

# De·Vulgari·Eloquentia

Mario Papini



2-5



14+



120'

**I** talia tardo Medioevo. I mercanti di tessuti scoprono l'esigenza di scrivere i loro contratti in un modo facilmente comprensibile a tutti e i letterati iniziano a comprendere la necessità di uscire dall'élite definita dalla tradizionale lingua latina. E' così che inizia a guadagnare d'importanza il Volgare: la lingua italiana parlata dal popolo che nasce dai dialetti diffusi nelle diverse zone dell'Italia. E' in questo periodo che Francesco d'Assisi scrive in Volgare il suo famoso Cantico delle Creature e Dante la sua Divina Commedia.

I giocatori dovranno fare la loro parte nella nascita di questa nuova lingua! Ma chi tra loro avrà la conoscenza necessaria per comprendere i manoscritti nei vari dialetti? Chi riuscirà a scoprire i segreti custoditi nei libri della Biblioteca Pontificia? Chi abbraccerà la vita religiosa e chi resterà mercante? Qualcuno fra i giocatori potrebbe diventare uno stimato banchiere, qualcun altro potrebbe scala-

re le gerarchie ecclesiastiche fino a essere eletto Papa! Ma alla fine, chi sarà il più stimato e apprezzato in Italia per la sua posizione e per la sua cultura?

## SCOPO DEL GIOCO

Ottenere il maggior numero di punti vittoria, qui chiamati Punti Volgare (PV). I giocatori guadagnano PV grazie alla lettura dei manoscritti, alla ricerca di documenti importanti come Il Cantico delle Creature e L'Indovinello Veronese, alla consultazione di libri nella Biblioteca Pontificia.

PV si ottengono anche migliorando la propria posizione sociale, ovvero se il Mercante diviene Banchiere, il Frate diviene Monaco Benedettino e il Cardinale diviene Camerlengo o Papa.

Infine, si ottengono PV con il denaro e se si ottiene l'appoggio dei Politici, dei Nobili, delle Badesse e degli Amanuensi.

## IL TABELLONE

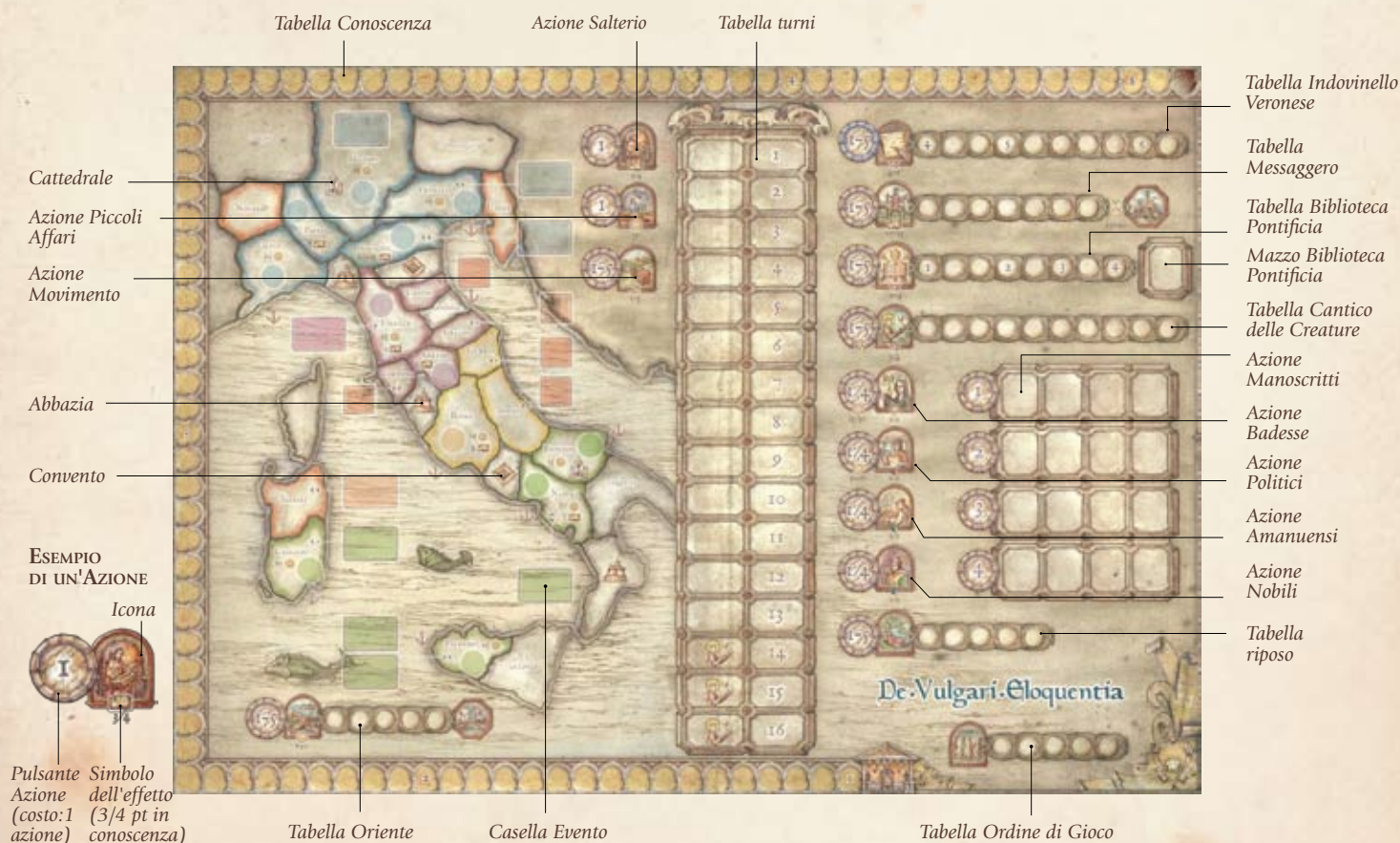
Il tabellone è diviso in tre parti: la mappa dell'Italia (a sinistra), la tabella dei turni (al centro) e la sezione delle tabelle di gioco.

La mappa dell'Italia è suddivisa in diverse zone: a ogni zona corrisponde un colore che indica il **dialetto parlato** (blu Lingua d'Oil, giallo Latino Volgare, viola Fiorentino, verde lingua della Scuola Siciliana e rosa Lingua d'Oc). Le zone bianche non hanno un dialetto corrispondente.

Sulla cartina dell'Italia sono rappresentati inoltre:

- le **città**, con il loro valore economico e/o culturale. Alcune città hanno un porto: Cagliari, Palermo, Napoli, Roma e Genova si affacciano sul Mar Tirreno. Brindisi, Ancona e Venezia sul Mare Adriatico. Cinque città sono prive di valore economico e culturale: sono le **città francescane**, dove è

## IL TABELLONE





- 
1. Piazzate il **tabellone** al centro del tavolo
  2. Piazzate le **tessere Evento** nella Tabella Turni
  3. Piazzate i **Cubi** nella Tabella Turni prendendoli dal sacchetto
  4. Mescolate le 5 **tessere del Cantico** e piazzatele casualmente nelle zone corrispondenti della mappa dell'Italia
  5. Mescolate le 5 **tessere Evento Papale** e piazzatele coperte nei turni 12-16
  6. Ogni giocatore sceglie un colore e prende 20 **dischetti**, uno **schermo** di gioco e 10 **Ducati**
  7. Ogni giocatore piazza il proprio **segnalino** nella sua regione di partenza e il suo **dischetto** nella Tabella della Conoscenza
  8. Mescolate i 4 **mazzi Manoscritto** e piazzateli coperti sul lato del tabellone. Da ognuno rivelate un numero di manoscritti uguale al numero dei giocatori -1
  9. Piazzate i **Ducati**, i tasselli **Frate** e **Cardinale** al lato del tabellone
  10. Il primo giocatore prende le 5 **Pedine Azione** ed inizia il proprio turno di gioco

possibile ricercare il Cantico di San Francesco;

- due **cattedrali** a Milano e Brindisi;
- due **conventi** in spazi "neutri" (bianchi);
- tre **abbazie** in spazi "neutri" (bianchi);
- le **città di partenza** Catania, Taranto, Ancona, Torino e Vicenza, da dove partono i giocatori, collocate in spazi "neutri" (bianchi);
- gli spazi dove collocare le **Tessere Evento**.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Dopo aver piazzato il tabellone al centro del tavolo, i giocatori devono seguire alcuni passaggi:

- Le **Tessere Evento** vanno piazzate sugli spazi della Tabella Turni. Ogni Tessera ha un numero; piazzate la numero 10 (Stupor Mundi) sullo spazio 10 della Tabella Turni. Mescolate poi le restanti nove, pescatene a caso una e piazzatela scoperta sullo spazio 1 della Tabella Turni. A questo punto guardate tutte le tessere rimanenti e proseguite piazzando su ogni spazio una Tessera Evento numericamente successiva alla prima. Dopo aver piazzato la numero 9, la numerazione prosegue con la numero 1, poi la 2, e così via. Ci saranno così dieci Tessere Evento su ognuno dei primi 10 turni di gioco.

