sceglie un colore

- Ogni giocatore prende una tabella riassuntiva, il sacchetto per le monete, i Cubi Corruzione del proprio colore
- Distribuite ad ogni giocatore 5 carte Peccato dal mazzo. Tenetele coperte. Il retro delle vostre carte (che ne indica il tipo) è la sola informazione visibile agli altri giocatori
- Se un giocatore riceve una o più carte Morte, devono essere rimesse nel mazzo e sostituite fino ad avere 5 carte Peccato
- Ogni giocatore comincia il gioco con 3 monete nascoste nel sacchetto
- Scegliete casualmente il primo giocatore.

Turno di Gioco

- 1) **GIOCARE UNA CARTA o SCARTARE CARTE**
- 2) **PESCARE CARTE, CALCOLARE I PECCATI.**

1) **GIOCARE UNA CARTA o SCARTARE CARTE**

- **Dovete giocare una carta** all’inizio del vostro turno (Peccato, Indulgenza o Reliquia)
- Se non potete giocare (o scegliete di non giocare), dovete pagare una penalità di 3 monete (o tutte le monete che avete se ne avete meno di 3) poi scartate quante carte volete (mettetele coperte nella pila dei rispettivi scarti) e ripescate le carte.

Tessere Pellegrino

Le tessere Pellegrino rappresentano sette diversi pellegrini in viaggio verso Canterbury. Ogni pellegrino ha un “peccato favorito” che aumenta l’incasso che otterrete se perdonate carte Morte per quel pellegrino (vedi esempio). **Le tessere Pellegrino non faranno mai parte della vostra mano** – sono pescate dalla riserva e messe sugli spazi Compagnia della plancia di gioco. I giocatori usano le loro carte Peccato per tentare questi pellegrini e carte Indulgenza per perdonare i loro peccati e guadagnare denaro.



Carte Peccato

Le carte Peccato sono di sette tipi, ognuna di esse rappresenta uno dei sette peccati capitali. Una carta Peccato fa due cose. Primo, tenta un Pellegrino a commettere un peccato capitale, secondo, ognuna di esse porta il pellegrino un passo verso la morte...

Regole per giocare una carta Peccato, vedi esempio.

- Per giocare una carta Peccato, prendetela dalla vostra mano e mettetela **scoperta** sul tavolo vicina alla Compagnia. Questa carta tenta il Pellegrino attivo nella Compagnia adiacente. **N.B.:** le carte Morte operano in maniera diversa.

- Mettete un Cubo Corruzione nel **Cerchio del Peccato** al centro della plancia nello spazio del peccato corrispondente a quello della carta giocata. Se avete già un cubo Corruzione su quello spazio, non potete aggiungerne un altro, **a meno che non abbiate già un cubo piazzato su tutti e sette i peccati**. In questo caso potete aggiungere un secondo cubo del vostro colore per quel peccato, ma non più di due. (In ogni caso possono comunque esserci già cubi avversari)
- Se, piazzando questo cubo nel Cerchio del Peccato, avete ora un cubo del vostro colore su ognuno dei 7 peccati, ricevete immediatamente un Bonus dalla Gilda delle Indulgenze. Il primo giocatore a collezionare i sette peccati riceve 20 monete, il secondo 10, il terzo 5.
- Se giocate la settima carta sotto un Pellegrino attivo, questo Pellegrino muore e gli darete l'estrema unzione. Ottenete immediatamente un **gettone Estrema Unzione**. Questo gettone può essere usato alla fine del turno (questo o uno successivo) per giocare un turno extra
- **Pescate la carta e calcolate i peccati**

ESEMPIO: GIOCARE UNA CARTA PECCATO

Dopo aver giocato una carta Peccato il giocatore aggiunge un cubo del suo colore sul Peccato dello stesso tipo sul Cerchio del Peccato

Ogni Pellegrino può avere un massimo di sette carte giocate vicino a lui, da posizionarsi negli spazi indicati

All'inizio del suo turno questo Pellegrino ha già tre Peccati in gioco: due **perdonati** (carte coperte) più peccato Accidia **non perdonato** (carta scoperta). In questo turno il giocatore viola **aggiunge una carta Invidia** a questa Compagnia, piazzandola scoperta sullo spazio indicato. Il giocatore aggiunge immediatamente un cubo del suo colore sullo spazio Invidia del Cerchio del Peccato.

