

Fernando Eduardo Sánchez

Inferno



Inferno

Ponad brudem wznosi się Florencja, miasto bogate i zepsute, w którym grzech przemyka alejkami niczym lepka smoła. Rozprzestrzenia się, infekując tawerny, rynki i piękne pałace, pochłaniając swoich mieszkańców pożądaniem i występkiem.

Pod miastem znajduje się wieczny horror, Piekło. Dziewięć Kręgów Grzechu więzi dziewięć różnych rodzajów grzeszników. Ich nieszczęsne dusze są przyprowadzane przed oblicze Minosa, starożytnego króla, który jednym spojrzeniem odkrywa ich najmroczniejsze grzechy. Następnie są one prowadzone do odpowiedniego kręgu, aby otrzymać karę tak ohydna, jak ich przewinienia za życia.



Pomóż swojej rodzinie osiągnąć piekielną chwałę i stać się najbardziej niesławną w podziemnym świecie. We Florencji krewni służą jako oczy i miecz. Przeszukują miasto w poszukiwaniu tych, których dręczy żądza, są opętani przemocą lub splamieni zdradą. Dzięki twoim wpływom nikczemnicy są miażdżeni maczugą sprawiedliwości i nieugiętą laską wiary. Ich dusze, owinięte w całuny, gromadzą się u bram Piekła. Czekają na Charona, przewoźnika, który przeprawi je przez rzekę.

Pod ziemią twoi przodkowie poprowadzą te Dusze w głębinę. Przekroczą rzekę Styks, mur twierdzy legendarnego Dis i zmierzają się ze Strażnikami kręgów: pięknymi, strasznymi i sprawiedliwymi.

Kiedy dotrą do swojego kręgu, zagubione dusze odpokutują za swoje grzechy, płacąc cenę upokorzenia, ognia, choroby i krwi.

Inferno to gra inspirowana **Boską Komedią Dantego Alighieri**. Zanurza cię zarówno w jego arcydziele, jak i mieście, w którym urodził się autor.

SPIS TREŚCI

ZAWARTOŚĆ GRY	3
PRZYGOTOWANIE GRY	4
OPIS GRY	6
PLANSZE GRY	7
PODSTAWOWE POJĘCIA	8
PRZEBIEG GRY	10
1. FAZA PIEKŁA	11
2. FAZA FLORENCJI	12
2.1 – WYSŁANIE KREWNYCH DO FLORENCJI	12
PODSTAWOWE LOKACJE	12
SPECJALNE LOKACJE	13
2.2 – OSKARŻENIE GRZESZNIKA	14
PREMIE	15
KONIEC GRY	16
WARIANTY	18
TRYB SOLO	18
CZERWONI STRAŻNICY	22
CZARNI STRAŻNICY	23
ZNACZENIE SYMBOLI	24
POCZĄTKOWE ZASOBY Z KART RODU	24
AUTORZY	24

Mam na imię Wergiliusz.

Nie jestem człowiekiem, ale kiedyś nim byłem. Byłem poetą. Przez 50 lat zamieszkiwałem wasz świat, ale dopiero gdy go opuściłem, nauczyłem się cenić czyste powietrze i pieśczętę Słońca. Od dwóch tysiącleci żyję pod tym szarym niebem, oddychając skażonym powietrzem Piekła.



Moim domem jest Limbo, pierwszy z kręgów podziemnego świata. Tutaj mieszkamy my, cnotliwi, którzy nie poznali chwały Bożej.

Będę twoim przewodnikiem. Nie bój się, bo dobrze znam te ziemie. Siedemset lat temu towarzyszyłem złamanemu człowiekowi w poszukiwaniu jego ukochanej. Uratowałem go przed wielkimi niebezpieczeństwami i zrobię to samo dla ciebie. Kiedy się zgubisz, moja rada oświeci cię podczas podróży.



Jestem Beatrice Portinari i całe życie spędziłam we Florencji, choć w bardzo młodym wieku zostałam wezwana przez Pana do Jego Niebiańskiego Królestwa. Stamtąd powierzyłam Wergiliuszowi poprowadzenie Dantego, mojej miłości, w jego mrocznej podróży przez Piekło i Czyściec aż do bram Raju. Znam sekrety Florencji lepiej niż szczury, grasujące w jej kanałach. Jej dzielnice, jej zakamarki, jej przemoc. Chociaż jestem wolna od grzechu, wiem, gdzie ukrywają się ci, którzy popełniają każdy rodzaj wykroczenia.

Pomogę ci odkrywać miasto na stronach tego przewodnika. Jesteś w dobrych rękach.

ZAWARTOŚĆ GRY

Główna plansza (dwustronna)



4x podstawowa lokacja



4x specjalna lokacja



8x kostka Flegetonu i 71x Dusza



6x zastępczy żeton Duszy



3x Skrót ścieżki



12x „1/2 Dyplomu”



1x Dante



4x srebrna Premia



4x złota Premia



16x Gość



16x Beczka



56x moneta



6x Strażnik, 6x plastikowa podstawka i 39x żeton powiązany ze Strażnikiem

Gerion



9x Dół



Cerber



9x Kość



Meduza



9x Skamieniała Dusza



Minotaur



4x Labirynt



Król Minos



4x Ogon



Gigant Antajos



4x Łańcuch



Komponenty graczy

32x Czaszka



16x Szlachcic



16x Ulicznik



32x Dyplom



20x Dysk



16x piętro Wieży (4x na poziom) i 4x plansza gracza



4x Łódź



4x pomoc gracza



4x znacznik Niesławy



4x znacznik +60



52 karty



3x karta Czerwonego Strażnika



3x karta Czarnego Strażnika



24x karta Oszustwa



8x karta Rodu



4x karta Ucznia



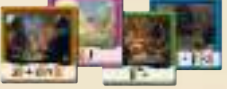
10x karta Plagi

NIESKOŃCZONE KOMPONENTY

Wszystkie komponenty są niewyczerpane, poza Ulicznikami, Beczkami, kartami Oszustwa i Gośćmi. Jeśli któryś z pozostałych się wyczerpie, możesz użyć zastępczych znaczników jako zamienników.

Jeśli jest to twoja pierwsza gra, zalecamy wprowadzenie kilku zmian do standardowego przygotowania. Są one oznaczone tym symbolem: .

- 1 Umieść planszę na stronie odpowiadającej liczbie graczy:
 lub   Niezależnie od liczby graczy, umieść planszę na stronie posiadającej symbol: 

- 2  
 Umieść losowo 8 lokacji we Florencji, każdą na obrysie odpowiadającym jej kształtowi.

- 3  Za każdego gracza umieść zestaw czterech różnych Gości w PAŁACU.

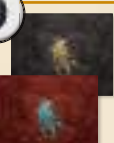
- 4 
 Stwórz rezerwę Dusz, Florenów, Drachm i żetonów „½ Dyplomu” w pobliżu głównej planszy.

- 5  Umieść Dantego na stopniu jego ścieżki, odpowiadającym liczbie graczy.
 Umieść Dantego na ostatnim stopniu przed rzeką Acheron.

- 6 Umieść Skrót na pokazanej pozycji ścieżki Dantego (tylko podczas rozgrywki dla 3 graczy). 

- 7 
 Umieść 8 kostek Flegetonu na odpowiednio oznaczonych polach na planszy.

- 8 Potasuj złote i srebrne Premie i umieść je na planszy, zakrywając wydrukowane Premie.
 Umieść 4 srebrne płytki na pierwszych 4 Premiach i 4 złote płytki na ostatnich 4 Premiach na planszy.
 Nie używaj tych płytek. Pozostaw Premie wydrukowane na planszy odkryte.

- 9  Wybierz losowo jedną kartę Czarnego Strażnika i jedną Czerwonego Strażnika. Umieść je odkryte w pobliżu planszy.
 Wybierz Meduzę i Minosa.

- 10  Umieść Strażników wybranych w kroku 9 na tarczach w Piekło, jak pokazano na ich kartach (str. 22-23).





20

1

18

19

16

17



11

Jeśli wybrani Strażnicy to Meduza, Gerion lub Cerber, dodaj ich dodatkowe elementy do rezerwy, w zasięgu wszystkich graczy.

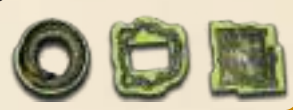


11

Umieść przed sobą planszę gracza i po jednym piętrze każdego poziomu Wieży (1-4). To jest twój osobisty obszar gry.

12

Wybierz kolor gracza. Weź wszystkie komponenty gracza tego koloru (lista komponentów znajduje się na str. 3). Weź także żeton w pasującym kolorze, należący do Minosa, Antajosa lub Minotaura, jeśli któryś z nich został wybrany w kroku 9.



13



13

12

14

Potasuj talię Rodu i rozdaj po jednej karcie każdemu graczowi. Niewykorzystane karty odłóż do pudełka. Weź Zasoby wskazane na karcie (opis symboli na kartach Rodu znajdują się na str. 24). Umieść monety i karty Oszustwa na swoim obszarze gry oraz umieść wszystkich Szlachciców, Uliczników, piętra Wieży, Beczki i Gości na swojej planszy gracza.



14

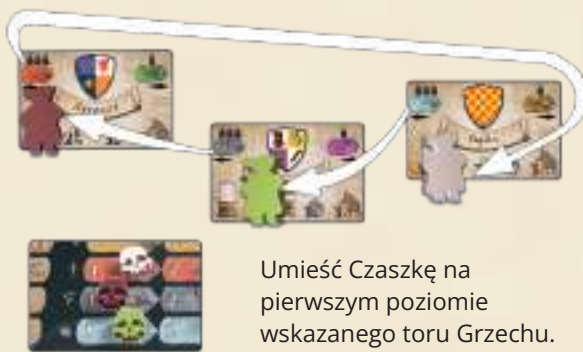
Użyj w zamian talii Ucznia.



Każdy gracz rozpoczyna grę, przesuwając się na 1 lub 2 torach Grzechu. Twoja karta Rodu określa, w jaki sposób gracze sąsiadujący z tobą będą przesuwać się po tych torach.

Ikona w lewym górnym rogu wskazuje tor, na którym powinien przesunąć się gracz po twojej lewej stronie.

W grze dla 4 graczy ikona w prawym górnym rogu wskazuje tor, na którym powinien przesunąć się gracz po prawej stronie.



Umieść Czaszkę na pierwszym poziomie wskazanego toru Grzechu.

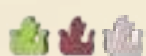
Umieść 2 Czaszki na pierwszych polach torów Grzechu wskazanych na karcie Ucznia.



W tym przykładzie wybierz żółty i niebieski tor.

