

# MEA CULPA

## Setup

Ogni giocatore prende pezzi del proprio colore.

**25 Talleri** a testa.

Pietre papali sui loro spazi, 4 Costruttori sulla tenda.

Piazzare Segnalini Anima tutti su spazio 0 in ordine casuale (tutti su medesimo spazio ma in fila per vicinanza/lontananza inferno).

**Prendere 4 bonus**, quindi ogni giocatore dal più vicino al paradiso ne sceglie uno:

1. 1 Pane (marrone) + 1 Vino (rosso)
2. 1 Gioiello
3. 10 Talleri
4. Lettera di indulgenza blu

Chi sceglie uno dei primi 3 bonus lo Dona subito piazzandolo in uno scompartimento del proprio scrigno (il bonus 1 può essere suddiviso tra i due scompartimenti).

Cubetti merce e indulgenza avanzati vengono messi nel sacchetto.

## Round

4 Fasi:

1. Preparazione del Round
2. Scelta Personaggio e Risoluzione Azione Preliminare
3. Effettuare 1 o 2 Azioni
4. Valutazione dei Cilindri

### Preparazione del Round

Pescare 7 cubetti dal sacchetto e metterli nel mercato.

Piazzare personaggi sul tabellone (Dado del Papa sul Papa e 1 Costruttore su Imperatore)

Scarta eventuali carte rimaste su spazi 1-4 della Casa del Piacere e rimpiazzale con nuove carte dal mazzo messe a faccia in su. Assicurati che sia presente la carta Suite 5 sia sul suo spazio con il lato Benvenuto visibile. Se non è presente una **lettera indulgenza gialla** sullo spazio 6 aggiungila.

### Scelta Personaggio e Risoluzione Azione Preliminare

Viene effettuata un'asta per la scelta dei Personaggi. Ogni giocatore piazza dietro lo schermo il Cilindro con il numero di Tacche desiderato verso l'alto e può incrementare tale valore aggiungendoci sopra dei Talleri.

In ordine da chi ha effettuato l'offerta più alta (somma Tacche su Cilindro + Talleri) si sceglie un personaggio e se ne effettua l'azione Preliminare.

In caso di parità vince **chi è più vicino all'inferno**.

## Chi ha offerto il maggior numero di Tacche NON PAGA i Talleri offerti.

Azioni preliminari:

- Papa: Muovi una pietra papale su un altro spazio.
- Imperatore: Piazza il Costruttore su una cattedrale a tua scelta.
- Mercante: nulla.
- Peccatore: Piazza due Segnalini Peccato nel Girone dei Peccatori Minori. Quindi puoi visitare immediatamente la Casa di Piacere senza ruotare il Cilindro.

## Effettuare 1 o 2 Azioni

In ordine di Personaggio si effettuano 1 o 2 azioni fino a che l'ultimo cubetto non è rimosso dal mercato.

Azioni:

- **Comprare** – Paga il costo di acquisto di una merce a tua scelta tra quelle presenti nel mercato o 4 Talleri per una Pietra Indulgenza (che viene subito convertita in 1 Indulgenza rossa o verde). Se sono presenti almeno 2 cubetti della stessa merce (**no indulgenze**) puoi acquistarne 2 al prezzo di una, piazzando un Segnalino Peccato nel Girone degli Avari.
- **Vendere** – Vendi una merce da dietro lo schermo (rimettila nel sacchetto) e prendi il relativo Prezzo di Vendita.
- **Donazione** – Prendi una singola merce o moneta, mostrala agli altri e inseriscila in uno degli scomparti del tuo scrigno (**senza mostrare in quale scomparto**). **L'imperatore può effettuare due donazioni, anche diverse, anche suddividendole tra gli scomparti.**
- **Visitare la Casa di Piacere** – Visiti una stanza non ancora visitata in questo Round.
  - Stanze 1-4: Ruoti cilindro di tante Tacche quanto indicato su carta, quindi ne esegui l'azione, quindi la scarti.
  - Stanza 5: Piazza un Segnalino Peccato nel Girone dei Lussuriosi. Quindi gira la carta Suite 5. Quindi scegli una carta tra quelle presenti nelle stanze 1-4, esegui l'azione (**senza aumentare le Tacche sul cilindro**) e scartala.
  - Stanza 6: Piazza un Segnalino Peccato nel Girone dei Lussuriosi. Quindi aumenta il Cilindro di 2 Tacche. Prendi la Lettera di Indulgenza gialla.

### Il Peccatore NON RUOTA il proprio Cilindro nella Casa di Piacere.

**Il Papa** visita la Casa del Piacere in incognito. Piazza il Dado Papa nascosto sulla stanza che vuole visitare. Quindi il giocatore più vicino all'inferno (consigliato dagli altri giocatori) sceglie una stanza in cui secondo lui sta andando il Papa. Quindi il Papa rivela il Dado ed effettua normalmente l'azione in quella stanza.

- **Se è stato scoperto** avanza il Segnalino Anima di uno spazio verso l'inferno.
  - **Se NON è stato scoperto** effettua l'azione senza aumentare le Tacche sul Cilindro e senza piazzare Segnalini Peccato nel Girone dei Lussuriosi.
- **Passare** (fino al tuo turno successivo)

Si può effettuare una seconda azione nel proprio turno (**diversa dalla prima**) aumentando di 1 Tacca il proprio Cilindro.