*Esempio: i giocatori mescolano le tessere e, a caso, scoprono la tessera evento numero 4, "Commercium", che viene piazzata sullo spazio del primo turno di gioco. Nello spazio del secondo turno andrà piazzata la tessera numero 5, nel terzo spazio la numero 6, e così via. Al settimo turno verrà piazzata, la tessera numero 1, riprendendo la numerazione. La Tessera numero 10 va obbligatoriamente piazzata al decimo turno di gioco.*

- Lasciate il turno 11 privo di tessere. Mescolate, quindi, le 5 **Tessere Eventi Papali** e piazzatele coperte sugli spazi dal dodicesimo al sedicesimo turno. Serviranno a determinare la fine del gioco.

- Mettete nel sacchetto di tela un certo numero di **Cubetti Politici** (rossi), **Nobili** (neri), **Badesse** (gialli) e **Amanuensi** (verdi), secondo quanto riportato nella tabella sottostante. Quindi, estraete dal sacchetto e piazzate sopra gli spazi dei primi 7 turni di gioco un certo numero di cubetti a

| CUBI DISPONIBILI |                       |   |    |    |                     |
|------------------|-----------------------|---|----|----|---------------------|
| #<br>giocatori   | cubi nel<br>sacchetto |   |    |    | cubi<br>disponibili |
| 2                | 3                     | 5 | 14 | 6  | 4                   |
| 3                | 6                     | 5 | 16 | 8  | 5                   |
| 4                | 8                     | 7 | 17 | 10 | 6                   |
| 5                | 11                    | 7 | 20 | 11 | 7                   |

seconda del numero di giocatori (vedi tabella).

*Esempio: in 4 giocatori, estraete e piazzate in ognuno dei primi sette turni 6 cubetti.*

I cubetti rappresentano i **Politici**, i **Nobili**, le **Badesse** e gli **Amanuensi** che saranno disponibili nei diversi turni di gioco.

I cubetti presenti nello spazio del primo turno di gioco sono quelli che i giocatori potranno selezionare al primo turno di gioco.

- Mescolate le 5 **Tessere del Cantico delle Creature** e piazzatele scoperte negli appositi spazi della mappa dell'Italia. Rappresentano il numero del turno in cui le 5 città potranno essere visitate per ricercare il Cantico di San Francesco.

- Le **tessere Manoscritti** vanno suddivise a seconda del numero riportato sulle tessere stesse (1, 2, 3 o 4). Mescolate ognuno dei 4 mazzi così formati e piazzateli coperti al lato del tabellone in corrispondenza dello spazio dei Manoscritti. Da ciascun mazzo scoprite tanti manoscritti quanti sono i giocatori meno uno. Le tessere così scoperte vanno piazzate a fianco del rispettivo mazzo.

*Esempio: in 4 giocatori scoprite da ognuno dei 4 mazzi 3 tessere Manoscritti, piazzandoli a fianco del rispettivo mazzo.*



La tessera Manoscritto Lingua Volgare va messa a fianco del tabellone.

- Mescolate e piazzate le 8 Tessere Biblioteca Pontificia sul tabellone coperte a formare una pila.

A fianco del tabellone piazzate:

- I Ducati (5, 10, 50 Ducati) a formare la banca.

- Le 5 Tessere Frate e le 5 Tessere Cardinale scoperte una di fianco all'altra e ben visibili a tutti.

## PREPARAZIONE DEL TURNO DI GIOCO

Ogni giocatore sceglie un colore e prende una Pedina Personaggio, 20 dischetti, 10 Ducati e uno schermo. Piazza lo schermo davanti a sé, mette i 10 Ducati al di fuori dello schermo, ben visibili a tutti i giocatori, e tiene a portata di mano i dischetti. Durante la partita, i Ducati di ogni giocatore sono sempre visibili a tutti.

I dischetti dei giocatori vengono utilizzati come indicatori nelle tabelle dell'Indovinello Veronese, del Cantico delle Creature, del Corriere, dell'Oriente, della Biblioteca Pontificia e del Riposo, e sulla mappa dell'Italia.

L'ordine di gioco per il primo turno viene scelto in modo casuale e viene riportato sul tabellone nell'apposita tabella dell'ordine di gioco, utilizzando un dischetto per ogni giocatore. Seguendo l'ordine inverso a quello di gioco, ogni giocatore sceglie a turno una città di partenza, diversa da quella scelta dagli avversari, dove piazza la propria pedina Personaggio. Sempre seguendo l'ordine inverso a quello di gioco, ogni giocatore piazza un proprio dischetto sul primo spazio della Scala di Conoscenza. A questo proposito, quando più dischetti occupano lo stesso spazio nella Scala di Conoscenza, si considera più avanti sempre il dischetto sotto rispetto agli altri impilati.

Il primo giocatore prende le Pedine Azione, che serviranno per indicare le azioni selezionate nel proprio turno di gioco.

L'indicatore del turno è pronto per essere posizionato sullo spazio del primo turno di gioco e la partita può iniziare. Nota: all'inizio del gioco tutti i personaggi rappresentano dei Mercanti.

## IL GIOCO

Una partita a De Vulgari Eloquentia si svolge in turni e può durare dai 13 ai 16 turni (vedi "Fine del Gioco"). Ogni turno è suddiviso in 4 fasi, svolte nel seguente ordine:

- 1) Evento
- 2) Elemosina
- 3) Ordine di gioco
- 4) Azioni

### I. EVENTO

In questa fase si eseguono le seguenti operazioni:

- Spostate l'indicatore del turno sullo spazio successivo nella tabella dei turni (nel primo turno di gioco l'indicatore va piazzato direttamente sul primo spazio);

- Se nello spazio del nuovo turno è presente una Tessera Evento, piazzatela nello spazio apposito sulla mappa, di fianco alla città o alla zona indicata sulla tessera stessa.

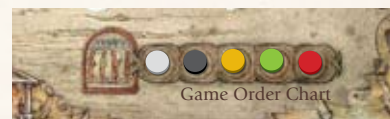
- Dal secondo turno in poi, gli eventuali cubetti non selezionati dai giocatori nel turno precedente e rimasti nei rispettivi spazi ritornano disponibili nei turni successivi; piazzateli nel primo spazio disponibile della tabella dei turni, tenendo presente che ogni spazio ha un limite: deve contenere 4-5-6-7 cubetti (a seconda che si giochi in 2-3-4-5 giocatori). I cubetti vanno inoltre piazzati secondo il seguente ordine: prima i Politici, poi i Nobili, le Badesse e infine gli Amanuensi. Gli eventuali cubetti che eccedano il limite vanno piazzati nel successivo spazio disponibile della tabella dei turni.

- Piazzate i 4-5-6-7 cubetti del turno in corso (a seconda del numero di giocatori) nelle rispettive aree selezionabili dai giocatori, secondo la loro tipologia. Solo nel caso in cui non ci siano cubetti a sufficienza se ne piazzeranno un numero inferiore a quello previsto.

- Rimpiazzate le eventuali tessere Manoscritti prese nel turno precedente, scoprendole dai rispettivi mazzi. Verificate che ci siano scoperti, a fianco dei rispettivi mazzi, tanti Manoscritti quanti sono i giocatori meno uno.

Esempio Fase Evento: è appena terminato il secondo turno di gioco, l'indicatore del turno viene spostato al terzo turno. La Tessera Evento numero 8, "Artes Dictandi", viene piazzata sulla mappa accanto a Roma. Dal precedente turno sono rimasti 2 cubetti Badessa e 1 Amanuense. Il pri-

### L'ORDINE DI GIOCO ALL'INIZIO



L'ordine di gioco è scelto in modo casuale e viene indicato sulla tabella dell'Ordine di Gioco con i dischetti dei giocatori. In questo esempio il giocatore Grigio è il primo, poi viene il Nero, il Giallo, e così via.



In ordine inverso all'ordine di gioco, ogni giocatore piazza un dischetto nella Tabella della Conoscenza.

### L'ORDINE DI GIOCO DURANTE LA PARTITA

Durante la partita l'ordine di gioco viene aggiornato con l'ordine inverso della Tabella della Conoscenza: l'ultimo sarà il primo a giocare.



Se un dischetto viene piazzato nella Tabella Riposo, il giocatore con il valore più alto diverrà il primo nell'Ordine di Gioco a prescindere dalla sua posizione nella Tabella della Conoscenza. In questo esempio, il giocatore Grigio, anche se è primo in Conoscenza, giocherà per primo nel turno successivo data la sua posizione nella Tabella di Riposo. L'ordine sarà: Grigio, Verde, Rosso, Giallo, Nero.

mo turno disponibile dove "riciclare" i 3 cubetti è l'ottavo. Qui sono già presenti 4 cubetti che non rappresentano il limite (si gioca in 4, per cui è necessario avere 6 cubetti). Vengono piazzate le due Badesse poiché hanno priorità nell'ordine di piazzamento. L'Amanuense viene piazzato nel nono turno. Poi i cubetti del turno in corso (il terzo) vengono suddivisi nelle varie aree di appartenenza, diventando così selezionabili dai giocatori per il turno in corso. Infine, nel turno precedente è stato preso un Manoscritto di valore 1, che viene ora rimpiazzato.