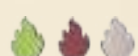
15

Umieść łodzie na początkowej pozycji toru Pożyczki.



16

Umieść znaczniki Niesławy na początkowej pozycji toru Niesławy.



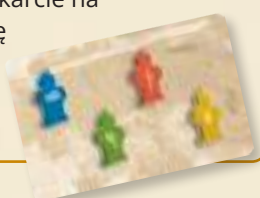
17

Za każdego gracza umieść po jednej Beczce każdego koloru na RYNKU.



18

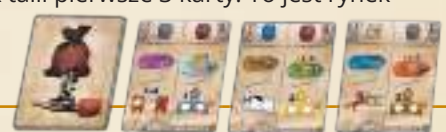
Potasuj karty Plagi i utwórz odkrytą talię. Przenieś Dusze wskazane na wierzchniej karcie na Cmentarz. Następnie przenieś tę kartę odkrytą na spód talii. Spowoduje to odkrycie kolejnej karty w talii.



19

Potasuj pozostałe karty Oszustwa i utwórz zakrytą talię, umieszczoną w pobliżu głównej planszy.

Odkryj i rozłóż obok talii pierwsze 3 karty. To jest rynek kart Oszustwa.



20

OPIS GRY

W **Inferno** twoja rodzina wygra grę, jeśli zdobędzie więcej **punktów Niesławy** niż rywale.

Gracze będą wykonywać tury w kolejnych rundach, dopóki Dante nie ogłosi końca gry.

Każda tura składa się z **2 Faz**:

Punkty Niesławy można zdobyć na 4 główne sposoby (patrz uwagi A, B, C i D)...

 podczas gry

na koniec gry 

1. FAZA PIEKŁA:

Przenieś Duszę w Piekło z tarczy, na której się obecnie znajduje na inną w niższym kręgu.

Jeśli przeniesiesz Duszę do kręgu odpowiadającego jej kolorowi, zdobędziesz punkty Niesławy.

Im niższy krąg, tym więcej punktów otrzymasz.

Tarcza, na której umieścisz Duszę podczas **Fazy Piekła**, określa lokację, w których możesz rozegrać swoją **Fazę Florencji**.



A) Umieszczając Dusze w Piekło, zdobędziesz około 1/3 punktów Niesławy. 

2. FAZA FLORENCJI:

Wykonaj akcję, korzystając z członka rodziny. Wybierz opcję:

- **2.1 Przenieś krewnego z domu do lokacji w mieście** i wykonaj akcję w tej lokacji.

LUB

- **2.2 Oskarż grzesznika:**

Każda lokacja w mieście przyciąga grzeszników określonego typu. Użyj jednego ze swoich krewnych w konkretnej lokacji, aby oskarżyć znajdującego się tam grzesznika. Grzesznicy zostaną straceni, a ich Dusze umieszczone na Cmentarzu.

Tory Grzechu na dole głównej planszy gry rejestrują, ile Dusz każdego rodzaju oskarżyłeś.

Za każdym razem, gdy gracz oskarży grzesznika, Dante porusza się do następnego przystanku na swojej ścieżce. Za każdym razem, gdy Dante dociera do nowego kręgu Piekła, gracz z najwyższym wynikiem na odpowiednim torze Grzechu zdobywa **Dyplom**.

LUB

- **2.3. Zwołaj radę rodziny**, jeśli nie możesz wykonać żadnej z poprzednich akcji.

B) W Fazie Florencji będziesz zdobywać punkty głównie poprzez przesuwanie Beczek do panelu Zaopatrzenia na swojej planszy gracza. 

KONIEC GRY:

Gra kończy się, gdy Dante osiąga swój ostatni przystanek po tym, jak jeden z graczy oskarża grzesznika.

C) Karty Oszustwa i Reputacja we Florencji zapewnią ci punkty na koniec gry.

D) Zdobędziesz około 1/3 punktów Niesławy dzięki Dyplomom. 

Końcowa punktacja: Kontynuuj podliczanie punktów Niesławy z kart, Dyplomów i Reputacji zdobytej we Florencji.

Punktacja za Dyplomy

Każdy Dyplom jest powiązany z kręgiem Piekła i torami Grzechu, które odpowiadają jego kolorowi.

Dyplomy, które zdobędziesz, gdy Dante będzie schodził swoją ścieżką, przyniosą ci punkty Niesławy na koniec gry.

Dyplomy są warte tym więcej punktów, im dalej posunąłeś się na odpowiadającym im torze Grzechu. Zapelnienie właściwego kręgu Piekła jak największą liczbą Dusz pomoże ci uzyskać jeszcze wyższy wynik.

Zarządzanie rodziną

Członkowie twojej rodziny rozpoczynają grę w domu na twojej planszy gracza. W trakcie gry będziesz zabierać ich do różnych lokacji we Florencji, aby wykonywali tam akcje. W pewnym momencie użyjesz jednego z nich do oskarżenia grzesznika (z wyboru lub z powodu braku krewnych w domu). Kiedy to nastąpi, wszyscy członkowie rodziny znajdujący się we Florencji wrócą do domu, z wyjątkiem oskarżyciela, który zostanie umieszczony w twojej Wieży. Krewni znajdujący się w Wieży nie mogą być przenieszeni bezpośrednio do lokacji we Florencji.

Za każdym razem, gdy cykl się powtarza, będziesz mieć o jednego krewnego mniej dostępnego do wykonywania akcji i o jednego więcej w swojej Wieży.

Kilka miejsc we Florencji pomoże ci zarządzać tą sytuacją: **DZIEDZINIEC** pozwoli ci odesłać krewnych z Wieży z powrotem do domu; **STÓG SIANA** umożliwi ci powiększenie rodziny; **BANKIET** pozwoli ci zbudować nowe piętro w twojej Wieży, aby zwiększyć jej pojemność.



◆ PLANSZE GRY ◆

FLORENCJA

KWARTAŁY

LOKACJE

PIEKŁO

ŚCIEŻKA DANTEGO

CMENTARZ

RZĘKA ACHERON

MURY DIS

TOR
POŻYCZKI

TOR
NIESŁAWY

REJESTR ŚMIERCI

PREMIE

RZĘKA STYKS

TORY GRZECHU

OBSZAR DYPLOMÓW

FLEGETON

RYNEK KART OSZUSTWA

PLANSZA GRACZA

WIEŻA

PANEL ZAOPATRZENIA

DOM

RZĘKA ACHERON
Charon, przewoźnik, pomaga Duszom przeprawić się przez rzekę w zamian za monetę.

MURY DIS
Wspaniałe i jednocześnie przerażające miasto Dis otoczone jest murami nie do zdobycia. Meduza i Furie strzegą jego bram.

RZĘKA STYKS
W tej błotnistej rzece leniwi walczą o utrzymanie się na powierzchni. Jeśli kiedykolwiek na Cmentarzu zgromadzi się zbyt wiele Dusz, niektóre z nich mogą zostać sprowadzone do tej rzeki, a następnie utopione w błocie. Nikt nie będzie tęsknił za tymi nieszczęśliwymi Duszami.

FLEGETON
Ta rzeka krwi, strzeżona przez czujne Centaury, wyznacza granicę między szóstym i siódmym kręgiem. Gdy Dusze próbują z niej uciec, Centaury miotają strzałami, zatapiając je w mrocznych głębinach rzeki.

✧ PODSTAWOWE POJĘCIA ✧

FLORENCJA - KWARTAŁY I LOKACJE:

Florencja podzielona jest na 4 kwartały:



Porta San Piero



Porta del Duomo



San Pier Scheraggio



Il Borgo

Symbole *kwartałów* są również przedstawiane na tarczach Piekła: miasto jest ściśle połączone z podziemnym światem.



Typy lokacji:

We Florencji znajduje się 8 lokacji, w których można wykonywać akcje i oskarżać grzeszników. Każdy *kwartał* zawiera 2 z nich: jedną podstawową i jedną specjalną.

» **Podstawowe lokacje** nie mają wymagań dostępu.

Możesz oskarżać grzeszników w tych lokacjach bez pozwolenia Gościa (patrz: Goście poniżej).

» **Specjalne lokacje** mają wymagania dostępu, pokazane w lewej górnej części ich kafelków.

Aby oskarżyć grzesznika w specjalnej lokacji, w twojej Wieży musi znajdować się Gość w koło-rze tej lokacji.



CZŁONKOWIE RODZINY (KREWNI):

Twoja rodzina składa się z 4 Szlachciców i maksymalnie 4 Uliczników, których będziesz wysyłać do lokacji we Florencji, aby wykonywali akcje i oskarżali grzeszników.

Szlachcice są dostępni od początku gry, podczas gdy Uliczników trzeba adoptować odwiedzając **STÓG SIANA**.

Szlachcice i Ulicznicy działają podobnie, z tym wyjątkiem, że niektóre lokacje posiadają Uliczników wśród wymagań dostępu (patrz: Florencja).



Szlachcic Ulicznik



GOŚCIE:

Istnieją 4 wpływowe postacie, które możesz zaprosić do swojej Wieży podczas wizyty w **PAŁACU**. Goście będą potrzebni do oskarżenia grzeszników w 4 specjalnych lokacjach. To oni nakażą ich egzekucję.



Vescovo (Biskup)

Rozkazuje karać heretyków na **PŁONĄCYM STOSIE**.



Condottiere (Kondotier)

Przeprowadza egzekucje Gibelinów na **MURACH**.



Console delle Arti (Konsul Sztuki)

Karze nieuczciwych rzemieślników na **RYNKU**.



Gonfaloniere di Giustizia (Gonfalonier Sprawiedliwości)

Stawia zdrajców przed sądem w **PAŁACU**.

GRZESZNICY I DUSZE:

Każda lokacja przyciąga grzeszników określonego typu. Na przykład na **BANKIECIE** można znaleźć żarłoków, w **BANKU** chciwców, a w **STOGU SIANA** ludzi lubieżnych.

Grzesznicy nie występują w grze. Kiedy ktoś zostaje oskarżony i stracony, przemienia się w Duszę, która jest reprezentowana przez znacznik. Nowo utworzona Dusza trafia na Cmentarz, gotowa, aby później odbyć drogę do Piekła.

Każdy grzech posiada ten sam kolor we wszystkich elementach gry:



PIENIĄDZE I POŻYCZKI:

W *Inferno* używane są dwie różne waluty:



Floreny służą do opłacania kosztów dostępu do niektórych lokacji we Florencji. Można je uzyskać w **BANKU** i **PAŁACU**.



Drachmy są używane do opłacania kosztów w Piekle, w tym do płacenia za Dusze przekraczające rzekę Acheron. Drachmy można zdobyć tylko poprzez wymianę Florenów przy **PŁONĄCYM STOSIE** i na **MURACH** lub zaciągając pożyczki.