Il Pellegrino commette immediatamente questo Peccato mortale, portandolo verso la morte. Se verranno piazzate altre tre carte vicino a questo Pellegrino, i sette Peccati mortali faranno il loro corso ed il Pellegrino morirà. Sette carte è il numero massimo per ogni Pellegrino, la cornice rossa mostra dove dovranno essere piazzate le rimanenti tre carte.

Carte Indulgenza

Le Indulgenze sono certificati di perdono che i giocatori vendono ai Pellegrini. Le indulgenze in questo gioco sono totalmente false-documenti redatti da voi. Siete più interessati al suono delle monete che cadono nel vostro sacchetto che alle preghiere dei pellegrini!

Regole per giocare una carta Indulgenza vedi esempio.

- Una carta Indulgenza perdona tutti i peccati dello stesso tipo indicato dalle carte Peccato collocate vicino ad UN SOLO Pellegrino. Per giocare una carta Indulgenza, ci deve essere un Pellegrino attivo che abbia commesso almeno uno dei peccati dello stesso tipo della carta Indulgenza. Per esempio, per giocare una carta Indulgenza "Ira" ci deve essere almeno una carta Peccato Ira vicino ad un Pellegrino
- Scartate la carta Indulgenza usata e mettetela coperta vicino al mazzo delle carte Indulgenza
- Mettete un cubo Corruzione (e SOLO UNO) del vostro colore sulla Tessera Pellegrino a cui state vendendo l'Indulgenza. Non importa quanti peccati state perdonando, aggiungete un solo cubo del vostro colore

- Le carte Morte contano come carte Peccato. **Ogni carta Morte conta come carta Peccato dello stesso tipo del Peccato indicato sulla Tessere Pellegrino adiacente.** Per esempio: se il peccato preferito del Pellegrino è Ira, ogni carta Morte vicino a questo Pellegrino conta come carta peccato Ira
- Perdonate i peccati per il Pellegrino e incassate il denaro. Coprite TUTTE le carte dello stesso tipo del peccato indicato dalla carta Indulgenza (per UN solo Pellegrino) a lasciatelo in gioco.** N.B.: Anche se perdonati (quindi ora a faccia coperta), i peccati conducono alla morte! Quando un Pellegrino ha collezionato 7 carte di qualsiasi tipo, muore! Per calcolare quanto denaro otterrete perdonando a questo Pellegrino peccati di uno stesso tipo, sommate i seguenti valori e determinate il **Valore dell'indulgenza**:
 - Calcolate 1 punto per **ogni** carta Peccato che perdonate. Ricordate di aggiungere eventuali carte Morte corrispondenti al Peccato perdonato
 - Se il Peccato perdonato corrisponde a quello attualmente **denunciato** dal Prete (cioè quello indicato dalla pedina nel Cerchio del Peccato) **aggiungete 1 punto** al totale del valore dell'Indulgenza, quindi **muovete il Prete di uno spazio in senso orario.**