### II. ELEMOSINA (FINO ALL'11° TURNO)

In questa fase ogni giocatore con il Personaggio Frate riceve l'elemosina di 5 Ducati e ogni Cardinale di 10 dal giocatore Mercante più ricco in quel



#### MOVIMENTO VIA TERRA

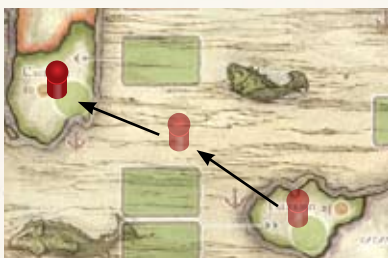


Muovere in una singola zona adiacente costa 1 azione e 0 Ducati.



Muovere di 2-3-4-5 zone adiacenti costa 2-3-4-5 azioni. Ogni movimento di più di 1 zona costa anche 10 Ducati, indipendentemente dal numero di zone e di azioni spese. Nell'esempio, il giocatore Rosso spende 3 azioni e 10 Ducati per muoversi di 3 zone.

#### MOVIMENTO VIA MARE



Muovere in un mare adiacente e fermarsi lì costa 1 azione e 0 Ducati. In questo caso si potrà continuare il viaggio solo nel turno successivo. Sbarcare nello stesso turno in una città portuale che si affaccia sullo stesso mare costa 3 Azioni e 10 Ducati. Nell'esempio, il giocatore Rosso ha speso 3 azioni e 10 Ducati.

momento, a condizione che il Mercante abbia più Ducati dei religiosi a cui fa l'elemosina. In caso vi fossero più Mercanti con un numero uguale di Ducati e allo stesso tempo più ricchi dei religiosi, il giocatore a cui è destinata l'elemosina sceglie quale Mercante dovrà concedergli l'elemosina. Il Mercante non può rifiutarsi di fare l'elemosina!

I Frati e i Cardinali prendono l'elemosina di 5 e 10 Ducati dalla banca se:

- a) non c'è un Mercante più ricco di loro;
- b) tutti i giocatori sono diventati Frati e/o Cardinali;
- c) il Mercante più ricco finisce tutti i

Ducati dando l'elemosina e restano uno o più religiosi senza aver ricevuto l'elemosina. In questo caso, i religiosi rimasti senza elemosina la ricevono dalla banca. I religiosi ricevono sempre l'elemosina!

*Attenzione! Dal dodicesimo turno in poi, durante gli Eventi Papali, la Fase dell'Elemosina non si effettua più! I religiosi cessano di ricevere l'elemosina.*

### III. ORDINE DI GIOCO

In questa fase viene aggiornato l'ordine di gioco.

- I dischetti dei giocatori sulla tabella dell'ordine di gioco vengono piazzati nell'ordine inverso rispetto alla Scala di Conoscenza. Quindi, il giocatore più indietro sulla Scala della Conoscenza viene piazzato come primo sulla tabella dell'ordine di gioco. Di conseguenza, il giocatore con più Conoscenza sarà ultimo nell'ordine di gioco. Se due o più dischetti occupano lo stesso spazio sulla Scala della Conoscenza, il dischetto sotto si considera più avanti nella Conoscenza rispetto agli altri impilati sopra.

- Si verifica poi se uno o più dischetti sono stati spostati sulla tabella del Riposo. Il giocatore con il proprio dischetto piazzato più avanti sulla tabella del Riposo diventa il primo giocatore: non importa a che livello di conoscenza è arrivato, diviene il primo giocatore per il turno in corso! Di conseguenza:

- a) sposta il suo dischetto al primo spazio sulla tabella dell'ordine di gioco, facendo scalare di una posizione i giocatori successivi.
- b) piazza il suo dischetto sullo spazio di partenza della tabella del Riposo. I dischetti degli altri giocatori restano fermi dove si trovano.

### IV. AZIONI

In questa fase, seguendo l'ordine di gioco, ogni giocatore esegue le sue azioni. **Ogni giocatore può fare 5 Azioni** in ogni turno di gioco e utilizza le 5 Pedine Azione per tenerne il conto posizionandole come promemoria sul tabellone accanto all'azione svolta.

Le possibili azioni a disposizione del giocatore sono:

- a) Muoversi e interagire con gli spazi sulla mappa;
- b) Prendere Manoscritti;

- c) Prendere i cubetti Politici, Nobili, Badesse e Amanuensi;
- d) Studiare il Salterio;
- e) Condurre piccoli affari;
- f) Avanzare in una o più delle seguenti tabelle: Indovinello Veronese, Canto delle Creature, Corriere, Oriente, Biblioteca Pontificia, Riposo.

I giocatori possono compiere le proprie azioni in qualsiasi ordine desiderino.

#### A) MOVIMENTO



Il giocatore può muovere sulla mappa il proprio Personaggio via terra, attraverso le diverse zone, e via mare, attraverso i porti che si affacciano sul Tirreno e l'Adriatico.

**Via terra:** muoversi di zona in zona costa azioni e Ducati. Ogni zona adiacente in cui il giocatore muove costa 1 azione, per un massimo di 5 zone (5 azioni). Il giocatore quindi può:

- muoversi in una sola zona adiacente spendendo 1 azione e zero Ducati.
- muoversi di 2-3-4-5 zone adiacenti fra loro spendendo 2-3-4-5 azioni. Ogni movimento di più zone costa al giocatore 10 Ducati, a prescindere dal numero di zone percorse e delle azioni spese.

**Via mare:** un giocatore che abbia il proprio Personaggio in una città con il porto può muoversi in un'altra città portuale che si affacci nello stesso mare. Il giocatore che si trovi in una città portuale può quindi:

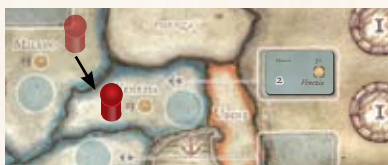
- muoversi nell'area di mare adiacente al porto e fermarsi, spendendo 1 azione e zero Ducati. Il giocatore dovrà sbarcare nel turno successivo in un'altra città portuale che si affaccia nello stesso mare.
- sbarcare immediatamente in un'altra città portuale che si affaccia nello stesso mare, spendendo 3 azioni e 10 Ducati.

*Attenzione! Non è mai possibile imbarcarsi in una città portuale che si affaccia su un mare per poi sbarcare in una città portuale che si affaccia sull'altro mare! È possibile, invece, sbarcare in una zona e muoversi via terra in una o più zone adiacenti nello stesso turno, a condizione che si abbiano altre azione da spendere e i 10 Ducati.*

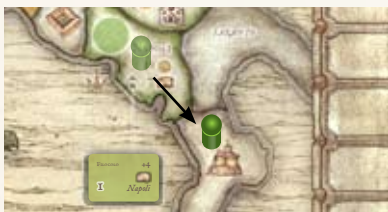
*Nota: la Sicilia e l'Italia continentale*



## CITTÀ E TESSERE EVENTO



Il giocatore Rosso muove a Venezia e l'evento "Mercis" è disponibile. Il giocatore riceve 30 Ducati dalla Banca e gira il tassello a faccia in giù.



Il giocatore Verde vuole muoversi da Napoli, ma prima di farlo utilizza l'Evento "Filocolo" aumentando di 4 punti la propria Conoscenza (e gira il tassello Evento a faccia in giù).

## CITTÀ D'AFFARI E UNIVERSITARIE



Il giocatore Rosso arriva a Roma. Questa città dà 8 Ducati e 15 punti nella Tabella della Conoscenza.



Il giocatore Rosso può ottenere Ducati e conoscenza da una città solo una volta nella partita. Per ricordare a tutti che lo ha fatto, il giocatore piazza uno dei propri dischetti sulla città.

sono separate dal mare.

## INTERAGIRE CON LE ZONE SULLA MAPPA

Un giocatore prima o dopo il proprio movimento può interagire con le zone sulla mappa. Non è mai possibile interagire con le zone che si attraversano durante il movimento. Su una qualsiasi zona possono esserci più giocatori. Un giocatore può interagire con:

- **Città con evento:** un giocatore con il proprio Personaggio che parte da o arriva in una città con la Tessera Evento

poi associata ancora visibile può guadagnare i **Ducati** o la **conoscenza** che la tessera fornisce. Solo un giocatore può guadagnare Ducati o conoscenza da una Tessera Evento: dopo aver ottenuto il guadagno, infatti, il giocatore capovolge la tessera, che non potrà essere più utilizzata nel corso della partita.

Le tessere con il simbolo  forniscono Ducati e possono essere utilizzate solamente dai Personaggi Mercanti. Il Mercante incassa dalla banca il numero di Ducati riportato sulla tessera. Le tessere con il simbolo  forniscono conoscenza e possono essere utilizzate da tutti: in questo caso il Personaggio avanza sulla Scala della Conoscenza di un numero di spazi pari al numero riportato sulla tessera.

*Esempio: il Personaggio Arancione si sposta a Venezia e la Tessera Evento "Mercis" è ancora visibile. Il giocatore arancione incassa 30 Ducati dalla banca e capovolge la tessera che non potrà più essere utilizzata. Il Personaggio Verde, invece, parte da Napoli. Prima di spostarsi, però, utilizza la Tessera Evento "Filocolo" ancora disponibile, avanzando di 4 spazi il proprio dischetto sulla Scala della Conoscenza. Dopodiché capovolge la tessera, che non sarà più disponibile per il resto della partita.*

Attenzione: la Tessera Evento Stupor Mundi funziona in modo differente! (vedi paragrafo Stupor Mundi).