Jeśli nie masz Florenów, nie możesz wykonywać żadnych akcji, które ich wymagają. Ale ponieważ możesz pożyczać Drachmy (patrz następna sekcja), zawsze masz dostęp do akcji, które ich wymagają. Jeśli musisz wykonać akcję wymagającą Drachm (np. aby Dusza mogła przekroczyć Acheron), a nie masz żadnych, musisz zaciągnąć pożyczkę.

Pożyczanie Drachm

Gdy potrzebujesz Drachm, możesz pożyczyć je od Charona. W ramach spłaty zażąda on punktów Niesławy. Aby wziąć pożyczkę: Przesuń swoją łódź o jedno pole w dół toru Pożyczki i weź 2 Drachmy z rezerwy.

Jeśli twoja łódź minie symbol natychmiastowego efektu, od razu tracisz 5 punktów Niesławy. Gdy dotarłeś do końca toru Pożyczki i potrzebujesz kolejnej pożyczki, weź 2 drachmy bez przesuwania łodzi i natychmiast tracisz 5 punktów Niesławy.

Nie ma limitu pożyczek, które możesz wziąć, ale pamiętaj, że na koniec gry stracisz punkty Niesławy pokazane obok symbolu na pozycji twojej łodzi.



❧ PODSTAWOWE POJĘCIA ❧

PUNKTY NIESŁAWY:

Punkty Niesławy decydują o tym, która rodzi-
na wygra grę.



Jeśli przekroczysz 60 punktów, umieść
odpowiedni znacznik +60 przed sobą
i kontynuuj zdobywanie punktów od
pozycji 1.



Jeżeli ukończysz drugie okrążenie, od-
wróć znacznik, aby wskazywał stronę
+120 i rozpocznij kolejne okrążenie.

Choć jest to mało prawdopodobne, możliwe
jest uzyskanie ujemnego wyniku na początku
gry. Jeśli tak się stanie, przesun swój znacznik
Niesławy do tyłu na pozycję 60 i odliczaj wstecz
od tego miejsca.

Punkty zaokrąglaj zawsze w dół.



POSTĘP NA TORACH GRZECU:

Każdy tor Grzechu pokazuje, jak bardzo przyczy-
niłeś się do wypełnienia kręgu tego samego kolo-
ru w Piekło. Głównym sposobem poruszania się
na torach Grzechu jest oskarżenie grzeszników
o tym samym kolorze we Florencji. Tory Grze-
chu są ważnym źródłem punktów Niesławy na
koniec gry.



Jeśli chcesz przesunąć się na torze Grzechu,
umieść Czaszkę ze swojej rezerwy na 1. po-
ziomie tego toru lub, jeśli masz już Czaszkę na
tym torze, przesun ją o 1 obszar na prawo.

Jeśli osiągniesz 4. pozycję na torze
Grzechu, weź żeton „½ Dyplomu”
z rezerwy.



Jeśli miałbyś przesunąć się poza 4. pozycję na
torze, pozostaw swoją Czaszkę na 4. poziomie
i otrzymaj punkty Niesławy wskazane po pra-
wej stronie twojego znacznika.



CMENTARZ I KARTY PLAGI:

Na Cmentarzu zawsze musi znajdować się
przynajmniej 1 Dusza. Jeśli Cmentarz kiedykol-
wiek opustoszeje, należy natychmiast uzupeł-
nić go 4 Duszami widocznymi na wierzchniej
karcie z talii kart Plagi. Następnie odłóż użytą
właśnie kartę na spód talii i odkryj kolejną.



ZAGRYWANIE KART OSZUSTWA:

Karty Oszustwa zapewniają liczne korzyści i sposoby na zdobycie punk-
tów Niesławy. Przejrzyj pomoc gracza, aby dowiedzieć się więcej o efek-
tach kart.



Każda karta jest podzielona na 2 części: lewą i prawą.



Lewa połowa jest **aktywowana natychmiast** po zagranie karty. Kiedy zagry-
wasz kartę, możesz wybrać 1 z 2 dolnych efektów, ale tylko jeśli spełniasz wy-
magania pokazane na górze karty. W przeciwnym razie korzyść przepada.



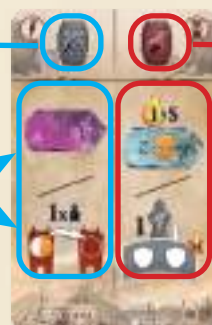
Prawa połowa **aktywuje się na koniec gry**, jeśli również spełniłeś jej
wymagania. Jeśli to zrobisz, możesz wybrać 1 z 2 pokazanych korzyści.
W przeciwnym razie efekt przepada.

**Wymagania
natychmiastowe**

**Możliwe efekty
natychmiastowe**

**Wymagania na
koniec gry**

**Możliwe efekty na
koniec gry**



Wymagania kart

Wskazana Beczka musi znajdować się w dowolnym miejscu na planszy gracza
(w Wieży lub na panelu Zaopatrzenia). **Nie musisz płacić** za Beczkę. Wystarczy ją
posiadać, aby spełnić wymagania dla dowolnej karty z tym symbolem.

Zagrywanie kart Oszustwa

Niektóre lokacje i Premie pozwalają ci zagrać kartę Oszustwa. Aby to zrobić, mu-
sisz wybrać 1 z 2 kart na swojej ręce LUB 1 z 3 widocznych na rynku kart Oszustwa
LUB wierzchnią kartę z talii Oszustwa. **Aby zagrać kartę inną niż z ręki, musisz
zapłacić 1 Drachmę**, dodatkowo do kosztu akcji.

Po zagranie karty i rozpatrzeniu jej efektu natych-
miastowego umieść ją po prawej stronie planszy
tak, aby jej lewa część była ukryta pod planszą lub
poprzednią kartą.



Jeśli zagrałeś kartę z ręki, dobierz nową kartę bez ponoszenia kosztów.
Możesz wybrać 1 z 3 kart widocznych na rynku LUB wierzchnią kartę z talii. Jeśli
na rynku brakuje którejkolwiek z 3 kart, zastąp ją najpierw kartą z wierzchu talii.



RZĘKA STYKS:

Ta akcja pozwala ci przesunąć się na torach Grzechu bez konieczności oskarżania
grzesznika. Możesz wykonać tę akcję przy **PŁONĄCYM STOSIE**, używając złotej
Premii lub z karty Oszustwa.

Aby wykonać tę akcję, usuń kilka Dusz tego samego koloru z Cmentarza
i umieść je z powrotem w rezerwie. Następnie wybierz tory Grzechu, na których
chcesz się przesunąć, w zależności od liczby zwróconych Dusz:

1 Dusza: Przesun się o 1 poziom na dowolnym z pierwszych 4 torów.

2 Dusze: Przesun się o 1 poziom na dowolnym z 4 ostatnich torów.

3 Dusze: Przesun się o 1 poziom na dowolnym z 4 pierwszych
torów i o 1 poziom na dowolnym z 4 ostatnich torów.

Jeśli na Cmentarzu znajduje się tylko jedna Dusza, możesz nią wyko-
nać akcję Rzeki Styks tylko z 1 Duszą. Następnie na Cmentarzu na-
tychmiast pojawiają się 4 nowe Dusze (patrz: Cmentarz i karty Plagi).





KRĘGI PIEKŁA

Piekieło składa się z 9 koncentrycznych kręgów, każdy przeznaczony dla innej kategorii grzeszników. W miarę schodzenia wzrasta ciężar grzechu i surowość wymierzanej kary.

LIMBO: W tym pierwszym kręgu znajdują się pogańskie dusze, które, jak ja, nie poznały Naszego Pana. Naszą karą jest niemożność wstąpienia do Czyśćca. Jeśli się zgubimy, a Dante odnajdzie nas w swoich wędrówkach, powiedzie nas do wejścia do Piekieła.

ŻĄDZA: Dusze, które w życiu były prowadzone przez namiętne wiatry, tutaj, w drugim kręgu, są popychane przez wieczną wichurę, roztrząskującą je o ściany i ziemię.

OBŻARSTWO: Dusze, które cierpią w tym trzecim kręgu, są obrzucane wiecznym gradem i smagane deszczem tak nieustannie, jak nienasycony był ich apetyt.

CHCIWOŚĆ: Ci, którzy w życiu gromadzili nadmierne dobra lub je marnotrawili, są skazani w tym czwartym kręgu na pchanie gigantycznych skał w przeciwnych kierunkach.

LENISTWO: Ci, którzy w życiu kierowali się beczynnością, w tym piątym kręgu toną w plugawym błocie Rzeki STYKS, gdzie bezlitośnie walczą ze sobą o utrzymanie się na powierzchni.

HEREZJA: Zdeprawowane dusze tych, którzy odeszli od boskiej doktryny, goreją w płonących grobowcach na szóstym poziomie Piekieła.

GWALT: W siódmym kręgu ci, którzy byli brutalni wobec innych, zanurzają się we Flegetonie, rzece krwi. Ci, którzy byli agresywni wobec siebie, stają się drzewami, dziobanymi przez Harpie. Ci, którzy byli okrutni wobec Boga, są rażeni deszczem ognia.

OSZUSTWO: Ósmy krąg podzielony jest na dziesięć Czeluści, w których każdy rodzaj oszusta ponosi karę. Od złodziei kasyanych przez węże, przez defraudantów skazanych na noszenie ołowianych peleryn, po fałszerzy nękanych przez szaleństwo i trąd.

ZDRADA: Najgłębsze miejsce w Piekle jest zarezerwowane dla zdrajców. Tam cierpią zanurzeni w lodzie rzeki Kokytos. W jej centrum Lucyfer pożera Judasza, wielkiego zdrajcę.

PRZEBIEG GRY

Rozpocznie osoba, która jako ostatnia zgrzeszyła. Rozegra ona pierwszą turę, a następnie pozostałe osoby w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, aż do zakończenia pierwszej rundy.

Rundy są rozgrywane do momentu, gdy podczas czyjejś tury Dante dotrze do ostatniego przystanku w swojej podróży. Pozostali gracze rozegrają jedną dodatkową turę i gra dobiegnie końca, po czym nastąpi ostateczna punktacja.



PRZEBIEG TURY

Każda tura podzielona jest na 2 części, obie są obowiązkowe.

- 1. FAZA PIEKŁA:** przesunąć Duszę na niższy krąg Piekieła.
- 2. FAZA FLORENCJI:** wybierz pomiędzy wysłaniem krewnego do wykonania akcji w lokacji we Florencji LUB oskarżeniem grzesznika przy pomocy krewnego znajdującego się już w lokacji. Jeżeli nie możesz wykonać żadnej z powyższych czynności, musisz zwołać radę rodziny.