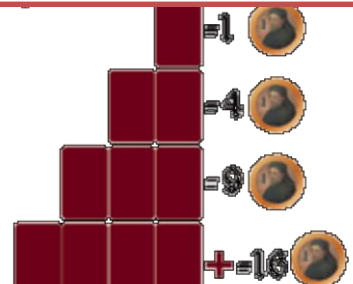


- Il Peccato indicato dalla pedina Prete è quello attualmente denunciato. Siccome questo Peccato è ufficialmente condannato dalla Chiesa, i giocatori guadagnano più denaro perdonandolo
 - Se un Peccato perdonato è dello stesso tipo di quello denunciato, **aggiungete 1 punto al Valore Indulgenza** allo scopo di riceverne il pagamento. Per esempio, se perdonate 2 Carte Ira per un Pellegrino e l'Ira è il Peccato attualmente denunciato, il valore totale dell'Indulgenza sarà 3 (e otterrete $3 \times 3 = 9$ monete)
 - Per perdonare un peccato attualmente denunciato, deve esserci in gioco, vicino ad un Pellegrino, almeno una carta Peccato (o Morte) dello stesso tipo del Peccato attualmente denunciato
 - Dopo aver perdonato un Peccato denunciato dal Prete, spostate il Prete di uno spazio in senso orario
- Ira è il Peccato in gioco attualmente denunciato. Ogni volta che viene perdonato il peccato denunciato dal Prete, spostate la pedina Prete di uno spazio in senso orario (qui da Ira a Invidia)

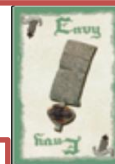
- Ricevete il pagamento** corrispondente al totale del **Valore dell'Indulgenza**, calcolata come indicato sopra, **moltiplicata per se stessa** (il quadrato del valore indulgenza, vedi esempio). Un'Indulgenza di valore 1 fornisce 1 moneta, una di valore 2 fornisce 4 monete, una di 3 fornisce 9 monete e una di valore 4 fornisce 16 monete. Riscuotete il denaro dalla riserva e nascondetelo nel vostro sacchetto. **N.B.: 16 monete è il massimo compenso.**
- Pescate la carta e calcolate i Peccati.**

ESEMPIO: VALORE INDULGENZA

Aggiungete 1 al Valore Indulgenza per ogni elemento corrispondente all'Indulgenza: carte Peccato, carte Morte, Peccato attualmente denunciato (per una singola Compagnia). Calcolate come indicato:

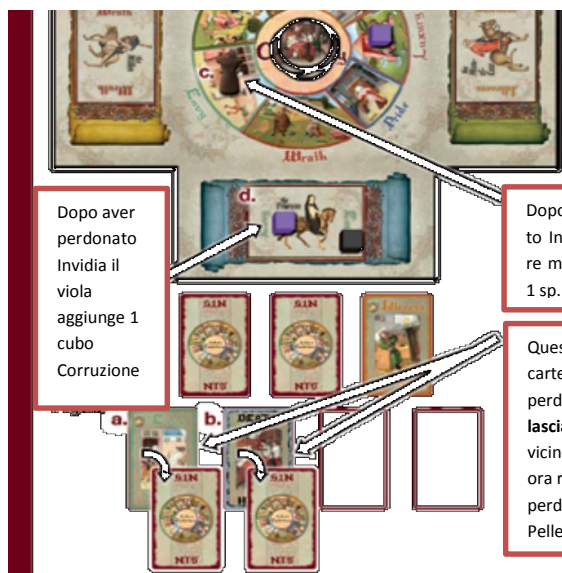


ESEMPIO: GIOCARE UNA CARTA INDULGENZA



In questo turno il giocatore viola gioca una carta **Indulgenza** per il peccato **Invidia**. Siccome il Pellegrino ha una carta Invidia vicino a lui, il viola aggiunge **un** cubo Corruzione al Pellegrino attivo e scarta l'indulgenza Invidia. Il giocatore perdona ora **tutti** i peccati invidia di questo Pellegrino. Il giocatore ottiene: **Un punto Indulgenza** per la carta Invidia **Un secondo punto** per la carta Morte, che conta come peccato favorito del Pellegrino, in questo caso Invidia **Un terzo punto** perché la pedina Prete è sullo spazio Invidia del Cerchio del Peccato

Il totale del Valore Indulgenza è 3, quindi il giocatore ottiene $3 \times 3 = 9$ Monete. Il giocatore ora gira tutte le carte Peccato ora perdonate in questa Compagnia e **le lascia in gioco coperte**. Siccome il peccato appena perdonato è quello attualmente denunciato dal Prete, il giocatore **sposta** il Prete di **uno** spazio in senso orario



Dopo aver perdonato Invidia il viola aggiunge 1 cubo Corruzione

Dopo aver perdonato Invidia, il giocatore muove il Prete di 1 sp. in senso orario

Queste 2 carte contano come carte Invidia. Quando perdonate **saranno girate e lasciate in gioco coperte** vicino al Pellegrino. Anche se ora rappresentano peccati perdonati, avvicinano il Pellegrino alla morte.