- **Città d'affari e universitarie:** alcune importanti città hanno un **valore economico** (con il simbolo moneta) e/o un **valore culturale** (con il simbolo libro). Un giocatore con il proprio Personaggio che parte da o arriva in una città affari e/o universitaria incassa dalla banca un numero di Ducati pari al valore economico della città e/o avanza sulla Scala della Conoscenza di un numero di spazi pari al valore culturale della città.

I Ducati corrispondenti al valore economico li può incassare solamente il **Personaggio Mercante**, mentre la conoscenza corrispondente al valore culturale la possono guadagnare **tutti i tipi di Personaggio**.

Il giocatore può incassare Ducati e/o guadagnare conoscenza in questo modo prima di effettuare il movimento o dopo averlo effettuato. Non è possibile muoversi, fermarsi in una città, guadagnare Ducati e/o conoscenza, e

poi muoversi nuovamente.

Ogni giocatore può guadagnare Ducati e/o conoscenza in una specifica Città **una sola volta nel corso della partita**. Per indicare ciò, il giocatore piazza un proprio dischetto nello spazio adiacente alla città.

Attenzione: la città universitaria di Bologna funziona in modo differente! (vedi paragrafo Corriere).

- **Città di partenza:** è sempre possibile per un giocatore muovere un proprio Personaggio in una delle 5 città di partenza. Non si hanno effetti particolari.

- **Città francescane:** Un giocatore con il proprio Personaggio che parte da o arriva in una delle 5 città francescane può avanzare nella **Tabella del Cantico delle Creature** (vedi Cantico delle Creature).



- **Conventi:** Un giocatore con il proprio Personaggio **Mercante** che parte da o arriva in uno dei due conventi può iniziare la sua conversione religiosa e diventare un Personaggio **Frate**. Il giocatore non spende né Ducati né azioni aggiuntive (oltre a quelle eventualmente spese per arrivare al convento). Dichiaro di diventare Frate e poi:

a) sceglie una fra le Tessere Frati disponibili e la pone dinanzi a sé. Ognuna delle 5 Tessere Frati dà al giocatore uno o più benefici (vedi alla fine del regolamento).

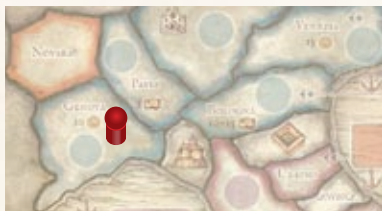
b) **perde la metà** dei Ducati posseduti in quel momento, arrotondando per eccesso.

Un Frate non può più tornare a essere Mercante. Può continuare a essere Frate fino al termine della partita oppure essere nominato Cardinale in una Cattedrale.

Un Frate non può più guadagnare Ducati tramite le Tessere Evento e le Città Affari. Può guadagnare Ducati solamente attraverso l'elemosina (5 Ducati), l'azione Piccoli Affari o attraverso i cubetti Nobili (come spiegato in seguito).

I giocatori Mercanti possono fermarsi in uno spazio convento senza essere obbligati a diventare Frati. In tal caso, non accade nulla. I Frati e i Cardinali possono fermarsi in uno spazio con-





Il giocatore Rosso si trova a Genova, una zona blu ed ha un livello di Conoscenza di 3.



Può prendere un tassello manoscritto blu (della Langue d'Oil) che corrisponde alla zona d'Italia dove si trova.

Rispetto all'esempio qui sopra può prendere un manoscritto nella riga da "1" o da "2" avendo sufficiente conoscenza (3). Spende quindi 2 azioni e prende il manoscritto da 2 piazzandolo dietro il proprio schermo di gioco.

vento. Anche in questo caso, non accade nulla.



• **Cattedrali:** Un giocatore con il proprio Personaggio Frate che parte da o arriva in una delle due cattedrali (a Milano o a Brindisi)

può iniziare la sua scalata alle gerarchie ecclesiastiche e diventare **Cardinale**. Il giocatore non spende azioni aggiuntive (oltre a quelle eventualmente spese per arrivare alla cattedrale), ma paga 40 Ducati alla banca e scarta da dietro il proprio schermo o un cubetto rosso o un cubetto nero (un Politico o un Nobile). Il cubetto così scartato va piazzato nel primo spazio disponibile della tabella turni, rispettando le regole riportate nella Fase Evento.

*Eccezione:* il giocatore che sceglie il Cardinale Muret paga 70 Ducati anziché 40.

Il giocatore dichiara di diventare Cardinale e poi:

a) **sceglie** una fra le Tessere Cardinali disponibili. Ognuna delle 5 Tessere Cardinale dà al giocatore uno o più

benefici (vedi alla fine del regolamento per ognuno dei benefici).

b) **scarta** la sua Tessera Frate che viene tolta dal gioco e riposta nella scatola.

Un Cardinale non può più tornare a essere Mercante né a essere Frate. Un Cardinale **non può più guadagnare Ducati** tramite le Tessere Evento e le Città Affari. Può guadagnare Ducati solamente attraverso l'elemosina (10 Ducati), l'azione Piccoli Affari o attraverso i cubetti Nobili (come spiegato in seguito). I giocatori Frati possono fermarsi in uno spazio cattedrale senza essere obbligati a diventare Cardinali.



• **Abbazie:** Un giocatore con il proprio Personaggio che parte da o arriva in una delle tre abbazie può avere i seguenti benefici, che saranno spiegati più dettagliatamente in seguito (vedi azione Politici, Nobili, Badesse e Amanuensi):

a) non paga Ducati per prendere i cubetti gialli (le Badesse);

b) può convertire in PV o in Conoscenza i cubetti verdi (gli Amanuensi).

Un giocatore non è obbligato a usufruire dei benefici dell'abbazia; può fermarsi in uno spazio abbazia senza che accada nulla.

## B) PRENDERE I MANOSCRITTI

Ogni giocatore può prendere al proprio turno **al massimo 1 manoscritto**. Per poter prendere un manoscritto si considerano tre fattori:

1. **Il livello di Conoscenza raggiunto.** Un giocatore può prendere solo i manoscritti che abbiano un livello di apprendimento pari o inferiore al livello di conoscenza raggiunto dal giocatore sulla Scala della Conoscenza. Il numero sulla tessera indica il livello di apprendimento del manoscritto.

*Esempio:* il giocatore Rosso ha raggiunto una Conoscenza di 3, come indicato dal suo dischetto sulla Scala della Conoscenza. Potrà quindi prendere manoscritti da 1, da 2 e da 3.

Aumentare la propria conoscenza è dunque essenziale per poter acquisire i manoscritti.

La conoscenza si acquisisce nel corso del gioco tramite le Tessere Evento, le

Città Universitarie, il Salterio, gli Amanuensi e alcuni benefici dei Frati.

2. **La zona in cui si trova il giocatore.** Ogni manoscritto ha un colore che corrisponde ai colori delle zone sulla mappa. Per poter prendere un manoscritto giallo (Latino Volgare), il giocatore deve trovarsi con il proprio Personaggio in una zona gialla, dove si parla quel dialetto, prima o dopo l'azione di movimento. Di conseguenza, per prendere i manoscritti in Fiorentino, nella lingua della Scuola Siciliana, nella Lingua d'Oc e d'Oil, il giocatore deve trovarsi rispettivamente in una zona viola, in una zona verde, in una zona rosa e in una zona blu.



I manoscritti da 4 riportano due zone. Per prenderli è sufficiente che il giocatore si trovi in una delle due zone riportate sul manoscritto.

3. **Le azioni necessarie all'apprendimento.** Per poter prendere una carta manoscritto, il giocatore deve spendere una o più azioni, come indicato negli spazi sul tabellone accanto ai mazzi manoscritti (vedi figura). I Manoscritti da 1 costano al giocatore una azione, quelli da 2 due azioni e così via, fino a un massimo di quattro azioni per i manoscritti da 4.

**Attenzione:** quando i manoscritti da 1 si esauriscono, i restanti manoscritti scendono di costo in azioni: per prendere i manoscritti da 2 i giocatori spendono ora un'azione, per quelli da 3 due azioni e per quelli da 4 tre azioni. I giocatori adeguano il costo spostando i tre mazzi accanto agli spazi appropriati. Quando questo avviene diventa disponibile il Manoscritto Lingua Volgare: e viene piazzato sul tabellone, accanto allo spazio che indica "costo 4". Questo manoscritto potrà prenderlo un solo giocatore che abbia una conoscenza pari a 8 e che spenda 4 azioni. A differenza degli altri manoscritti, il giocatore può trovarsi in qualsiasi zona della mappa, essendo il manoscritto in lingua Volgare, la lingua ormai parlata in tutta Italia.

Se il giocatore, dunque, si trova nella zona appropriata, ha raggiunto un livello di conoscenza adeguata e ha un numero sufficiente di azioni da spendere



dere, prende la carta manoscritto e la piazza dietro il proprio schermo.