1. FAZA PIEKŁA

1. Przesuń Duszę na niższy krąg Piekieła.



2. FAZA FLORENCJI



- 2.1 – Wyślij krewnego z domu do Florencji

lub



- 2.2 – Oskarż grzesznika

lub



- 2.3 – Zwołaj radę rodziny

Istnieje **połączenie między tymi 2 fazami**: W Fazie Piekieła przemieszczona Dusza kończy swój ruch na tarczy. Symbol na tej tarczy określa **kwartał**, w którym gracz musi rozegrać swoją następną Fazę Florencji.

Możesz także przekupić Charona i zapłacić 2 Drachmy do rezerwy, aby rozegrać Fazę Florencji w innym **kwartale**.



Krewni rozpoczynają grę w swoim domu. Kiedy wysyłasz ich do lokacji miasta, w których mają wykonać akcje, pozostają tam i nie można zagrać ich ponownie. Kiedy oskarżasz grzesznika, odzyskujesz krewnych i przenosisz ich z powrotem na swoją planszę, gotowych do ponownego użycia.

Za każdym razem, gdy oskarżysz grzesznika, Dante wykona jeden krok naprzód na swojej ścieżce, przybliżając koniec gry.

Jeśli nie możesz wykonać żadnej z 2 opcji w Fazie Florencji, musisz zwołać **radę rodziny**. Pozwoli ci to na wykonanie akcji w następnej turze, ale spowoduje utratę 2 punktów Niestawy.

✂ 1. FAZA PIEKŁA ✂

Twoim głównym zadaniem w Piekło jest doprowadzenie Duszy do kręgu o tym samym kolorze w celu wymierzenia kary. W ten sposób zdobędziesz punkty Niesławy, których wartość wzrasta wraz z kolejnymi kręgami.

Aby przesunąć Duszę w Piekło, możesz:

- » Przesunąć Duszę, która jest już w Piekło, ale nie dotarła jeszcze do kręgu w tym samym kolorze. Dusze te można łatwo rozpoznać, ponieważ są to jedyne Dusze w Piekło, które jeszcze stoją.
- » Wziąć Duszę z Cmentarza i umieścić ją na dowolnej tarczy w obrębie pierwszego kręgu. Aby to zrobić, Dusza musi przepłynąć rzekę Acheron, a ty musisz zapłacić Charonowi jedną Drachmę za jego usługi (przenieś monetę ze swojego obszaru gry do rezerwy).

Jeśli nie możesz przesunąć żadnej Duszy w Piekło i nie masz Drachm, aby przenieść ją z Cmentarza, musisz zaciągnąć pożyczkę (str. 8) i użyć jednej z 2 otrzymanych Drachm, aby przeprowadzić Duszę przez rzekę.

PORUSZANIE DUSZY:

Podczas przemieszczania Duszy, musi ona zawsze schodzić wzdłuż jednej z linii wychodzących z tarczy, na której znajduje się Dusza. Jeśli tarcza docelowa jest już zajęta (przez inną Duszę, Strażnika lub inny element), musisz przenieść się ponownie na niższą tarczę, wzdłuż linii wychodzących z zajętej tarczy. Powtarzaj ten ruch, dopóki Dusza nie dotrze do pustej tarczy.

Jeśli przesuniesz Duszę na pustą tarczę w kręgu o tym samym kolorze, połóż ją, aby zaznaczyć, że dotarła do celu. Natychmiast otrzymujesz nagrodę w postaci punktów Niesławy wskazanych po prawej stronie danego kręgu w Piekło.

Dusza nigdy nie może zejść poniżej kręgu w swoim kolorze. Nie ma wyjątków od tej reguły.

MURY DIS:

Aby przenieść Duszę z piątego do szóstego kręgu, musi ona przejść przez Mury Dis. Aby to zrobić, musisz wcześniej umieścić bezpieczne przejście (jeden ze swoich Dysków) na bramie Muru tuż nad tarczą docelową. Nie możesz korzystać z bezpiecznych przejść innych graczy.



Możesz umieścić bezpieczne przejścia, odwiedzając **PŁONĄCY STOS** lub poprzez nagrodę ze srebrnej Premii.

NAGŁA ŚMIERĆ:

W rzadkich przypadkach, gdy nie można przenieść Duszy podczas tej fazy (jeśli w Piekło nie ma już pustych pól lub jeśli jedyne pozostałe pola znajdują się poza Murami Dis i nie masz do nich bezpiecznego przejścia), gra się kończy – nawet jeśli ktoś inny mógłby wykonać ruch przez wymagane bezpieczne przejście.

W takim przypadku należy przejść do Nagłej Śmierci w sekcji Koniec Gry (str. 16).

Jeśli skończą się Dusze danego koloru i będziesz potrzebować kolejnej, zastąp już położoną Duszę tego koloru w Piekło zastępczym żetonem Duszy.



Przykład A: W Fazie Piekła, **GOSIA** ma 3 możliwości:

1. Przenieść brązową Duszę z pierwszego kręgu (Limbo) na wolną tarczę w drugim kręgu, podążając za jedną z linii wychodzących z tarczy, na której stoi brązowa Dusza.
2. Przenieść tę samą brązową Duszę na jedną z 2 pustych tarcz w trzecim kręgu, przechodząc przez tarczę z fioletową Duszą.
3. Zapłacić Drachmę do rezerwy i przenieść niebieską Duszę z Cmentarza: na jakąkolwiek wolną tarczę w pierwszym kręgu; lub na wolną tarczę w drugim kręgu, przechodząc przez tarczę z brązową Duszą; lub na dowolną z 2 pustych tarcz w trzecim kręgu, przechodząc przez tarcze z brązową i fioletową Duszą.

GOSIA nie może przesunąć fioletowej Duszy, ponieważ została już położona (osiągnęła krąg docelowy).



Przykład B:

4. **PATRYK** chce przenieść zieloną Duszę na jedną z 2 pustych dostępnych tarcz w trzecim kręgu, która odpowiada kolorowi Duszy. Może przejść przez niebieską Duszę po lewej lub Skamieniałą Duszę po prawej. Kończy ten ruch, kładąc Duszę na tarczy w trzecim kręgu, dzięki czemu otrzymuje 2 punkty Niesławy widoczne po prawej stronie zielonego kręgu.

PATRYK nie może przesunąć zielonej Duszy przez żółtą, aby dotrzeć do czwartego kręgu, ponieważ Dusza nie może zejść poniżej kręgu odpowiadającego jej kolorowi.



Przykład C: **GOSIA** ma 2 możliwości, aby przesunąć czerwoną Duszę:

5. Przenieść Duszę na wolną tarczę w piątym kręgu.
6. Przejść przez tarczę z niebieską Duszą, przekroczyć Mury Dis (mając niezbędne bezpieczne przejście – zielony Dysk na bramie Muru), przejść przez tarczę z żółtą Duszą i zakończyć ruch na tarczy siódmego kręgu, zdobywając 4 punkty Niesławy czerwonego kręgu.

GOSIA nie może przesunąć Duszy przez tarczę z niebieską Duszą i zakończyć ruch na wolnej tarczy w szóstym kręgu, ponieważ nie posiada bezpiecznego przejścia, które pozwala jej przekroczyć Mury Dis przez tę bramę.





Sprowadzeni do miasta krewni mogą rozwijać swoje intrygi, nawiązywać wpływowe kontakty i zarabiać Floreny, aby zwiększyć dobrobyt twojej rodziny.

Dzieci ulicy rodzą się z pożądania i cudzołóstwa. Adoptuj jedno z nich za niewiele więcej niż miskę zupy.

Zdobądź szacunek całego miasta, rozbudowując swoją Wieżę. Znajdź budowniczych na dzisiejszym bankiecie, którzy z wielkim obżarstwem świętują ukończenie swojego dzieła.

Bankowość jest klejnotem koronnym Florencji, ale jej stopy procentowe balansują na granicy lichwy. Zapewnij sobie korzystne warunki dzięki prestiżowi, jaki wnoszą twoi szanowni Goście.

Strażnicy pilnujący Wieży leniwie wylegują się na trawie. Pospiesz się! Wykorzystaj ich nieuwagę i przenieś część swojej ukrytej rodziny poza Wieżę.

✿ 2. FAZA FLORENCJI ✿

2.1 WYSŁANIE KREWNYCH DO FLORENCJI

Zabierz krewnego z domu (nie z Wieży), przydziel go do wybranej lokacji i wykonaj akcję tej lokacji.

Gracz może przydzielić krewnego do lokacji, nawet jeśli nie może lub nie chce wykonać akcji tej lokacji. Możesz umieścić członka rodziny w już zajętej lokacji, niezależnie od tego, czy jest ona zajęta przez ciebie, czy przez innego gracza.

Pamiętaj! Musisz wybrać lokację w *kwartale*, którego symbol pasuje do tarczy na obszarze, na którym zakończyłeś Fazę Piekła lub możesz wydać 2 Drachmy i umieścić krewnego w dowolnym *kwartale*.

Aby wejść do specjalnych lokacji, należy spełnić wymagania dostępu wymienione w lewym górnym rogu danej lokacji.

Przykład: wykonaj tę akcję Ulicznikiem lub zapłać 1 Florena.



PODSTAWOWE LOKACJE



STÓG SIANA

Adoptuj Ulicznika

Umieść Ulicznika ze swojej rezerwy obok właśnie przydzielonego w tej lokacji krewnego.

Ulicznicy pozwalają na powiększenie rodziny i spełniają wymagania dostępu do niektórych lokacji.



BANKIET

Dodaj piętro do swojej Wieży

Weź następne piętro ze swojej rezerwy (w kolejności rosnącej) i umieść je w swojej Wieży.

Rozbudowa Wieży pozwala przyjąć większą liczbę Gości, przechowywać więcej Beczek i schronić więcej członków własnej rodziny, gdy oskarżają grzeszników.

Najwyższa Wieża zapewnia punkty Niestawy na koniec gry.



BANK

Pobierz Floreny

Otrzymujesz 2 Floreny oraz dodatkowo po jednym Florenie za każdego Gościa (nie krewnego) zakwaterowanego w twojej Wieży.

*Użyj Florenów, aby opłacić wymagane koszty wejścia do niektórych lokacji lub zamienić je na Drachmy na **MURACH** i przy **PŁONĄCYM STOSIE**.*

Największa liczba Florenów na koniec gry zapewnia punkty Niestawy.