Questa carta Morte Gialla, per il Mugnaio della Compagnia gialla, conta come Carta Peccato Ira e può essere perdonata usando l'indulgenza Ira

ESEMPIO: CARTA MORTE

Le carte Morte indicano che un Pellegrino ha commesso il suo **peccato favorito** (indicato sulla tessera Pellegrino). Qui è Ira, quindi tutte le carte Morte contano come carte Ira

Le carte Morte non vengono mai giocate dalla propria mano. Ogni volta che pescate una **carta Morte**, mettetela nel primo spazio disponibile vicino al Pellegrino della Compagnia del colore corrispondente

Le carte Morte avvicinano il Pellegrino alla sua fine, come le carte Peccato. **Ogni carta Morte conta come un normale Peccato dello stesso tipo del peccato favorito dal Pellegrino adiacente e può essere perdonato nello stesso modo.**

Dopo aver piazzato una carta Morte, pescate un'altra carta dalla stessa pila, ripetete finché non aggiungete una carta valida alla riserva di carte scoperte

Carte Reliquia

Le Reliquie sono oggetti sacri (spesso parti del corpo o oggetti personali) appartenuti ai Santi e che hanno grandi poteri. In questo gioco le Reliquie sono tutte "non così sacre" - cioè dei falsi fabbricati da voi stessi, ma anche le false Reliquie possono essere utili. In questo gioco un saggio venditore di Indulgenze non sottovaluta il potere delle Reliquie.

Regole per giocare una carta Reliquia

- Leggete il nome della Reliquia, dite: "Sto usando la reliquia di..."
- Eseguite la/le azioni indicate sulla carta e poi scartatela coperta vicino al mazzo delle Reliquie. In questo turno, non potete giocare alcuna carta Peccato o Indulgenza a meno che non sia espressamente indicato dalla carta Reliquia. Vedi descrizione delle Reliquie
- **Pescate una carta e calcolate i Peccati**



N.B.: se la carta Reliquia mostra l'icona pedina Prete, allora, oltre ad eseguire le azioni indicate, dovete spostare la pedina in un altro spazio a scelta del Cerchio del Peccato, in qualsiasi momento del vostro turno

2) PESCALE CARTE E CALCOLATE I PECCATI

- **Se avete meno di 5 carte, pescate carte (Peccato, Indulgenza o Reliquia)** dai mazzi o dagli spazi con carte scoperte. **Non potete mai pescare Tessere Pellegrino.** Le carte nella vostra mano possono essere un mix di Peccati, Indulgenze e Reliquie. Tuttavia, è saggio avere almeno una carta Peccato allo scopo di avere una carta sicuramente giocabile all'inizio del vostro prossimo turno. (C'è una penalità di 3 monete se non potete giocare una carta)
- **Rifornite le riserve.** Se avete pescato carte scoperte, rimpiazzatele pescando carte dai mazzi appropriati
- Se pescate **carte Morte** (sia per rifornire la vostra mano che i mazzi) mettetele al primo spazio disponibile vicino alla Compagnia dei Pellegrini del colore corrispondente e pescate di nuovo un'altra carta dallo stesso mazzo
- Ripetete questa sequenza fino ad avere 5 carte in mano

Dopo aver pescato le carte procedete al **calcolo dei Peccati** per ogni Pellegrino in gioco.

