



⊗ BULLE PAPIESKIE ⊗ MINI DODATEK


Bulle Papieskie są wydawane przez Jego Świątobliwość, Papieża. Przyznają one posiadaczowi specjalne uprawnienia, które mogą być bardzo przydatne do ominięcia obowiązujących zasad.

Inferno

PRZYGOTOWANIE: Po zakończeniu przygotowania gry rozdaj losowo każdemu graczowi po jednej karcie Bulli Papieskiej. Następnie należy umieścić te karty odkryte obok swojego obszaru gry.

Kartę można zagrać w dowolnym momencie swojej tury. W zależności od jej typu, może dać jednorazowy efekt i zostać usunięta zaraz po zagranie, może pozostać aktywna do momentu, gdy jej właściciel oskarży grzesznika lub pozostać aktywna do końca gry.

Jeśli gracz **NIE** zdecyduje się zagrać karty Bulli, otrzyma **2 punkty Niesławy podczas końcowej punktacji**.

 AKCJA NATYCHMIASTOWA.
USUŃ KARTĘ Z GRY PO ZAGRANIU.



Wymień dowolną liczbę Florenów na taką samą liczbę Drachm plus dodatkowe 2.



Przenieś dowolną liczbę krewnych z Wieży do swojego domu.



Przenieś jedną Beczkę ze swojej Wieży do panelu Zaopatrzenia i pobierz nagrodę, tak jakbyś wykonał zwykłą akcję na **MURACH**.



Oskarż grzesznika w lokacji, dokładnie tak, jak w Fазie Florencji. Tę kartę należy zagrać przed swoją Fazą Piekła lub zaraz po zakończeniu swojej Fazy Florencji.



POZOSTAJE AKTYWNA DOPÓKI NIE OSKARŻYSZ KOLEJNEGO GRZESZNIKA. NASTĘPNIE USUŃ KARTĘ Z GRY.



Zagraj tę kartę, aby ominąć wymóg Gościa, gdy oskarżasz grzesznika w specjalnej lokacji.

Nie będziesz potrzebował Gościa o pasującym kolorze w swojej Wieży, a jeśli już tam jest, możesz umieścić oskarżyciela w dowolnym miejscu w Wieży, niekoniecznie obok Gościa.



Od momentu, w którym zdecydujesz się zagrać tę Bullę, aż do następnego oskarżenia przez ciebie grzesznika, nie będziesz musiał spełniać wymagań dostępu do żadnej specjalnej lokacji.

*Przykład: Możesz wysłać Szlachcica na **RYNEK** lub oszczędzić Floreny w **PAŁACU**.*



Zagraj tę Bullę, umieszczając kartę obok Cmentarza. Za każdym razem, gdy dowolny gracz (w tym ty) zapłaci 1 Drachmę za Duszę przekraczającą rzekę Acheron, umieść tę Drachmę na wierzchu swojej karty. Następnym razem, gdy oskarżysz grzesznika, weź Drachmy z tej karty, a następnie usuń ją z gry.



STAŁA KORZYŚĆ.
ZAGRANA KARTA POZOSTAJE AKTYWNA DO KOŃCA GRY.



Jeśli zdecydujesz się zagrać tę Bullę, umieść ją na wierzchu swojego panelu Zaopatrzenia, zastępując go. Jeśli były na nim Beczki, umieść je na wierzchu tej karty, w tej samej pozycji, w której były wcześniej.

Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję na **MURACH** możesz przenieść Beczkę ze swojej Wieży, niezależnie od jej koloru, na dowolne puste miejsce tej karty, aby otrzymać za nią nagrodę.



Zagraj tę Bullę, przed zagranie karty Oszustwa, aby ominąć jej wymagania natychmiastowe i końcowe. Umieść Bullę obok swojego obszaru gry i połóż na niej kartę Oszustwa. Będziesz mógł skorzystać z obu efektów bez posiadania odpowiednich Beczek. Ta Bulla może być użyta tylko z jedną kartą Oszustwa podczas całej gry.



Jeśli zdecydujesz się zagrać tę Bullę, umieść kartę obok swojej planszy gracza, aby zyskać dodatkowe miejsce na przechowywanie Beczek. Od tej pory możesz tu umieścić każdą nową Beczkę z **RYNKU**.

Podczas porządkowania swojej Wieży, wykonując akcję na **DZIEDZIŃCU**, będziesz mógł przenieść w to miejsce posiadane Beczki oraz przenosić je stąd dalej podczas akcji na **MURACH**.



RED MOJO GAMES S.L.
WWW.REDMOJO.ES

OGRY

GAMES

OGRY GAMES
OGRYGAMES.COM