DZIEDZINIEC

Przenieś krewnych z Wieży do swojego domu

Wykonaj maksymalnie 2 opcjonalne akcje:



1. Przenieś 1 lub 2 krewnych z Wieży do domu.

2. Uporządkuj swoją Wieżę: rozmieść Gości, Beczki i krewnych w dowolny sposób, nie dodając ani nie usuwając żadnego elementu.

Twoja Wieża zapełnia się krewnymi, którzy oskarżają grzeszników. Tutaj możesz ponownie przywrócić do 2 z nich, tworząc im tym samym miejsce do innych zadań. Reorganizacja Wieży może zwiększyć twoje możliwości, robiąc ponownie miejsce obok Gości.

Posiadanie największej liczby członków rodziny w swoim domu na koniec gry zapewnia punkty Niestawy.

2. FAZA FLORENCJI

SPECJALNE LOKACJE

PŁONĄCY STOS

Rób piekielne interesy

Wykonaj maksymalnie 3 opcjonalne akcje:

1. Wymień maksymalnie 3 swoje Floreny na Drachmy.

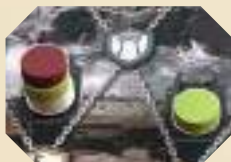
2. Wybierz pomiędzy:



» Flegeton: Przesuń kostkę Flegetonu o jedno pole w prawo.



» Bezpieczne przejście: Umieść Dysk na bramie Muru Dis (każda brama może zawierać tyle Dysków ilu jest graczy).



3. Wybierz pomiędzy:



» Zapłać 1 Drachmę, przesuń Strażnika (str. 22) i rozpatrz jego efekty.



» Zapłać 2 Drachmy i zagraj akcję Rzeki STYKS (str. 9), aby przesunąć się na 1 lub 2 torach Grzechu.



Całe miasto gromadzi się, aby obserwować, jak te zagubione istoty są oczyszczane przez płomienie. Ich odrażające wierzenia budują most między Ziemią a Piekłem. Skorzystaj z okazji i skomunikuj się z drugą stroną.

MURY

Dostarcz Beczki do oblężenia

Wykonaj maksymalnie 3 opcjonalne akcje:

1. Wymień maksymalnie 2 swoje Floreny na Drachmy.

2. Zapłać 2 Drachmy i zagraj kartę Oszustwa (patrz pomoc gracza).

3. Przenieś Beczkę ze swojej Wieży na jej miejsce na panelu Zaopatrzenia, aby otrzymać natychmiastową nagrodę:



Miasto jest obleżone przez niewiernych Gibelinów. Akty przemocy są szczególnie przerażające w czasach głodu i epidemii. Przedłużanie śmierci i cierpienia poprzez dostarczanie Zasobów obu walczącym stronom byłoby dziełem samego Diabła.

PANEL ZAOPATRZENIA



-  1 punkt Niesławy za każde 2 poziomy, o które przesunęły się twoje Czaszki.
-  2 punkty Niesławy za każdy twój Dyplom w obszarze Dyplomów.
-  1 punkt Niesławy za każdą z twoich Czaszek na torach Grzechu.
-  4 punkty Niesławy **LUB** żeton "½ Dyplomu".

RYNEK

Kradnij Beczki z Zasobami

Umieść Beczkę z Rynku na pustym miejscu w swojej Wieży.

Nie możesz ukraść Beczki tego samego rodzaju dwa razy w ciągu gry.

*Beczki z Zasobami są używane do odblokowywania korzyści z kart Oszustwa i pozwalają na zdobywanie punktów Niesławy po umieszczeniu ich na panelu Zaopatrzenia (na **MURACH**).*



Rynek jest pełen wszelkiego rodzaju Oszustów: wróżbici, stręczyciele i fałszerze przepychają się o miejsce w pierwszym rzędzie. Wyślij swoje pociechy ze zwinnymi palcami, aby zagubiły się w jego zaułkach.

PAŁAC

Przyjmij Gościa

Weź Gościa z tej lokacji i umieść go na pustym miejscu w swojej Wieży. Pobierz Floreny w liczbie równej wysokości piętra, na którym Gość się zatrzymał (od 0 do 4).

W twojej Wieży może przebywać tylko jeden Gość każdego typu (koloru). Możesz zmienić rozmieszczenie Gości, odwiedzając **DZIEDZINIEC**, ale nie możesz ich wyrzucić.

Goście pozwalają oskarżać grzeszników w lokacji odpowiadającej ich kolorowi.

Na koniec gry gracz, który przyjął najwięcej Gości, zdobędzie punkty Niesławy.



W Pałacu szerzą się intrygi i zdrady. Miej się na baczności. Napotkasz tam wpływowe osobistości - zaprosz je do swojej Wieży, a będą wiedziały, jak ci się odwdziżyć, gdy będziesz tego potrzebował.

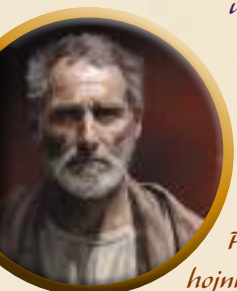


Każdy zakątek Florencji kryje osoby dotknięte występkiem i grzechem. Jeśli takich napotkasz, musisz ich oskarżyć. Módlmy się o ich nawrócenie, aby mogli żałować za swoje grzechy przed egzekucją.

Wiatry zemsty po aresztowaniu są silne w mieście. Lepiej dla twoich krewnych, by przez jakiś czas trzymali się z dala od ulic.

Szybko! Ukryj donosiciela, zanim pojawią się strażnicy!

Grzesznik został stracony. Ciało zostało pochowane na Cmentarzu. Módlmy się za jego udręczoną Duszę.



Twoje osiągnięcie będzie odnotowane w rejestrach Piekła. Zostaniesz hojnie wynagrodzony, w zależności od wartości sprowadzonego grzesznika.

Ze swojego punktu obserwacyjnego Dante przygląda się z przerażeniem, jak wymierzane są kary. Ci, którzy sprowadzili więcej grzeszników do Piekła, otrzymają nagrodę.

Porada!

Pamiętaj, że bez swojego Dyplomu, tor Grzechu nie zapewni ci punktów na koniec gry.

Jeśli jakiś ci umknie, nie rozpaczaj: później możesz wymienić 2 zetony „½ Dyplomu” na dowolny Dyplom, który przegapiłeś.



2. FAZA FLORENCJI



2.2 OSKARŻENIE GRZESZNIKA

Oskarżenie grzesznika skutkuje jego natychmiastową egzekucją. Wykonaj tę akcję, aby wysłać Duszę określonego koloru do Piekła i przesunąć się na odpowiednim torze Grzechu.

Aby to zrobić, **musisz mieć już krewnego w lokacji**, w której chcesz oskarżyć grzesznika i **spełnić wymagania dostępu** nałożone przez ten typ lokacji (patrz następna strona).

Pamiętaj! Musisz oskarżać w **kwartale**, w którym zakończyłeś Fazę Piekła lub wydać 2 Drachmy, aby wybrać inny **kwartał**.

KROKI OSKARŻENIA:

Wybierz krewnego w danej lokacji i kolejno wykonaj następujące kroki:

1. Wyślij oskarżyciela do swojej Wieży:

- » Przenieś krewnego, który oskarżał na puste miejsce swojej Wieży. Jeśli oskarżenie miało miejsce w specjalnej lokacji, umieść go na piętrze, na którym znajduje się Gość w kolorze odpowiadającym tej lokacji.



2. Sprowadź pozostałych krewnych z Florencji do domu:

- » Jeśli masz więcej krewnych we Florencji, sprowadź ich do domu.



3. Przenieś Duszę grzesznika na Cmentarz:

- » Przesuń z rezerwy na Cmentarz Duszę, która pasuje kolorem do lokacji, w której oskarżałeś.

Ważne: Nowa Dusza nie ma właściciela. Każdy może ją poruszyć w późniejszej turze.



4. Przesuń swoją Czaszkę i uzyskaj Premię:

- » Przejdź o jeden poziom w prawo na torze Grzechu, który odpowiada kolorem przeniesionej Duszy (szczegóły znajdziesz na str. 9).
- » Uzyskaj Premię wskazaną na płytce Premii po lewej stronie toru Grzechu. Sprawdź efekty Premii na następnej stronie.



5. Przesuń Dantego:

Przenieś Dantego do następnego przystanku (pomijając Skrót) i odbierz nagrodę odpowiadającą jednej z poniższych ikon:



- » Umieść kremową Duszę na Cmentarzu. Należy ona do poganina. Jak każda inna zdobędzie punkty, gdy zostanie sprowadzona do odpowiedniego kręgu (pierwszego). Dodatkowo masz możliwość zagrania Strażnika (str. 22).



- » (Opcjonalnie) Zagraj kartę Oszustwa.



- » **Przyznanie Dyplomu na aktualnym poziomie Dantego:** Gracz z najdalej umieszczoną Czaszką na torze Grzechu, który odpowiada kolorem kręgowi aktualnego przystanku Dantego, umieszcza swój Dyplom w obszarze Dyplomu tego samego koloru. W przypadku remisu może to zrobić kilku graczy.

Na koniec gry każdy krąg przydzieli punkty tym, którzy posiadają odpowiedni Dyplom.



Przykład: W swojej Fazie Florencji Grześ oskarża grzesznika i przenosi Dantego do niebieskiego kręgu. Gosia umieszcza swój Dyplom na obszarze Dyplomu tego kręgu, ponieważ jej Czaszka znajduje się najdalej na niebieskim torze Grzechu.



- » Zdobądź 2 punkty Niesławy. Odbierz jasnoniebieski Dyplom. Przejdź do Końca Gry (str. 16).

2. FAZA FLORENCJI

WYMAGANIA OSKARŻENIA:



Podstawowe lokacje:

- » Musisz mieć puste miejsce w swojej Wieży, aby pomieścić oskarżyciela.



Specjalne lokacje:

- » Musisz mieć w swojej Wieży Gościa w tym samym kolorze, co lokacja, w której zamierzasz oskarżać.
- » W Wieży na tym samym piętrze co Gość musi znajdować się puste miejsce dla oskarżyciela.

Porada!

Nie możesz oskarżać bez wystarczającej ilości miejsca w swojej Wieży. Niektóre lokacje mogą pomóc ci je stworzyć:

DZIEDZINIEC przenosi nawet 2 krewnych, **MURY** usuwają 1 Beczkę, a **BANKIET** pozwala stworzyć wolne miejsca poprzez zbudowanie nowego piętra Wieży.

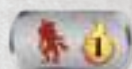
SREBRNE PREMIE

★ PREMIE

ZŁOTE PREMIE



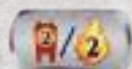
- » Zagraj Strażnika (str. 22) **ORAZ**
- » Pobierz Drachmę.