- **Esaminate tutte le Compagnie dei Pellegrini per controllare se un Pellegrino è morto.** Procedete in senso orario a partire dallo spazio Strada per Canterbury
- Contate il numero **totale** di carte adiacenti di qualsiasi tipo in gioco. **Assicuratevi di contare carte Peccato coperte e scoperte, carte Morte, COMPRENDETE anche le Tessere Pellegrino dei Pellegrini già morti.**
- Se il numero complessivo di carte di un singolo Pellegrino è **uguale o superiore a 7, il Pellegrino muore**
- Quando un Pellegrino muore, **calcolate i cubi Corruzione di ogni giocatore per quel Pellegrino (vedi Ottenere i proventi dei Peccati)**
- Se il giocatore attivo ha uno o più **gettoni Estrema Unzione**, può rimetterli nella riserva ora e giocare uno o più turni extra, può ripetere questa azione fino ad esaurimento dei suoi gettoni. A fine partita ogni gettoni Estrema Unzione non utilizzato fornisce 3 monete.
- Il gioco prosegue in senso orario



N.B.:

- Se tutte e tre le carte scoperte vicino ai mazzi Peccato o Indulgenza sono dello stesso tipo (p.e. 3 carte Peccato Ira) scartatele e sostituitele
- Se un mazzo è esaurito, mischiate gli scarti e formate un nuovo mazzo.

Fine del Gioco

Il gioco termina quando i Pellegrini raggiungono Canterbury (quando tutte le fermate indicate sulla strada sono occupate dai cubi). Procedete col **Giudizio Finale (punteggio finale)**.

Ottenere i Proventi Dei Peccati (Calcolo Corruzione di un Pellegrino Morto)

Quando un Pellegrino muore, individuate il giocatore con più influenza sulla strada per Canterbury.

- Il giocatore con il **maggior numero di Cubi Corruzione** sul Pellegrino appena morto **sposta uno di questi cubi Corruzione** sul primo spazio di sosta libero sulla sinistra della Strada per Canterbury (N.B.: il giocatore SPOSTA un Cubo già presente sulla Tessera Pellegrino, non lo aggiunge dalla sua riserva)
- Il giocatore con tale maggioranza riceve il bonus indicato per questo tratto di strada (i bonus aumentano progressivamente col procedere del gioco +2/+4/+6/+8/+10). Nel caso in cui muoia più di un Pellegrino al momento dell'arrivo del pellegrinaggio a Canterbury, date il bonus di +10 per ogni Pellegrino appena morto e mettete i Cubi sullo spazio di Canterbury



Poiché il giocatore viola ha più cubi Corruzione del nero, il viola sposta un cubo dal Pellegrino al primo spazio libero sulla sinistra della strada per Canterbury e ottiene il bonus lì indicato (nell'esempio 4 monete)

- Se i giocatori hanno lo stesso numero di Cubi Corruzione sulla Tessera del Pellegrino appena morto, il giocatore in possesso del maggior numero di carte Peccato ottiene la maggioranza. Se c'è ancora parità, allora tutti i giocatori in pareggio aggiungono un Cubo sulla stazione di sosta sulla strada per Canterbury e riceve il relativo Bonus
- Togliete tutte le carte Peccato e Morte vicine al Pellegrino morto e mettetele coperte nelle relative pile degli scarti. Le Tessere Pellegrino già poste vicino alla plancia di gioco (Pellegrini già morti) **rimangono al loro posto**
- I Pellegrini morti, infatti, sono portati dalla Compagnia per essere sepolti a Canterbury. **Spostate la Tessera del Pellegrino appena morto sul primo spazio disponibile vicino alla sua Compagnia, lasciando su di essa i Cubi Corruzione rimasti sulla Tessera. Capovolgete la Tessera.** Quando perdonerete i futuri peccati ignorate le Tessere dei Pellegrini già morti, sebbene queste carte occupino uno dei sette spazi disponibili, non possono essere perdonate o usate in alcun modo. Alla fine del gioco verrà riconosciuto un bonus al giocatore con il maggior numero di Cubi per ogni Compagnia di Pellegrini, contando sia Pellegrini vivi e Pellegrini morti.
- Nel caso in cui un Pellegrino muoia senza avere neanche un Peccato perdonato (e quindi senza giocatori con maggioranze su di esso), ogni giocatore occupa con un Cubo Corruzione lo spazio disponibile sulla Strada per Canterbury. In questo caso non è riconosciuto alcun bonus
- Se altri Pellegrini sono morti, procedete con il calcolo nello stesso modo proseguendo da una Compagnia all'altra in senso orario
- Se i Pellegrini hanno raggiunto Canterbury (cioè se uno o più cubi occupano ora lo spazio giallo +10), il gioco termina. **Procedete ora al Giudizio Finale**
- Se il gioco continua, pescate una nuova Tessera Pellegrino e mettetela sullo spazio rimasto libero di quella Compagnia di Pellegrini
- Il gioco prosegue in senso orario