*Esempio: il Personaggio del giocatore Rosso si trova a Genova, in una zona blu. Può prendere il manoscritto Lingua d'Oil da 2, perché ha raggiunto un livello di conoscenza pari a 2 e si trova nella zona dove si parla la lingua del manoscritto. Spende due azioni e piazza la carta manoscritto dietro il proprio schermo.*

### C) POLITICI, NOBILI, BADESSE E AMANUENSI

Queste azioni permettono a un giocatore di acquisire cubetti Politici, Nobili, Badesse e Amanuensi. In ogni turno sono disponibili un certo numero di cubetti, che entrano in gioco durante la Fase Evento. I giocatori acquisiscono i cubetti di un certo tipo se sono disponibili in quel turno.



• **I Politici:** i cubetti rossi rappresentano i Politici. I giocatori cercano di ottenere il loro appoggio. Spendendo un'azione e 30

Ducati, un giocatore prende 1 cubetto rosso (se disponibile) dall'area Politici e lo piazza dietro il proprio schermo; Spendendo quattro azioni e 60 Ducati, un giocatore prende 2 cubetti rossi (se disponibili) dall'area Politici e li piazza dietro il proprio schermo.

Il giocatore utilizza le Pedine azione come promemoria delle azioni spese. I Politici possono essere usati nei seguenti modi:

- Ogni cubetto Politici ha un **valore di 3** per lo Stupor Mundi e per l'elezione finale (vedi Fine della Partita).
- Per diventare **Cardinale** è necessario scartare un cubetto rosso (o nero).



• **I Nobili:** i cubetti neri rappresentano i Nobili. I giocatori cercano di ottenere il loro supporto. Spendendo un'azione, un giocato-

re prende 1 cubetto nero (se disponibile) dall'area Nobili e lo piazza dietro il proprio schermo; Spendendo quattro azioni, un giocatore prende 2 cubetti neri (se disponibili) dall'area Nobili e li piazza dietro il proprio schermo.

Non si spendono Ducati per acquisire i Nobili.

Il giocatore utilizza le Pedine azione come promemoria delle azioni spese. I Nobili possono essere usati nei

seguenti modi:

- Ogni cubetto Nobili ha un **valore di 2** per lo Stupor Mundi e per l'elezione finale (vedi Fine della Partita).
- Per diventare **Cardinale** è necessario scartare un cubetto nero (o rosso).
- Un giocatore che acquisisce un Nobile può decidere di scartarlo subito per incassare dalla banca **20 Ducati**.

La decisione deve essere presa al momento dell'acquisizione: una volta messo dietro lo schermo, non è più possibile scartare il Nobile per i Ducati. Allo stesso modo, si possono scartare i due Nobili appena acquisiti per incassare 40 Ducati. I cubetti così scartati vanno piazzati nel primo spazio disponibile della tabella turni, rispettando le regole riportate nella Fase Evento.



**Le Badesse:** i cubetti gialli rappresentano le Badesse. I giocatori cercano di ottenere i loro favori.

Spendendo un'azione e 15 Ducati, un giocatore prende 1 cubetto giallo (se disponibile) dall'area Badesse e lo piazza dietro il proprio schermo; se al momento di eseguire l'azione il giocatore si trova nello spazio abbazia, il giocatore non paga i 15 Ducati.

Spendendo quattro azioni e 30 Ducati, un giocatore prende 2 cubetti gialli (se disponibili) dall'area Badesse e li piazza dietro il proprio schermo (figura); se al momento di eseguire l'azione il giocatore si trova nello spazio abbazia, il giocatore non paga i 30 Ducati.

Il giocatore utilizza le Pedine azione come promemoria delle azioni spese. Le Badesse possono essere utilizzate nei seguenti modi:

- Ogni cubetto Badesse ha un **valore di 1** per lo Stupor Mundi e per l'elezione finale (vedi Fine della Partita).
- I cubetti Badesse possono essere spesi per avanzare nella ricerca del **Cantico delle Creature** (vedi Cantico delle Creature).
- I cubetti Badesse possono essere spesi per studiare nella prestigiosa **Università di Bologna** (vedi Corriere).



**Gli Amanuensi:** i cubetti verdi rappresentano gli Amanuensi. I giocatori cercano di apprendere da loro l'arte della scrittura.

Spendendo un'azione, un giocatore prende 1 cubetto verde (se disponibile) dall'area Amanuensi e lo piazza davanti al proprio schermo, visibile agli altri giocatori;

Spendendo quattro azioni, un giocatore prende 2 cubetti verdi (se disponibili) dall'area Amanuensi e li piazza davanti al proprio schermo, visibili agli altri giocatori (figura).

Non si spendono Ducati per acquisire gli Amanuensi.

Il giocatore utilizza le Pedine azione come promemoria delle azioni spese. Gli Amanuensi possono essere utilizzati nei seguenti modi:

- Il giocatore che si trova in uno spazio **abbazia** può, prima o dopo l'azione di movimento, **convertire in PV tutti i cubetti verdi** che ha davanti allo schermo piazzandoli dietro lo schermo. A fine partita, ogni cubetto Amanuense dietro lo schermo vale 1 PV. I cubetti Amanuensi eventualmente presenti davanti allo schermo non hanno alcun valore.

- Il giocatore che si trova in uno spazio **abbazia** può, prima o dopo l'azione di movimento, **convertire in conoscenza tutti i cubetti verdi** che ha davanti allo schermo. Ogni cubetto Amanuense che converte fa avanzare immediatamente il dischetto del giocatore di 3 spazi sulla Scala della Conoscenza. I cubetti convertiti vengono poi scartati. I cubetti così scartati vanno piazzati nel primo spazio disponibile della tabella turni, come descritto nelle regole della Fase Evento. I giocatori non spendono alcuna azione per convertire i cubetti verdi. Devono però convertire tutti i cubetti davanti allo schermo o in conoscenza o in PV. Non possono convertirne una parte in conoscenza e un'altra in PV.

*Esempio: il giocatore giallo muove il suo Personaggio su uno spazio abbazia. Decide quindi di convertire i cubetti Amanuensi che ha davanti allo schermo. Ha 5 cubetti: decide di convertirli in conoscenza. Scarta tutti i cubetti e avanza il suo dischetto di 15 spazi sulla Scala della Conoscenza. Alternativamente, avrebbe potuto piazzare i 5 cubetti dietro lo schermo e ottenere a fine partita 5 PV in più.*



### D) SALTERIO

Ogni giocatore può spendere una sola azione a turno per studiare il Salterio. Il giocatore piazza la Pedina



Azione sullo spazio Salterio e avanza il proprio dischetto di 3 spazi sulla Scala della Conoscenza. Se l'azione è eseguita dal giocatore che è ultimo sulla Scala della Conoscenza, l'avanzamento è di 4 spazi.



#### E) PICCOLI AFFARI

Ogni giocatore può spendere una sola azione a turno per condurre piccoli affari.

Il giocatore piazza la Pedina Azione sul Pulsante dell'Azione Piccoli Affari e **incassa dalla banca 10 Ducati**.



#### F) INDOVINELLO VERONESE

Un giocatore che si trova, prima o dopo la sua azione di movimento, su una zona

blu (nord Italia) può avanzare il proprio dischetto sulla Tabella dell'Indovinello Veronese.

Il giocatore avanza di un numero di spazi equivalente al numero di azioni spese (da 1 a 5). Come promemoria, piazza sul Pulsante dell'Azione le Pedine Azione spese.

*Esempio: il giocatore rosso si trova con il suo Personaggio a Venezia (zona blu). Decide di spendere 3 azioni per l'Indovinello Veronese e avanza il proprio dischetto di 3 spazi sulla corrispondente tabella. Piazza poi 3 Pedine azioni accanto all'azione appena svolta.*

A fine partita, il giocatore che si trova più avanti sulla tabella è colui che ha trovato questo importante documento e guadagna 4, 5 o 6 PV, a seconda che il suo dischetto abbia raggiunto o superato il numero 4, 5 o 6 sulla tabella.

Se due o più giocatori occupano lo stesso spazio sulla tabella, i PV vanno al giocatore il cui dischetto si trova più sotto rispetto a quello degli altri giocatori. Gli eventuali altri giocatori presenti sulla tabella non guadagnano nulla.



#### G) MESSAGGERO

Questa tabella consente ai giocatori di studiare alla prestigiosa Università di Bologna.

Solo i giocatori che raggiungono l'ultimo spazio della tabella, rappresentato dall'icona della Città di Bologna (vedi



l'illustrazione qui a sinistra), possono guadagnare il valore culturale che Bologna fornisce.

In qualsiasi momento del proprio turno, non importa dove si trovi sulla mappa, un giocatore può avanzare il proprio dischetto sulla Tabella del Messaggero di un numero di spazi equivalente al numero di azioni spese (da 1 a 5). Come promemoria, piazza sul Pulsante dell'Azione le Pedine Azione spese.

Per entrare nell'ultimo spazio della tabella, il giocatore deve:

- Pagare alla banca **20 Ducati** e scartare 2 cubetti gialli Badesse, se l'azione viene eseguita entro i primi 7 turni di gioco. In questo caso, quando il giocatore si trova su Bologna guadagna **15 spazi sulla Scala della Conoscenza**.

- Pagare alla banca **10 Ducati** e scartare 1 cubetto giallo Badessa, se l'azione viene eseguita dall'ottavo turno in poi. In questo caso, quando il giocatore si trova su Bologna guadagna **10 spazi sulla Scala della Conoscenza**.

