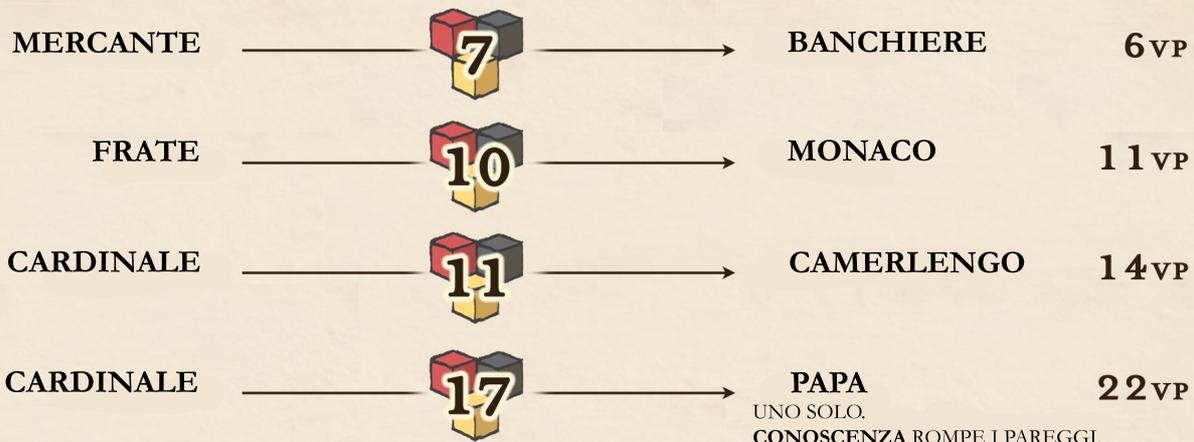


ELEZIONE E PUNTEGGIO

DURANTE LA FASE EVENTO AL 10 TURNO ATTIVIAMO **STUPOR MUNDI** A BRINDISI: CHI E' A BRINDISI A FINE TURNO PUO' INDIRE L'ASTA.
 CHI ACCETTA SI SPOSTA A BRINDISI E PARTECIPA (+2 A CHI LA INDICE); VINCITORE: +10 **CONOSCENZA**.
 LA SECONDA TESSERA EVENTO **PAPALE ROSSA** (PAPA MORTO) ESTRATTA DECRETA L'ULTIMO TURNO.(13-16 TURNO): A FINE TURNO ELEZIONE.
 SI TORNA A ROMA E SI GIOCA NORMALMENTE L'ULTIMO TURNO.

ELEZIONE: SI SCARTANO CUBETTI PER ESSERE ELETTI A UNO STATUS SUPERIORE.

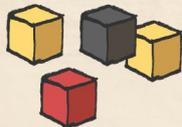
 3PT  2PT  1PT



UNO SOLO.
CONOSCENZA ROMPE I PAREGGI.
 I PV DELLE TESSERE PERSONAGGIO NON SI SOMMANO.

PUNTEGGIO: DOPO L'ELEZIONE, AGGIUNGIAMO I PV RIMASTI e DECRETIAMO IL VINCITORE.

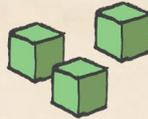
1. CUBI



3 VP

GIOCATORE CON PIU' CUBETTI RESIDUI
 (CONOSCENZA ROMPE PAREGGI)

2. CUBI VERDI



1 VP / CUBE

AMANUENSI CONVERTITI

BIBLIOTECA

3. PONTIFICIA



2-4 VP

VALORE DELLE TESSERE

4. MONETE



7 VP

AL GIOCATORE PIU' RICCO SE MERCANTE.

ALTRIMENTI **3 PV**

(CONOSCENZA ROMPE PAREGGI)

5. INDOVINELLO VERONESE



4-6 VP

AL PRIMO SUL TRACCIATO

6. CANTICO DELLE CREATURE



9 VP

AL PRIMO SUL TRACCIATO

4 PV AL SECONDO

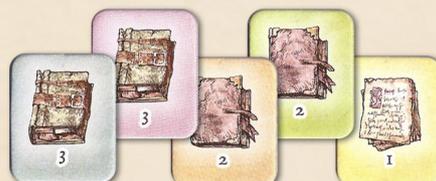
7. MANOSCRITTI a



X VP

TOTALE VALORE MANOSCRITTI
 (LINGUA VOLGARE 8 PV)

8. MANOSCRITTI b



5 VP

MANOSCRITTI
 DI TUTTI E 5 I COLORI
 LIVELLO 4 MANOSCRITTI
 CONTA UN SOLO COLORE
 A SCELTA

9. TESSERE PERSONAGGIO FRATI/CARDINALI



MARIO +12 CONOSCENZA
MICHAEL +7 CONOSCENZA
 1 BADESSA
STEFANO +7 CONOSCENZA
 1 NOBILE
GIGI 10 DUCATI ELEMOSINA
 -4 PV
RALPH +7 CONOSCENZA +4 PV
 NO DUCATI X MOVIMENTO

LANZUISI +6 PV
BALESTRIERI +4 CONOSCENZA
 1 POLITICO
MURET COSTA 70 DUCATI
 6 AZIONI
SHLASINGER -6 CONOSCENZA
 AVVERSARIO +4 PV
ZAZZA +40 DUCATI
 +1 T. BIBLIOTECA

FRATI

CARDINALI

IL PAPA NON PUO' AGGIUNGERE PV