Il Giudizio Finale

Calcolate i bonus finali in senso orario a partire dalla Strada per Canterbury

- **Calcolate i bonus della Strada per Canterbury.** Il giocatore con il **maggior numero di Cubi Corruzione sulla Strada per Canterbury** ottiene 20 monete. Il secondo 10, il terzo 5. Se c'è una parità, il giocatore col maggior numero di cubi sul Cerchio del Peccato vince lo spareggio. Se c'è ancora parità allora tutti i giocatori ricevono il bonus totale
- **Calcolate il bonus per ogni Compagnia.** Per ogni Compagnia di Pellegrini (gialla, blu e verde), calcolate per ogni giocatore il numero dei cubi in gioco su **TUTTI** i Pellegrini della Compagnia, includendo sia il Pellegrino vivo che quelli morti. Il giocatore col maggior numero di Cubi per ogni Compagnia ottiene 15 monete, il secondo 7 e il terzo 3. Risolvete le parità come già spiegato.
- Ogni giocatore ottiene 3 monete per ogni **gettone Estrema Unzione inutilizzato**
- I giocatori ora svuotano il loro sacchetto e rivelano le monete in loro possesso. **Il giocatore con il maggior numero di monete è il vincitore!** Risolvete le parità come già spiegato.

Descrizione delle Carte Reliquia

N.B.: le prime sei carte Reliquia mostrano l'icona pedina Prete , quindi, oltre ad eseguire le azioni indicate, dovete spostare la pedina in un altro spazio a scelta del Cerchio del Peccato, in qualsiasi momento del vostro turno

1.  **FURBALL OF SAINT FELIX - Pelliccia di San Felice:** Perdonate un tipo di Peccato per un Pellegrino a scelta e aggiungete il Cubo come al solito, ma non ottenete denaro
2.  **COLLAR OF SAINT BERNARD - Collare di San Bernardo:** Dichiarate un tipo di Peccato. Gli avversari devono scartare tutte le carte Indulgenza di quel tipo
3.  **HAIRBRUSH OF SAINT HILDEGARD - Spazzola di Sant'Ildegarda:** Ottenete 5 monete
4.  **FINGERNAILS OF SAINT VINCENT - Unghie di San Vincenzo:** Togliete un Cubo di qualsiasi colore da un Pellegrino a scelta (ancora in vita). Restituitele al proprietario
5.  **SCRAMBLED EGGS OF SAINT BENEDICT – Uova strapazzate di San Benedetto:** Pescate una carta a caso da un qualsiasi avversario e dategliene una vostra in cambio. **N.B.:** potete guardare il retro della carta dei vostri avversari quando scegliete. Non potete cambiare la scelta dopo aver preso la carta, ma potete guardare le carta ricevuta prima di decidere quale carta dare in cambio (questa carte può essere di qualsiasi tipo, non deve essere dello stesso tipo della carta presa dall'avversario)
6.  **ACCUSING FINGER OF SAINT PHILIP – Dito accusatore di San Filippo:** Dopo aver mosso la pedina Prete, giocate una carta Indulgenza o Peccato
7. **MIRACOLOUS MOUSTACHE OF SAINT WILGEFORTIS – Baffi miracolosi di Santa Wilgefortis:** Spostate una carta Peccato scoperta in gioco su un altro Pellegrino. Potete poi giocare una carta Indulgenza o Peccato. **N.B.:** Se giocando questa carta provocate la morte di un Pellegrino, ottenete un gettone Estrema Unzione
8. **KNICKERS OF SAINT NICHOLAS – Mutande di San Nicola:** Mettete questa carta scoperta vicino un Pellegrino a scelta e consideratela come una carta Morte. Potete poi giocare una carta Indulgenza o Peccato. Lasciate questa carta in gioco finché il Pellegrino non viene calcolato. **N.B.:** se giocando questa carta causate la morte del Pellegrino, ottenete un gettone Estrema Unzione. Se questa carta viene successivamente perdonata (come una carta Morte), giratela
9. **DANCING SHOES OF SAINT VITUS – Scarpe ballerine di San Vito:** Dopo aver giocato questa carta, avete altre due azioni. **N.B.:** Usate questa Reliquia per giocare altre due carte in sequenza. Questa carta NON vi concede un turno extra, non pescate carte finché il vostro turno non è finito
10. **WRITING QUILL OF SAINT ANSELM - Piuma per scrivere di Sant'Anselmo:** Aggiungete un cubo del vostro colore su un qualsiasi Pellegrino attivo o su qualsiasi spazio del Cerchio del Peccato
11. **EYEBALL OF SAINT ISIDORE – Occhio di Sant'Isidoro:** Pescate tre carte da un solo mazzo (Peccato, Indulgenza o Reliquia) e tenetene una. Scartate le altre. Potete ora giocare una carta Indulgenza o una carta Peccato. **N.B.:** Queste tre carte devono essere pescate dal mazzo coperto e non dagli spazi con le carte scoperte. Se pescate carte Morte non consideratele, ma mettetele vicino al Pellegrino della Compagnia del colore appropriato e continuate a pescare