- » Zagraj Strażnika (str. 22) **ORAZ**
- » Zdobądź punkt Niesławy.



- » Pobierz 3 Drachmy.



- » Umieść maksymalnie 2 bezpieczne przejścia (Dyski) przez Mury Dis (str. 13) **LUB**
 - » Zdobądź 2 punkty Niesławy.
- Każda brama w Murach Dis może mieścić po jednym bezpiecznym przejściu każdego gracza.*



- » Zagraj akcję Rzeki STYKS (str. 9) **ORAZ**
- » Zdobądź 1 punkt Niesławy.



- » Przesuń kostkę Flegetonu o 1 pole w prawo **ORAZ**
- » Przesuń kostkę o 1 pole w prawo lub w lewo. *Możesz przesunąć kostkę o 2 pola w prawo.*



- » Zagraj kartę Oszustwa (str. 9).



- » Przesuń się o jeden poziom na dowolnym torze Grzechu, włącznie z tym obok Premii. *Jeśli osiągniesz czwarty poziom nie otrzymasz nowej Premii, ale otrzymasz „½ Dyplomu”.*

2.3 RADA RODZINY

Kiedy nie masz już więcej członków rodziny, których mógłbyś wysłać do Florencji lub nie możesz oskarżyć grzesznika, jesteś zobowiązany do zwołania rady rodziny. Może się to zdarzyć, jeśli nie będziesz miał krewnych w żadnej lokacji, jeśli nie będziesz miał wolnego miejsca w swojej Wieży lub nie będziesz miał odpowiedniego Gościa.

Porada!

Zwołanie rady rodziny świadczy o słabym przywództwie z twojej strony.

Kiedy wysyłasz ostatniego członka swojej rodziny do Florencji, upewnij się, że będziesz mógł oskarżać w swojej następnej turze.



Po ukończeniu Fazy Piekła (zakończonych na tarczy z dowolnym symbolem *kwartału*), tracisz **2 punkty Niesławy** i wybierasz **JEDNĄ** z poniższych opcji:



- » Przenieś krewnego do swojego domu z Wieży lub innej lokacji.



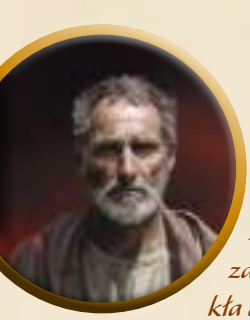
- » Cofnij Gościa ze swojej Wieży do **PAŁACU**.



- » Zwróć jedną Beczkę ze swojej Wieży na **RYNEK**.

Po odesłaniu Gościa gracz traci możliwość oskarżania grzeszników w lokacji w tym samym kolorze. Utracone Beczki nie mogą być użyte do spełnienia wymagań karty Oszustwa.





*Twoim
głównym
zadaniem jest
zapełnienie Pie-
kła grzesznikami.*

*Jeśli dopuścisz się zaniedbania,
zostaniesz ukarany.
Im bardziej pusty krąg Piekła,
tym bardziej ucierpi twoja
Niesława.*

❧ KONIEC GRY ❧



Gra kończy się, gdy gracz oskarży grzesznika i sprawi, że Dante do-
trze do swojego ostatniego przystanku, miejsca gdzie zostanie przy-
znany jasnoniebieski Dyplom. Będzie to ostatnia tura tego gracza.

Następnie pozostali gracze kolejno wykonają po jednej turze. Jeśli którykolwiek z graczy wykorzysta
tę turę, aby oskarżyć grzesznika, Dante nie wykona już ruchu, ale Czaszki przesuną się na torach
Grzechu, a gracz otrzyma odpowiednią Premię.

KOŃCOWA PUNKTACJA

1. Punktacja kart Oszustwa:

W odwrotnej kolejności (zaczynając od gracza, który wykonał ostatnią turę, a kończąc na tym,
który przesunął Dantego do jego ostatniego przystanku), sprawdź, czy którakolwiek z zagranych
przez ciebie kart Oszustwa spełnia wymagania na koniec gry (twoja plansza gracza musi zawierać
Beczki pokazane w prawym górnym rogu danej karty Oszustwa). Jeśli tak, zastosuj 1 z 2 efektów
po prawej stronie karty (lub zdecyduj się nie rozpatrywać żadnego z nich). Sprawdź wszystkie
możliwe efekty na 4 stronie pomocy gracza.



2. Dostosuj wynik rzeki Flegeton:

Jeśli Gerion był Strażnikiem w grze, a na planszy znajdują się Doły, usuń je, pozostawiając te
tarcze puste. Przesuń kostki Flegetonu o jedno pole w lewo za każdą pustą tarczę pozostawio-
ną w Piekło w kręgu tego koloru. Pustą czyli bez żadnej Duszy, Strażnika lub innego elementu.
Zrób to po jednym kręgu na raz, od góry do dołu.



3. Zdobywanie dodatkowych Dyplomów:

W odwrotnej kolejności (zaczynając od gracza, który wykonał ostatnią turę), za każde 2 posiadane
żetony „½ Dyplomu” gracze będą nagradzani dodatkowymi Dyplomami. Aby zdobyć jeden z nich,
umieść jeden ze swoich Dyplomów na wybranym obszarze Dyplomu (tam, gdzie nie masz jeszcze
Dyplomu). Pozostałe żetony „½ Dyplomu” nie zapewniają żadnych korzyści.



4. Punktowanie Dyplomów:

Zaczynając od fioletowego kręgu, gracz lub gracze posiadający Dyplom na fioletowym obszarze
Dyplomu punktuja za ten krąg. W tym celu mnożą wynik na fioletowej kostce Flegetonu (od 1 do 5)
przez poziom, na którym znajduje się ich Czaszka na tym torze Grzechu (od 1 do 4). Poziom za-
pewni zatem od 1 (1 x 1) do 20 (5 x 4) punktów. W podobny sposób policz punkty za pozostałe
kręgi, jeden po drugim, kończąc na jasnoniebieskim.



5. Spłata pożyczek Charona:

Każdy gracz na koniec gry traci punkty wskazane na polu toru Pożyczki, na którym znajduje się
jego Łódź (0, -2 lub -4 punkty).

6. Reputacja we Florencji:

Gracz lub gracze, którzy osiągną określone kamienie milowe, zdobędą następujące punkty Niesławy.



Najwyższa Wieża



Najwięcej Florenów



Najwięcej Gości



Najwięcej krewnych w domu

Gracz z największą liczbą punktów Niesławy zwycięża. W przypadku remisu, zwycięża gracz, który posiada więcej Dyplomów.
Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą między sobą wygraną.

Nagła Śmierć: Jeśli gra zakończyła się przedwcześnie, ponieważ ktoś nie mógł rozegrać swojej Fazy Piekła (str. 11), wykonaj następu-
jące kroki:

- » Przemieszczaj Dantego od przystanku do przystanku, dokładając Dyplomy na obszarze Dyplomu, jeśli twoja Czaszka znajduje się naj-
dalej na danym torze Grzechu. Nikt nie otrzymuje nagrody w postaci 2 punktów Niesławy za ostatni przystanek na ścieżce Dantego.
- » Aby ustalić pierwszeństwo w końcowych fazach punktacji (kolejność zagrywania kart itp.), traktuj gracza, który nie mógł rozegrać
swojej Fazy Piekła, jako gracza, który przesunął Dantego na ostatni przystanek.

❧ KONIEC GRY ❧

PRZYKŁAD KROKÓW 2, 3 ORAZ 4 KOŃCOWEJ PUNKTACJI

Tutaj skupimy się na punktacji z 4 kręgów Piekła (Niebieskiego, Żółtego, Czerwonego i Szarego).

Na koniec gry kostki Flegetonu znajdują się na poziomach pokazanych w (A), a status tych 4 kręgów jest taki, jak pokazano w (B).



Krok 2 - Dostosuj wynik Flegetonu: Policz, ile pustych tarcz znajduje się w każdym kręgu (B). Przesuń odpowiednią kostkę Flegetonu w lewo o tę samą liczbę (C), zatrzymując się na minimalnej wartości 1 punktu Niesławy.

- » Niebieski krąg: W tym kręgu nie ma pustych tarcz, więc jego kostka pozostaje na tym samym miejscu.
- » Żółty krąg: W tym kręgu znajdują się 3 puste tarcze, więc jego kostka przesuwa się o 3 pola w lewo (na minimalną wartość 1).
- » Czerwony krąg: W tym kręgu znajdują się 2 puste tarcze, więc jego kostka przesuwa się o 2 pola w lewo.
- » Szary krąg: Wszystkie 3 tarcze w tym kręgu są puste, więc przesuwamy jego kostkę na minimalną wartość 1.



Krok 3 - Zdobądź dodatkowe Dyplomy: PATRYK jest jedynym graczem posiadającym 2 żetony „½ Dyplomu”. Po zwróceniu ich do rezerwy umieszcza swój biały Dyplom na niebieskim obszarze Dyplomu (D), ponieważ zapewni mu to największą liczbę punktów.



Krok 4 - Punktowanie Dyplomów: kolejno dla każdego kręgu oblicz wartość punktową każdego Dyplomu (E).

- » Niebieski krąg: GRZEŚ zdobywa 15 punktów za swój Dyplom (5 x 3), a PATRYK zdobywa 10 punktów (5 x 2) za Dyplom zdobyty w poprzednim kroku.
- » Żółty krąg: Nikt nie ma Dyplomów, więc punkty nie są przyznawane.
- » Czerwony krąg: GOSIA zdobywa 6 punktów za swój Dyplom (2 x 3).
- » Szary krąg: PATRYK zdobywa 3 punkty (1 x 3), a GOSIA 4 (1 x 4).

Pozostałe kręgi są punktowane w ten sam sposób.

Porada!

Zdobycie Dyplomu samo w sobie nie daje jeszcze żadnych punktów. Łatwo jest dać się rozpraszyc Dantemu i starać się zdobyć każdy Dyplom, ale często rozsądniej jest skupić się na uzyskaniu doskonałych wyników w 1 lub 2 kręgach.

Częstym błędem jest zapominanie o Flegetonie. Nawet jeśli przesuńiesz swoją Czaszkę na koniec toru Grzechu, otrzymasz tylko 1 punkt za każdy poziom, jeśli nie zapełnisz odpowiedniego kręgu Piekła. Większość kart Oszustwa ci w tym pomoże. Strażnicy ze swoimi atrybutami mogą być również wykorzystani do wypełniania pustych tarcz w Piekło.