I cubetti gialli così scartati vanno piazzati nel primo spazio disponibile della tabella turni, rispettando le regole riportate nella Fase Evento.

Solamente quando un giocatore ha raggiunto l'ultimo spazio della tabella potrà usufruire del valore culturale di Bologna. Da quel momento in poi, in qualsiasi turno di gioco, il giocatore che si trova, prima o dopo la sua azione di movimento, nella città di Bologna può avanzare di 10 o 15 spazi sulla Scala della Conoscenza, a seconda del turno in corso. Come per le altre città, un giocatore può guadagnare conoscenza dall'Università di Bologna una sola volta nel corso della partita. Per indicare ciò, il giocatore toglie il proprio dischetto dall'ultimo spazio della Tabella Messaggero e lo piazza nello spazio adiacente alla città.



#### H) ORIENTE

In qualsiasi momento del proprio turno, non importa dove si trovi sulla mappa, un giocatore con un Personaggio Mercante può avanzare il proprio dischetto sulla Tabella Oriente di un numero di spazi equivalente al numero di azioni spese (da 1 a 5).

Come promemoria, piazza sul Pulsante dell'Azione le Pedine Azione spese.

### GUADAGNARE NEL CANTICO



*Nel secondo turno di gioco il giocatore Rosso arriva nella Città Franciscana di Cortona. In questo turno la città è attiva. Il giocatore spende 2 azioni e scarta 2 cubetti gialli per avanzare 2 spazi nella Tabella del Cantico.*



*Piazza quindi 2 Pedine Azione sul Pulsante dell'Azione Cantico e aggiunge i due cubetti gialli che deve corrispondere nel primo spazio disponibile della Tabella dei Turni. In questo esempio in 5 giocatori, ogni casella può avere 7 cubi: quindi il primo spazio disponibile è nella casella del turno 8.*

Solamente quando un giocatore Mercante ha raggiunto l'ultimo spazio della

tabella rappresentato dall'icona del porto (vedi illustrazione qui a sinistra) potrà commerciare con l'Oriente. Da quel momento

in poi, il giocatore incassa dalla banca 10 Ducati in più ogni volta che il suo Personaggio Mercante inizia o termina il suo movimento su di una città che abbia un valore economico, a condizione di non aver ancora incassato Ducati da quella città.

È possibile che più Mercanti raggiungano l'ultimo spazio della tabella e ne attivino il beneficio.

I Frati e i Cardinali non possono eseguire l'azione Oriente.

*Esempio: il giocatore Giallo spende 2 azioni e raggiunge l'ultimo spazio della tabella Oriente. Piazza 2 Pedine Azione accanto alla tabella. Gli resta ancora 1 azione da spendere e la utilizza per spostarsi da Venezia a Milano. Milano ha un*



valore economico di 25 Ducati ma, grazie all'Oriente, ne incassa 35. Può farlo perché non ha ancora incassato Ducati da questa città. Prende un suo dischetto e lo piazza nello spazio accanto a Milano. D'ora in poi non potrà più incassare Ducati da questa città.



#### I) CANTICO DELLE CREATURE

Un giocatore può avanzare con il proprio dischetto sulla Tabella Cantico se si

verificano le seguenti condizioni:

- Se il giocatore si trova, prima o dopo l'azione di movimento, sulla città francescana che è **attiva** in quel turno di gioco.

- Se **durante il turno 14, 15 o 16** si trova in una qualsiasi città francescana.

Prima del quattordicesimo turno, ogni città Francescana è attiva solo durante un dato turno di gioco. Il turno viene definito durante la preparazione del gioco utilizzando le tessere

**Cantico:** ogni città Francescana riceve una tessera che viene posizionato nel riquadro vicino ad essa. Ogni tessera mostra un numero che rappresenta il turno di gioco in cui quella città sarà attiva e quindi utilizzabile.

Il giocatore che si trova, prima o dopo l'azione di movimento, nella corretta città francescana nel corso del turno richiesto può spendere da 1 a 5 azioni e un numero equivalente di cubetti Badesse per avanzare da 1 a 5 spazi sulla Tabella del Cantico. Come promemoria, piazza sul Pulsante dell'Azione le Pedine Azione spese.

I cubetti gialli, presi da dietro lo schermo, vengono scartati e piazzati nel primo spazio disponibile della tabella turni, rispettando le regole riportate nella Fase Evento.

*Esempio:* è il secondo turno di gioco e il Mercante Rosso si trova nella prima città francescana, Gubbio. Decide di spendere 2 azioni e di scartare da dietro lo schermo 2 cubetti Badesse per avanzare di 2 spazi sulla Tabella del Cantico. Poi piazza 2 indicatori delle azioni accanto alla tabella e piazza i cubetti scartati nel primo spazio disponibile della tabella dei turni.

A fine partita, il giocatore che si trova più avanti sulla tabella è colui che ha trovato questo testo fondamentale scritto in Volgare e **guadagna 9 PV**. Il secondo giocatore che si trova più

avanti sulla tabella **guadagna 4 PV**. Se due o più giocatori occupano lo stesso spazio sulla tabella, i PV vanno al giocatore il cui dischetto si trova sotto rispetto a quello degli altri giocatori. Gli eventuali altri giocatori presenti sulla tabella non guadagnano nulla



#### J) BIBLIOTECA PONTIFICIA

La Tabella della Biblioteca Pontificia diviene **attiva dal dodicesimo turno in poi**, quan-

do entrano in gioco le Tessere Eventi Papali. Dal dodicesimo turno, infatti, i giocatori potranno accedere ai testi della Biblioteca.

In qualsiasi momento del proprio turno, non importa dove si trovi sulla mappa, un giocatore può avanzare il proprio dischetto sulla Tabella della Biblioteca Pontificia di un numero di spazi equivalente al numero di azioni spese (da 1 a 5). Come promemoria, piazza sul Pulsante Azione Biblioteca Pontificia le Pedine Azione spese.

Quando il dischetto raggiunge o supera uno spazio sulla tabella numerato 1, 2, 3, o 4, il giocatore potrà, quando lo desidera durante un suo turno, **pescare un numero di Tessere della Biblioteca Pontificia equivalente al numero raggiunto sulla tabella** (quindi, da 1 a 4 tessere), senza spendere alcuna azione.

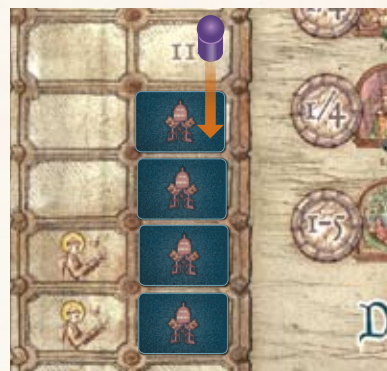
Il giocatore prende la prima o le prime tessere dalla rispettiva pila, le guarda senza farle vedere agli altri giocatori e ne sceglie 1 sola. Il giocatore poi mette dietro il proprio schermo la tessera scelta e piazza la tessera o le tessere che non ha scelto sopra la pila, nell'ordine che preferisce.

Il numero riportato sulla tessera corrisponde ai PV guadagnati dal giocatore (da 2 a 4).

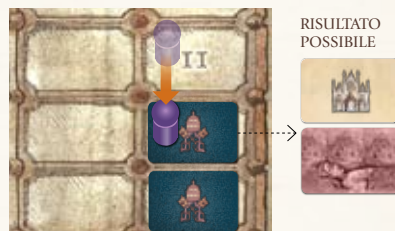
Ogni giocatore può ottenere al massimo una Tessera Biblioteca Pontificia nel corso della partita.

*Esempio:* il giocatore Giallo decide di spendere 1 azione per avanzare sulla Tabella della Biblioteca Pontificia, raggiungendo così lo spazio numerato 2; piazza quindi 1 Pedina Azione accanto alla tabella. Decide subito di pescare due tessere dalla pila grazie al valore raggiunto nella Tabella, senza spendere alcuna azione. Le guarda senza farle vedere agli avversari: ha preso una tessera da 2 PV e una da 3 PV. Piazza quella da 3 dietro lo schermo e mette nuovamente sopra la pila

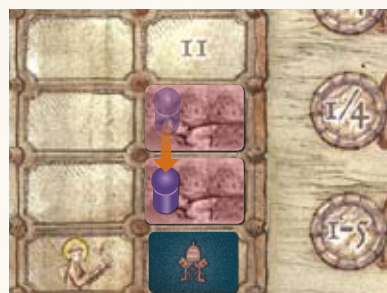
#### FINE DEL GIOCO



Dal dodicesimo turno in poi viene girata una tessera Evento Papale.



Se la tessera è bianca non accade nulla e si prosegue con il turno normale. Se la tessera è rossa ed è la prima di questo tipo, il Papa sta morendo, ma il gioco prosegue normalmente.



Se la seconda tessera è rossa, il Papa è morto e il turno corrente è l'ultimo della partita.

la tessera da 2. A fine partita, grazie alla Biblioteca Pontificia, avrà 3 PV in più.



#### K) RIPOSO

In qualsiasi momento del proprio turno, non importa dove si trovi sulla mappa, un giocatore può avan-

zare il proprio dischetto sulla Tabella del Riposo di un numero di spazi equivalente al numero di azioni spese (da 1 a 5). Come promemoria, piazza sul Pulsante dell'Azione Riposo le Pedine Azione spese.