12. **SNORKEL OF SAINT JONAH – Respiratore di San Jonah:** Eliminate una carta Peccato (coperta o scoperta) da un qualsiasi Pellegrino e scartatela. Potete poi giocare una carta Indulgenza o Peccato.

N.B.: Se una Reliquia offre la possibilità di giocare un'altra carta dopo avere eseguito un'azione speciale (o avere spostato la pedina Prete al vostro turno) considerate tale possibilità facoltativa. Non siete obbligati a giocare un'altra carta.

I Sette Peccati Capitali:

Wrath:	Ira
Pride:	Superbia
Luxury:	Lussuria
Idleness:	Accidia
Gluttony:	Gola
Greed:	Avarizia
Envy:	Invidia



Nota dell'Autore

Ringraziamenti per l'ispirazione e contributo a Natasha Seegert, Rick Soued, Carey Grayson, Paul Incao, Patrick Whiting, Barry Weller, Tom Stillinger, Margaret Toscano, Dave Bailey, la Board Game Designers Guild of Utah (www.bgdg.info) and Game Night Games (gamenightgames.com). Questo gioco è dedicato ai medievalisti Terry Jones and Rowan Atkinson, il cui *Black Adder* è un'ispirazione.

Il tema di *The Road to Canterbury* vuole essere una parodia nello spirito della raccolta di racconti di Chaucer del 14° secolo *The Canterbury Tales* ("The Pardoner's Tale" e "The Pardoner's Prologue" in particolare). La parodia del gioco si basa sulla *corruzione* della religione. Non vuole essere una parodia della religione, o di una qualsiasi religione. Grazie per averlo giocato!

The Road to Canterbury mostra il dipinto del 15° secolo di Hieronymus Bosch's *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*, Ellesmere Manuscript of *The Canterbury Tales*, e il *Troy Book and the Siege of Thebes* di John Lydgate.



Crediti:

Idea originale del gioco, struttura grafica e regole: Alf Seegert www.alfseegert.com

Gioco e sviluppo del regolamento: Rick Soued, Gryphon Games

Produzione e grafica: Pixel Productions, Inc.

Arte utilizzata con il permesso della Brdgeman Art Library, New York

www.eagle-gryphon.com

www.theroadtocanterbury.com

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario. www.goblins.net