WARIANTY

Użyj tych wariantów przygotowania gry, aby jeszcze zwiększyć interakcję między graczami:

KRYZYS DYPLOMATYCZNY

3



Przed umieszczeniem Gości w **PAŁACU** usuń losowo z gry tylu Gości, ilu jest graczy.

*Przykład: W grze dla 3 graczy wybierz 12 Gości (po 3 z każdego koloru), a następnie losowo usuń 3 z dowolnego koloru. Pozostałych 9 należy umieścić w **PAŁACU**.*

ZŁODZIEJSKIE CZASY

18



Przed umieszczeniem Beczek na **RYNKU** usuń losowo z gry tyle Beczek, ilu jest graczy.

*Przykład: W grze dla 2 graczy należy wybrać 8 Beczek (po 2 z każdego koloru) i losowo usunąć 2 z nich. Pozostałe 6 należy pozostawić na **RYNKU**.*

POŚPIECH DANTEGO

Podczas przygotowania gry możesz umieścić na ścieżce Danteo dodatkowe Skróty. Przyspieszy to grę, tworząc bardziej dynamiczną rozgrywkę.

6

W grze dla 4 graczy należy dodać 1 Skrót.

W grze dla 3 graczy dodaj 2 Skróty.

W grze dla 2 graczy należy dodać 1 Skrót.

Umieść te Skróty losowo na dowolnych przystankach na ścieżce Danteo, ale tych bez Dyplomów.



TRYB SOLO

Ten tryb solo i trzy gotowe wyzwania pozwolą ci zbadać każdy zakątek Piekła. Zwróć uwagę na następujące zmiany:

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

Wprowadź te zmiany podczas przygotowania:

6

Umieść 3 Skróty ścieżki Danteo na każdym przystanku po lewej stronie schodów.



9



Wybierz losowo jednego Czarnego Strażnika z talii i umieść go odkrytego w pobliżu planszy.

14



Jeśli twoja karta Rodu zawiera ten symbol, weź inną, a także dodaj czwartego Szlachcica do swojego domu.

15

Nie przesuwaj się na żadnym torze Grzechu.

ZMIANY W ZASADACH

» Jeśli znacznik Niesławy spadnie poniżej pozycji startowej (do ujemnych punktów), gra się kończy i przegrywasz.

» W każdej lokacji może znajdować się jednocześnie tylko 1 krewny.

» Za zdobycie reputacji we Florencji nie są przyznawane punkty.

» **STÓG SIANA:** Jeśli wysłesz krewnego do tej lokacji, musisz wymienić go na Ulicznika ze swojej rezerwy. Twoja rodzina nigdy nie przekroczy 4 członków.



» **MINOS:** Za każdym razem, gdy zdobędziesz punkty za Duszę w kręgu z twoim Ogonem, otrzymasz 2 dodatkowe punkty Niesławy.



TRYB SOLO – WYPRAWA KU NIESŁAWIE

Zdobądź jak największą liczbę punktów Niesławy, zgodnie z ogólnymi zasadami trybu solo.

ZMIANA ZASAD • Użyj swojego znacznika Niesławy do prowadzenia punktacji podczas gry. Do punktacji na koniec gry (karty Oszustwa, punkty Dyplomów i kary Charona) należy użyć znacznika w innym kolorze. Ostateczna Niesława będzie oparta na niższym wyniku z dwóch znaczników, porównując twój wynik z najbardziej nikczemnymi mieszkańcami Piekła.

Ci, KTÓRZY ZOSTALI POZBAWIENI WIARY

- » 0 – 9 punktów: Sokrates
- » 10 – 19 punktów: Arystoteles
- » 20 – 28 punktów: Homer
- » 29 – 36 punktów: Elektra
- » 37 – 43 punktów: Hektor z Troi
- » 44 – 49 punktów: Juliusz Cezar

Ci, KTÓRZY NIE UMIELI POWSTRZYMAĆ ŻĄDZY

- » 50 – 54 punktów: Helena Trojańska
- » 55 – 59 punktów: Parys
- » 60 – 64 punktów: Dydona
- » 65 – 69 punktów: Kleopatra
- » 70 – 74 punktów: Achilles

Ci, KTÓRZY BYLI BRUTALNI WOBEC INNYCH

- » 75 – 79 punktów: Attyla
- » 80 – 83 punktów: Sekstus Pompejusz

Ci, KTÓRZY DOPUŚCILI SIĘ OSZUSTWA

- » 84 – 86 punktów: Diomedes
- » 87 – 89 punktów: Ulisses

ZDRAJCY! NAJGORSZY RODZAJ GRZESZNIKÓW

- » 90 lub więcej punktów: Brutus

Te Dusze ledwo kwalifikują się jako grzesznicy. Twoja podróż do prawdziwej Niesławy dopiero się rozpoczęła. Sięgnij głębiej!

Twoja niegodziwość pączkuje, ale jest jeszcze miejsce na zejście do gorszych uczynków. Przyjmij swoje mroczniejsze ja!

Ścieżka przemocy, którą kroczysz, jest godna pochwały! Niech twój gniew przyniesie jeszcze większą Niesławę.

Wyróżniasz się w sztuce oszustwa. Niesława dobrze do ciebie pasuje. Chwała twojej przebiegłości!

Toast za najnikczemniejszą ze zdrań! Twoja Niesława, odbijająca się echem w najgłębszych Czeluściach Piekła, nie ma sobie równych.

TRYB SOLO

WYZWANIA

Te 3 wyjątkowe wyzwania wprowadzają zmiany, które zmuszą cię do ciężkiej pracy o każdy punkt Niesławy.

Wybierz **poziom trudności**. Wynik konieczny do osiągnięcia sukcesu jest wskazany na górze każdej kolumny. Wiersze pokazują wymagania, które musisz spełnić, gdy Dante dotrze do przystanku z danym Dyplomem, w tym wysokość kosztów w Drachmach. Jeśli nie spełnisz co najmniej tych wymagań, stracisz punkty wskazane w kolumnie X po prawej stronie tabeli.

WYZWANIE 1 - DZIEŃ ZAPŁATY

Charon ma już dość. Nie tylko nie pożyczy więcej Drachm, ale także żąda planu spłaty.

ZMIANA ZASAD

- Nie możesz prosić Charona o pożyczki (jeżeli w wyniku tego wymagania nie możesz wykonać swojej Fazy Piekła, gra się kończy).

	ŁATWY 	ŚREDNI 	TRUDNY 	
	 -2 	 -2 	 -3 	 -7
	 -2 	 -3 	 -3 	 -8
	 -1 	 -2 	 -3 	 -9
	 -1 	 -2 	 -3 	 -10
	 -2 	 -3 	 -4 	 -13
	 -2 	 -2 	 -4 	 -14
	 -2 	 -2 	 -2 	 -15
	 -4 	 -5 	 -6 	 -16

TRYB SOLO

WYZWANIE 2 - CZARNA ŚMIERĆ

Czarna Śmierć zappełniła Cmentarz Duszami. Sprowadź je szybko do przeznaczonych im kręgów, zanim ich ciała zgniją.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

- 19** Przenieś Dusze z pierwszych 7 kart Plagi na Cmentarz. Dodaj również jedną Duszę w kolorze kremowym. Usuń pozostałe karty Plagi z gry.

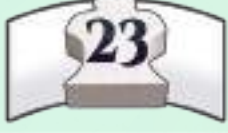
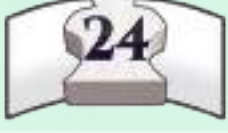
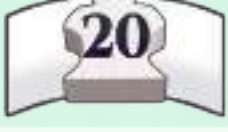
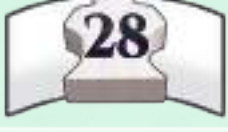
ZMIANA ZASAD

- Jeśli Cmentarz opustoszeje, nie uzupełniaj go nowymi Duszami z karty Plagi.

DODATKOWY

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

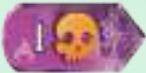
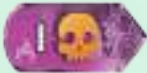
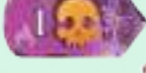
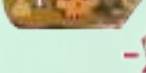
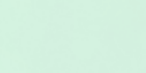
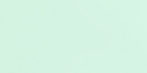
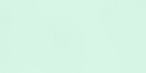
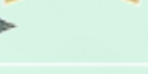
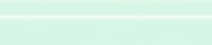
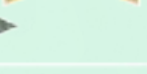
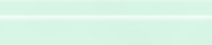
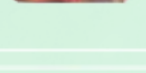
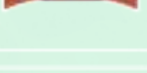
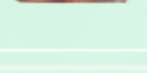
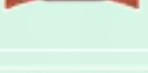
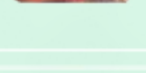
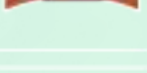
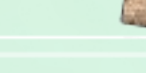
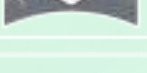
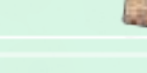
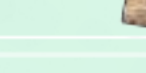
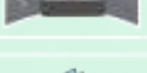
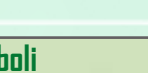
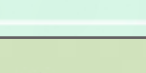
- Na koniec gry żadna z twoich Czaszek nie może znajdować się na poziomach 1 lub 2 toru Grzechu (mogą być obecne na poziomach 3 i 4 lub nigdzie).

	ŁATWY 	ŚREDNI 	TRUDNY 	
				
				
				
				
				
				
				
				

TRYB SOLO

WYZWANIE 3 - PAMIĘTNY UPADEK

Postaraj się zaimponować Dantemu, pokazując mu największe okropieństwa, jakie masz w zanadru.

	ŁATWY 	ŚREDNI 	TRUDNY 	
	 	 	  	
	 	  	  	
	  	  	  	
	  	  	  	
	 	   	   	
	 	 	 	
	  	  	  	
	 	  	  	

Znaczenie symboli



Liczba Dusz leżących w kręgu tego koloru.



Liczba Dusz leżących we wszystkich kręgach Pieła.



Liczba Drachm do zapłaty.



Liczba Dusz leżących w kręgu tego koloru, które sąsiadują tylko z pustymi tarczami.



Poziom twojej Czaszki na torze Grzechu tego koloru.



Liczba zagranych kart Oszustwa.



Liczba Dusz stojących w kręgu tego koloru.



Liczba bezpiecznych przejść (Dysków) w Murach Dis.



Kostka tego koloru musi znajdować się na 5 poziomie Flegetonu.

🔥 STRAŻNICY 🔥

Istnieje sześciu Strażników kręgów Piekła, 3 czerwonych i 3 czarnych.