Durante la fase Ordine di Gioco, il giocatore che si trova più avanti sulla Tabella Riposo **diventa il primo giocatore** per il turno in corso (vedi Fase Ordine di Gioco).

Se due o più giocatori occupano lo stesso spazio sulla tabella, si conside-



## PUNTEGGIO FINALE

PUNTI PER  
L'ELEZIONE + PUNTI  
VOLGARE

### ELEZIONE FINALE

| Personaggio |    | Eletto a   | PV |
|-------------|----|------------|----|
| Mercante    | 7  | Banchiere  | 6  |
| Frate       | 10 | Monaco     | 11 |
| Cardinale   | 11 | Camerlengo | 14 |
| Cardinale   | 17 | Papa       | 22 |

ra più avanti il giocatore il cui dischetto si trova sotto rispetto a quello degli altri giocatori.

## FINE DEL GIOCO

Dal dodicesimo turno in poi, durante la Fase Evento, viene scoperta una Tessera Evento Papale (vedi esempio nella pagina precedente).

- Se la tessera scoperta è bianca, non accade nulla e il turno prosegue normalmente.

- Se la tessera scoperta è rossa ed è la prima, il Papa sta morendo. Il turno prosegue normalmente.

- Se la tessera scoperta è rossa ed è la seconda, il Papa è morto e il turno in corso è l'ultimo della partita. In questo caso, tutti i giocatori spostano il proprio Personaggio a Roma, a prescindere da dove si trovino sulla mappa in quel momento, senza spendere alcuna azione.

L'ultimo turno si svolge come tutti gli altri, con la sola differenza che i giocatori partono dalla città di Roma.

Una partita a *De Vulgari Eloquentia* può dunque finire dal tredicesimo al sedicesimo turno.

## ELEZIONE FINALE

A fine partita, i giocatori potranno essere eletti a uno status superiore.

Ogni cubetto rosso (Politici) che un giocatore ha dietro lo schermo vale 3 voti per questa elezione.

Ogni cubetto nero (Nobili) che un giocatore ha dietro lo schermo vale 2 voti per questa elezione.

Ogni cubetto giallo (Badesse) che un giocatore ha dietro lo schermo vale 1 voto per questa elezione.

I cubetti utilizzati nell'elezione vanno eliminati dal gioco.

Come raffigurato sul tabellone e considerato il valore dei cubetti:

• Ogni giocatore **Mercante** che scarta da dietro il proprio schermo un valo-

re in cubetti rossi, neri e gialli pari a 7 guadagna lo status di Banchiere e ottiene 6 PV. I cubetti così scartati si eliminano dal gioco.

• Ogni giocatore **Frate** che scarta da dietro il proprio schermo un valore in cubetti rossi, neri e gialli pari a 10 guadagna lo status di Monaco Benedettino e ottiene 11 PV. I cubetti così scartati si eliminano dal gioco.

• Ogni giocatore **Cardinale** che scarta da dietro il proprio schermo un valore in cubetti rossi, neri e gialli pari a 11 guadagna lo status di Camerlengo e ottiene 14 PV. I cubetti così scartati si eliminano dal gioco.

• Se un giocatore **Cardinale** scarta da dietro il proprio schermo un valore in cubetti rossi, neri e gialli pari a 17 viene eletto Papa e ottiene 22 PV. **Solamente un giocatore può essere eletto Papa e deve essere Cardinale!** Se più di un giocatore scarta un valore in cubetti pari a 17, viene eletto Papa il giocatore che ha più Conoscenza. Il giocatore che non viene eletto Papa ottiene comunque lo status di Camerlengo, scartando un valore di cubetti pari a 11.

• I **Cardinali** posso essere eletti o Camerlenghi o Papa, mai entrambi!

• I PV guadagnati con lo status di **Monaco Benedettino** e **Camerlengo** si sommano ai PV eventualmente guadagnati grazie alle Tessere Frate e Cardinale (come, per esempio, nel caso di Frate Ralph e del Cardinale Lanzuisi). Invece, i PV guadagnati con lo status di Papa non si sommano mai con quelli ottenuti dalle tessere!

## PUNTI VOLGARE

Dopo l'Elezione Finale, ai PV già conteggiati per gli status eventualmente raggiunti si aggiungono i seguenti PV:

• Il giocatore a cui resta, **dietro lo schermo, il più alto valore dei rimanenti cubetti rossi, neri e gialli** guadagna 3 PV. In caso di parità, i PV vanno al giocatore con più Conoscenza.

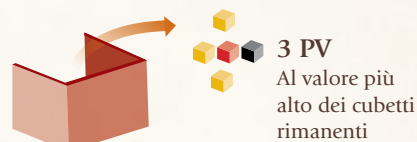
• I **cubetti verdi** (Amanuensi) che i giocatori hanno dietro lo schermo valgono ognuno 1 PV.

• I giocatori che possiedono la **Tessera Biblioteca Pontificia** mostrano la tessera e guadagnano 2, 3 o 4 PV, secondo quanto riportato sulla tessera stessa.

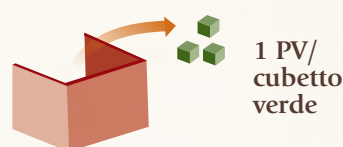
• Se il **giocatore più ricco**, cioè con più Ducati, è un Mercante, il giocatore guadagna 7 PV. Se il giocatore più ricco è un Frate o un Cardinale,

## PUNTI VOLGARE

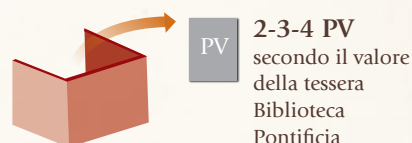
### I. CUBETTI



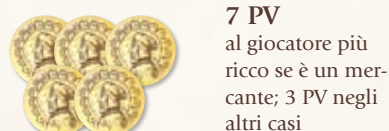
### II. CUBETTI VERDI



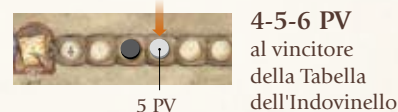
### III. BIBLIOTECA PONTIFICIA



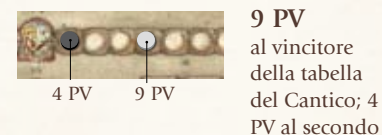
### IV. DENARO



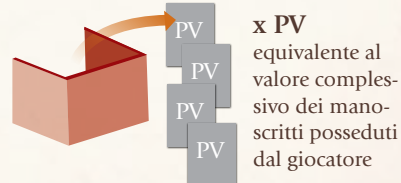
### V. INDOVINELLO



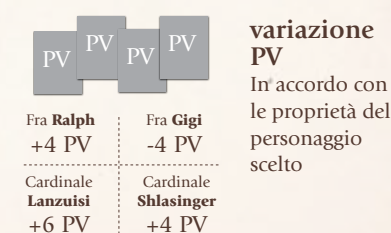
### VI. CANTICO



### VII. MANOSCRITTI



### VII. PERSONAGGI





il giocatore guadagna 3 PV. In caso di parità di Ducati, i PV vanno al giocatore con più Conoscenza.

- Il giocatore che si trova più avanti sulla Tabella dell'Indovinello Veronese guadagna 4, 5 o 6 PV, a seconda dello spazio raggiunto o superato. In caso di parità, i PV vanno al giocatore il cui dischetto sulla tabella si trova sotto a quelli avversari.

- Il giocatore che si trova più avanti sulla Tabella del Cantico delle Creature guadagna 9 PV. Il secondo giocatore guadagna 4 PV. In caso di parità, i PV vanno al giocatore il cui dischetto sulla tabella si trova sotto a quelli avversari.

- I giocatori mostrano i propri **Manoscritti**. Ogni Manoscritto posseduto dai giocatori dà PV equivalenti al numero riportato sulle stesse tessere Manoscritto. Quindi, ogni manoscritto da 1 dà 1 PV, ogni manoscritto da 2 dà 2 PV, ogni manoscritto da 3 dà 3 PV, ogni manoscritto da 4 dà 4 PV.

- Il **Manoscritto Lingua Volgare** dà al giocatore che lo possiede 8 PV.

- I giocatori che hanno i **Manoscritti di tutti e 5 i colori** guadagnano 5 PV. A tale fine, i Manoscritti da 4, che riportano sulla carta due colori, possono essere considerati di un colore o di un altro. *Esempio: il giocatore Rosso ha un Manoscritto da 4 con i colori blu e viola. Avendo già gli altri colori ma non avendo nessun altro manoscritto blu, considera blu il Manoscritto da 4 per poter così guadagnare i 5 PV.*

- L'eventuale Tessera **Frate Ralph** posseduta da un giocatore dà 4 PV.

- L'eventuale Tessera **Frate Gigi** posseduta da un giocatore toglie 4 PV.

- L'eventuale Tessera **Cardinale Lanzuisi** posseduta da un giocatore dà 6 PV, se il giocatore non è stato eletto Papa.

- L'eventuale Tessera **Cardinale Shlasinger** posseduta da un giocatore dà 4 PV, se il giocatore non è stato eletto Papa.