**Alla fine di ogni suo turno il Mercante prende gratis un qualsiasi cubetto dal mercato (anche indulgenza).**

### **Valutazione dei Cilindri**

Il giocatore che possiede il Cilindro con più Tacche avanza verso l'inferno di tante caselle quanta è la differenza di Tacche tra il suo ed il Cilindro che ne ha meno. **In caso di pareggio avanza solo il giocatore tra quelli con più Tacche che è più LONTANO dall'inferno.**

**Ogni casella del Tracciato dei Peccati può contenere un solo Segnalino Anima.** Durante lo spostamento se si terminare lo spostamento su uno spazio già occupato, lo si termina invece nel primo spazio libero successivo. Non si può avanzare oltre lo spazio 40.

### **Gironi**

Nel momento in cui tutte e tre le Pietre Papali sono poste sullo stesso Girone vengono puniti i peccati degli altri 2.

1. Per ogni Segnalino Peccato nei due Gironi senza Pietra Papale il proprietario sposta il Segnalino Anima di una casella verso l'inferno. **Il giocatore che ha innescato la punizione dei peccati spostando l'ultima pietra è immune, non sposta il Segnalino Anima.**
2. I Segnalini Peccato vengono ritirati dai due Gironi puniti.
3. Le Pietre Papali vengono ridistribuite una per Girone.

**Se un giocatore deve piazzare un Segnalino Peccato in un Girone ma non ne ha, ritira tutti i suoi Segnalini da un Girone, avanza di tanti spazi verso l'inferno quanti sono i Segnalini Peccato ritirati, quindi posiziona il Segnalino Peccato dove doveva posizionarlo.**

**Se due o più Segnalini Anima devono avanzare in contemporanea, avanza sempre prima il più vicino all'inferno.**

### **Cattedrale**

Il secondo Costruttore posizionato su una Cattedrale ne completa la navata, si rimuovono quindi i due Costruttori (che vengono rimessi nella Tenda) e si posiziona il Segnalino Navata sulla Cattedrale. Nel momento in cui è già presente una Navata e vengono a trovarsi due Costruttori sulla Cattedrale questa è completa, si sostituiscono i due Costruttori con un Segnalino Guglia e si procede a valutare le Donazioni.

Nel momento in cui viene terminata la prima Cattedrale si procede alla valutazione del Comparto 1 dello scrigno, quando viene terminata la seconda Cattedrale si procede alla valutazione del Comparto 2.

### **Valutazione Donazioni**

1. Prendi le Lettere di Indulgenza raffigurate sotto alla Cattedrale completata.
2. Determina il valore delle Donazioni di Pane e Vino dei giocatori (**Pane vale 1, Vino vale 2**).
3. Chi ha fatto la donazione più alta sceglie e prende una Lettere di Indulgenza, quindi fa lo stesso chi ha il secondo valore più alto. I due giocatori si alternano a scegliere Lettere di Indulgenza fino a che queste non sono finite.

4. Si effettua la stessa procedura per Tessuti/Gioielli (Tessuti valore 1 / Gioielli valore 2) e per le monete. Ogni volta si reintegra la dotazione di Lettere di Indulgenza in base a quanto indicato sotto la Cattedrale terminata.

Se c'è solo una Donazione di Pane e Vino quel giocatore prende tutte le Lettere di Indulgenza. Se nessuno ha donato Pane e Vino le Lettere di Indulgenza vengono scartate.

In caso di parità viene considerata più alta la donazione del giocatore più vicino all'inferno.

## Fine del gioco

Quando viene completata la seconda Cattedrale si effettua la seconda valutazione delle Donazioni come visto sopra, quindi si effettua la Valutazione dei Cilindri e il gioco ha termine.

Prima di dichiarare il vincitore ogni giocatore sposta il proprio Segnalino Anima verso il paradiso (partendo dal giocatore più vicino all'inferno) in base alle Lettere di Indulgenza possedute:

- +8 spazi per ogni set di 4 Lettere Indulgenza di colore differente.
- +1 spazio per ogni Lettere Indulgenza rimasta fuori da un set.

Il giocatore che ha raggiunto il paradiso è il vincitore. Se due o più giocatori hanno raggiunto il paradiso condividono la vittoria. Se nessuno ha raggiunto il paradiso vince il giocatore che si è avvicinato maggiormente.

## 2 o 3 Giocatori

2 Giocatori:

- **Personaggi** - Ogni Giocatore riceve 2 personaggi. Il giocatore con l'offerta più alta sceglie per primo, seguito dall'avversario. Quindi il giocatore con l'offerta più alta sceglie un secondo personaggio e quello che rimane va all'avversario.
- **Valutazione Donazioni** – Il giocatore con la donazione più alta (in ogni categoria) prende 2 Indulgenze, quindi ne prende 2 l'avversario. Per finire il giocatore con l'offerta più alta prende le rimanenti.

3 Giocatori:

- **Personaggi**
  - Se resta non scelto il Papa, l'azione preliminare di quest'ultimo viene eseguita dal giocatore con l'Imperatore, prima o dopo la sua.
  - Se resta non scelto l'Imperatore, l'azione preliminare di quest'ultimo viene eseguita dal giocatore con il Papa, prima o dopo la sua.
  - Se resta non scelto il Mercante, il suo Privilegio (cubetto gratis alla fine del suo turno) viene assegnato al giocatore più vicino all'inferno.
  - Se resta non scelto il Peccatore non succede nulla.

### NOTE:

Leggi effetti carte.

Non si possono effettuare azioni che farebbero avanzare il Cilindro oltre le 6 Tacche.

Indulgenze e cubetti merce acquistati messi dietro schermo

Cubetti scartati messi nel sacchetto