## IL VINCITORE

Il giocatore con più PV è il vincitore e parlerà il Volgare meglio degli altri. In caso di parità, il vincitore è il giocatore con più Conoscenza.

## STUPOR MUNDI

Durante la Fase Evento del **decimo turno** viene piazzata sulla mappa, accanto a Brindisi, la Tessera Evento Stupor Mundi. L'evento Stupor Mundi funziona diversamente rispetto ai normali eventi. Federico II, lo Stupor

Mundi, può incrementare il livello culturale di un giocatore!

Un giocatore che si trova a Brindisi può, alla fine del turno, convocare gli altri giocatori a Brindisi, a condizione che la tessera Stupor Mundi non sia già stata utilizzata.

I giocatori vengono convocati in ordine di turno: i giocatori che rifiutano la convocazione restano nella città in cui si trovano, senza che accada nulla. I giocatori che accettano la convocazione spostano il proprio Personaggio a Brindisi, senza spendere alcuna azione.

I giocatori che accettano la convocazione a Brindisi **partecipano a un'asta**. I giocatori che partecipano all'asta offrono i cubetti rossi, neri e gialli che hanno dietro lo schermo: come per l'Elezion Finale, i cubetti rossi valgono 3, i neri 2 e i gialli 1.

Il giocatore che ha convocato ha un bonus di +2 sulle offerte e fa la prima offerta. Gli altri giocatori, in ordine di turno, passano o rilanciano superando l'offerta precedente.

L'asta finisce quando tutti hanno passato tranne il giocatore che ha fatto l'offerta più alta, che è il vincitore. Il vincitore quindi:

- Prende da dietro lo schermo un numero di cubetti sufficienti a pagare l'offerta e li scarta piazzandoli nel primo spazio disponibile della tabella turni, rispettando le regole riportate nella Fase Evento.

- Avanza il proprio dischetto di 10 spazi sulla tabella della Scala della Conoscenza;

- Capovolge la Tessera Stupor Mundi che non è più disponibile per il resto della partita.

I giocatori che non hanno vinto l'asta non perdono i propri cubetti.

Se nessun giocatore accetta la convocazione, il giocatore che ha convocato vince automaticamente l'asta senza perdere alcun cubetto!

## LE TESSERE FRATE

Quando un giocatore decide di diventare Frate sceglie la Tessera Frate che preferisce. Ogni tessera dà al giocatore che l'ha scelta uno o più benefici.

*Nota: i simboli sulle tessere sottolineati rappresentano effetti che si applicano alla fine del gioco.*



**Frate Mario:** il giocatore che sceglie Frate Mario avanza immediatamente il proprio dischetto di 12 spazi sulla Scala della Conoscenza.



**Frate Michael:** il giocatore che sceglie Frate Michael avanza immediatamente il proprio dischetto di 7 spazi sulla Scala della Conoscenza.

Inoltre, il giocatore che ha Frate Michael possiede sempre un cubetto giallo virtuale, come raffigurato sulla tessera. Il giocatore ha quindi un cubetto giallo in più, oltre a quelli che eventualmente ha dietro lo schermo, che potrà far valere nell'asta per lo Stupor Mundi, nell'Elezion Finale, per gli avanzamenti nel Cantico delle Creature, per entrare nell'ultimo spazio dell'Università di Bologna e per il conteggio, a fine partita, dei restanti cubetti che danno 3 PV.

Il giocatore non perde mai questo cubetto virtuale, almeno fino a che è Frate Michael.

*Esempio: il giocatore che ha Frate Michele decide di avanzare di 2 spazi sulla Tabella del Cantico delle Creature. Normalmente dovrebbe scartare 2 cubetti gialli ma, grazie al cubetto virtuale di Frate Michele, ne scarta solamente uno.*



**Frate Stefano:** il giocatore che sceglie Frate Stefano avanza immediatamente il proprio dischetto di 7 spazi sulla Scala della Conoscenza.

Inoltre, il giocatore che ha Frate Stefano possiede sempre un cubetto nero virtuale, come raffigurato sulla tessera. Il giocatore ha quindi un cubetto nero in più, oltre a quelli che eventualmente ha dietro lo schermo, che potrà far valere nell'asta per lo Stupor Mundi, nell'Elezion Finale e per il conteggio, a fine partita, dei restanti cubetti che danno 3 PV. Inoltre, può utilizzare il cubetto nero virtuale quando e se sceglie di diventare Cardinale.

Il giocatore non può mai, invece, utilizzare il cubetto nero virtuale per ricevere dalla banca 20 Ducati. Il giocatore non perde mai questo cubetto virtuale, almeno fino a che è Frate Stefano.





**Frate Gigi:** il giocatore che sceglie Frate Gigi, durante la Fase dell'Elemosina riceve sempre 10 Ducati anziché 5, sia che li riceva da un giocatore, sia che li riceva dalla banca. Dall'undicesimo turno in poi, Frate Gigi non usufruisce più di questo potere. A fine partita, il giocatore che ha Frate Giustino perde 4 PV.



**Frate Ralph:** il giocatore che sceglie Frate Ralph avanza immediatamente il proprio dischetto di 7 spazi sulla Scala della Conoscenza.

Quando si muove via terra e via mare, il giocatore che ha Frate Ralph non paga mai 10 Ducati. A fine partita, il giocatore che ha Frate Ralph guadagna 4 PV.

## LE TESSERE CARDINALE

Quando un giocatore decide di diventare Cardinale sceglie una Tessera Cardinale che lo impersoni. Ogni tessera dà al giocatore che l'ha scelta uno o più benefici.

*Nota: i simboli sulle tessere che sono sottolineati rappresentano effetti che si applicano alla fine del gioco.*



### Cardinale Lanzuisi:

A fine partita, il giocatore che ha il Cardinale Lanzuisi guadagna 6 PV (se non è stato eletto Papa).



### Cardinale Balestreri:

il giocatore che sceglie il Cardinale Balestreri avanza immediatamente il proprio dischetto di 4 spazi sulla Scala della Conoscenza. Inoltre, il

giocatore che ha il Cardinale Balestreri possiede sempre un cubetto rosso virtuale, come raffigurato sulla tessera. Il giocatore ha quindi un cubetto rosso in più, oltre a quelli che eventualmente ha dietro lo schermo, che potrà far valere nell'asta per lo Stupor Mundi, nell'Elezion Finale e per il conteggio, a fine partita, dei restanti cubetti che danno 3 PV.

Il giocatore non perde mai questo cubetto virtuale.



**Cardinale Muret:** Il giocatore che sceglie il Cardinale Muret paga alla banca 70 Ducati, anziché 40. A partire dal turno in cui lo sceglie, il giocatore che ha il Cardinale Muret ha sempre 6 azioni da spendere nel proprio turno, anziché 5.



### Cardinale Shlasinger:

A fine partita, il giocatore che ha il Cardinale Shlasinger guadagna 4 PV (se non è stato eletto Papa). Il Cardinale Shlasinger è un Inquisitore e ha il potere di far indietreggiare di 6 spazi sulla Scala della Conoscenza un qualsiasi dischetto avversario. Può utilizzare questo potere solo una volta durante il turno in cui diviene da Cardinale. Il giocatore che indietreggia così sulla Scala della Conoscenza non perde i Manoscritti guadagnati fino a quel momento.



**Cardinale Zazza:** Il giocatore che sceglie il Cardinale Zazza riprende immediatamente dalla banca i 40 Ducati che ha appena speso per diventare cardinale.

Il Cardinale Zazza è molto amico del custode della Biblioteca Pontifica. Grazie a ciò, pesca una Tessera Biblioteca Pontificia in più rispetto al normale (vedi Azione Biblioteca Pontificia).

## CREDITI

Autore: Mario Papini

Idea originale e sviluppo del gioco:

Alessandro Lanzuisi

Illustrazioni: Lamberto Azzariti,

Guido Favaro, Eva Villa

Progetto Editoriale: Michele Quondam

Ringraziamenti: Alessandro, Luca, Stefano 1, Gigi, Paula, Tiziano, Chiara, Stefano 2, e Laura.

**giochix.it**

All rights reserved (2010)

Inmedia Srl, Roma, Italy

www.giochix.it, info@giochix.it

## CONTENUTO DELLA SCATOLA



**11** cubetti rossi  
"Politici"



**7** cubetti neri  
"Nobili"



**20** cubetti gialli  
"Badesse"



**11** cubetti verdi  
"Amanuensi"



**1** indicatore di turno (viola)



**100** dischetti di legno  
(20 per ognuno dei 5 colori)



**5** pedine giocatore  
(una per ogni colore)



**6** segnalini Azione  
(viola)



**10** tessere Evento



**5** tessere  
Evento Papale



**5** tessere del  
Cantico delle Creature



• **10** Ducati con  
il valore di 5



• **15** Ducati con  
il valore di 10



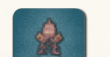
• **5** Ducati con  
il valore di 50



**5** tessere Frate



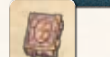
**5** tessere Cardinale



**8** tessere Biblioteca Pontificia



**55** tessere Manoscritto



**1** tessera Manoscritto  
Lingua Volgare

- regolamento
- tabellone
- 5 schermi di gioco
- 1 sacchetto di tela