ZASADY OGÓLNE

- » Pamiętaj, że Dusze nie mogą zejść poza krąg swojego koloru. Efekty Strażników nie mogą zmienić tej zasady.
- » Możesz przenosić Strażników bez aktywowania ich efektów, ale jeśli chcesz ich użyć, musisz ich przesunąć na inną tarczę niż ta, na której już się znajdują.
- » Efekty Strażników zawsze wpływają na Dusze, nigdy na inne znaczniki lub elementy.

SĄSIADOWANIE

Strażnik może przenieść się na dowolną pustą tarczę w Piekło. Jeśli może wpłynąć na Duszę na sąsiedniej tarczy, może to zrobić również na kręgach powyżej lub poniżej.

Przykład: Meduza po swoim ruchu może petryfikować dowolną zaznaczoną niżej Duszę.



Ci pradauni jak samo Piekło Strażnicy władają potężnymi mocami, które w odpowiednich rękach mogą okazać się nieocenione. Jednak posłuchaj mojej rady: czasami mądrzej jest unikać tej ścieżki niosącej zagładę i zniszczenie.



🔥 CZERWONI STRAŻNICY 🔥



Wsluchaj się w jej głos, ale unikaj jej spojrzenia, bo jej potworna twarz stanie się twoim ostatnim wspomnieniem. Jej ofiary zamieniają się w groteskowe posągi, uwięzione na zawsze w stanie, w którym życie i śmierć zlewają się w jedno.

PRZYGOTOWANIE: Umieść Meduzę na skrajnie lewej tarczy **ŻÓŁTEGO** kręgu. Pozostaw Skamieniałe Dusze w pobliżu obszaru gry.



ZASADY: Przesuń Meduzę na pustą tarczę. Wybierz Duszę na sąsiedniej tarczy, usuń ją i umieść na jej miejscu Skamieniałą Duszę.

EFEKT: Skamieniałe Dusze nie mogą się poruszać do końca gry.



Podczas snu tytan przypomina wzgórze. Jednak gdy się budzi, brzęk jego Łańcuchów przeraża nawet zimne serca harpii. Gdy jego Łańcuchy pochwycą Duszę, zostanie ona skazana na wieczną niewolę.

PRZYGOTOWANIE: Umieść Antajosa na skrajnie lewej tarczy **JASNONIEBIESKIEGO** kręgu. Pozostaw Łańcuchy swojego koloru w swoim obszarze gry.



ZASADY: Przesuń Antajosa na pustą tarczę. Wybierz Duszę na sąsiedniej tarczy i umieść pod nią Łańcuchy. Jeśli Łańcuchy znajdowały się pod inną Duszą, możesz przenieść je do nowej.

EFEKT: Tylko ty możesz przesunąć Duszę za pomocą swoich Łańcuchów. Jeśli Dusza dotrze do swojego kręgu, odzyskujesz swój żeton Łańcuchów.



Nie daj się zwieść jego ludzkiej twarzy. Jeśli jego pazury ci nie powalą, jego żądło przebije ci plecy. Następnie, lecąc, zniszczy wszystko na swojej drodze własnym ogniem.

PRZYGOTOWANIE: Umieść Geriona na skrajnie lewej tarczy **SZAREGO** kręgu. Pozostaw Doły w pobliżu obszaru gry.



ZASADY: Przesuń Geriona na pustą tarczę. Następnie wybierz inną pustą, sąsiednią tarczę i umieść na niej Dół.

EFEKT: Na koniec gry usuń wszystkie Doły. Podczas końcowej punktacji, gdy ustalone jest położenie kostek Flegetonu, każda tarcza, na której wcześniej znajdował się Dół, będzie teraz pusta, powodując przesunięcie kostki tego kręgu o jedno pole w lewo.

❧ CZARNI STRAŻNICY ❧

PRZYGOTOWANIE: Umieść Króla Minosa na skrajnie prawej tarczy **FIOLETOWEGO** kręgu. Pozostaw żeton Ogona swojego koloru w swoim obszarze gry.



ZASADY: Przesuń Minosa na pustą tarczę. Umieść swój żeton Ogona po prawej stronie kręgu, na symbolu punktów Niesławy. Nie możesz umieścić swojego Ogona, jeśli w tym miejscu znajduje się już inny. Jeśli twój Ogon znajduje się na innym poziomie, możesz go przenieść do tego kręgu.

EFEKT: Za każdym razem, gdy inny gracz sprowadzi Duszę do kręgu w jej kolorze i zdobędzie za nią punkty, ty również otrzymujesz punkty Niesławy za umieszczenie tej Duszy, jeśli znajduje się tam twój Ogon.



PRZYGOTOWANIE: Umieść Cerbera na skrajnie prawej tarczy **ZIELONEGO** kręgu. Odłóż Kości w pobliżu obszaru gry.



ZASADY: **NIE** przesuwaj Cerbera. Zamiast tego weź Kość. Możesz jej użyć w Fazie Piekła w późniejszej turze. Możesz posiadać więcej niż jedną Kość.

EFEKT: Na początku tury, zamiast przesuwać Duszę w zwykły sposób, odłóż Kość do rezerwy i ściągnij uwagę Cerbera.



Przesuń Cerbera na tarczę z Duszą, którą chcesz przemieścić, odstraszać ją. Możesz przesunąć Duszę o dowolną liczbę tarcz, umieszczając ją na pustym polu. Może ona przechodzić przez puste tarcze lub tarcze zajęte przez inne Dusze lub elementy. Może nawet przekroczyć Mury Dis, jeśli dysponujesz odpowiednim bezpiecznym przejściem. Dusza musi poruszać się **w linii prostej**.

Przykład: **GOSIA** umieszcza Cerbera na tarczy z żółtą Duszą, płosząc ją. Może przenieść Duszę na dowolną tarczę zaznaczoną na zielono. Nie może przenieść jej za Mury, ponieważ nie ma tam bezpiecznego przejścia, ani na tarczę po prawej zaznaczoną na czerwono, ponieważ wymagałoby to zmiany kierunku ruchu Duszy.



PRZYGOTOWANIE: Umieść Minotaura na skrajnie prawej tarczy **CZERWONEGO** kręgu. Pozostaw Labirynt swojego koloru w swoim obszarze gry.



ZASADY: Przesuń Minotaura na pustą tarczę. Umieść Labirynt na dowolnej innej pustej tarczy (jeśli jest już umieszczony w Piekło, zmień jego położenie). Nie można przesunąć Strażnika bez jednoczesnego przeniesienia Labiryntu i odwrotnie.



EFEKT: Po umieszczeniu swojego Labiryntu (A) między nim a Minotaurem (B) powstaje „tunel”. Jeśli gracz przesunie Duszę na tarczę z Labiryntem, zostanie ona bezpośrednio połączona z tarczą, na której znajduje się Minotaur. Ponieważ jednak tarcza ta jest zajęta przez znacznik Minotaura, gracz tak jak zwykle musi przesunąć Duszę ponownie na niższą wolną tarczę. Dla innych graczy Labirynt jest po prostu kolejną zajęta tarczą.

Tarcza z Minotaurem będzie wspólnym wyjściem dla wszystkich Labiryntów. Minotaur pozwala także Duszy przekroczyć Mury Dis bez bezpiecznego przejścia.

Przykład: **PATRYK** chce przenieść jasnoniebieską Duszę. Może przenieść ją na dowolną, zaznaczoną na zielono tarczę. Choć inni gracze mogą przeskoczyć przez jego wejście do Labiryntu na tarczę zaznaczoną na czerwono, on nie może tego zrobić.



Starożytny król, który sędzi Dusze. Nagradza specjalną łaską tych, którzy pozostają mu lojalni.



Bezlitośnie poluje na uciekające Dusze, przeganiając je gromkim ujadaniem swoich trzech łbów. Jeśli znajdziesz sposób na zwiabienie tej bestii, możesz wykorzystać jej moc do swoich celów.



Ten potężny Strażnik od zarania dziejów czeka uwięziony w głębinach Labiryntu. Jeśli odkryjesz wejście, doprowadzi cię ono przed jego oblicze.

ZNACZENIE SYMBOLI

					Postęp na torze Grzechu		
Beczka (dowolna)	Chleb	Sukno	Wino	Broń			
							
Dyplom	1/2 Dyplomu	Efekt natychmiastowy	Efekt na koniec gry	Cmentarz	Gość (dowolny)	Ulicznik	Szlachcic
							
Strażnik	Flegeton	Rzeka Styks	Premia	Dom	Wieża	Wymagania dostępu	Oskarżenie grzesznika

POCZĄTKOWE ZASOBY Z KART RODU



Dodatkowe
piętro
w twojej Wieży



1 Szlachcic, Beczka lub Gość w wyznaczonym miejscu
w twojej Wieży
(W talii Ucznia kolor Gościa lub Beczki musi być zgodny
z kolorem na karcie)



Liczba Drachm
i Florenów



2 karty
Oszustwa



Liczba Szlachciców
i Uliczników w Domu

AUTORZY

AUTOR GRY: Fernando Eduardo Sánchez

GRAFIKI: David Benzal i Cristian Casado Otazu

OPRACOWANIE: Lolo González

REDAKCJA: Red Mojo Games

KSIĄŻKA ZASAD: Diego Martínez

REDAKCJA KSIĄŻKI ZASAD: Michael Schemaille

SKŁAD KSIĄŻKI ZASAD: Ana Conde

MODELE 3D I VIDEO: Mimic Box

KONSULTANCI GRAFICZNI: 221B Estudio

PROJEKT ARTYSTYCZNY: Araceli Martín

KONSULTANT HISTORYCZNY: Sergio Bravo Sánchez

KONSULTANT KULTUROWY: Jason Perez

GŁÓWNI TESTERZY: Araceli Martín, Román Gacho,
Mónica Ospina i Paco Ocaña

TESTERZY: Antonio Díaz, Alicia Higuera, Verónica Higuera,
Álvaro Pielo, Javier García, Víctor Ausín, Alberto Sanchez
Oliva, Imanol Múgica Lesmes, Ulrike Meyer, Carlos Cerrato
Rodrigues, Jose Camarasa Monzón, Luis M. Prieto, Gabriel
Trujillo Hernández, César Villar, Carlos San Emeterio, Víctor
Bello de Valle, David Díaz Carnes, Amelia Jiménez Plaza,
Daniel Kelevras, Alvaro Adrada, Alejandro Adrada, Adolfo
Martinez, Elián Schechtel, David Rubio, Paloma Jiménez,
Rubén Nieto, Susana Escribano Cuesta, Abraham Sánchez
i Konstantin Wöbking

EDYCJA POLSKA: Ogry Games
Jacek Chlebak Chlebowsky, Michał Leżak Leżański

WSPÓŁPRACA: Artur Arto Sobala

SŁOWO OD PROJEKTANTA: Chciałbym podziękować wszystkim, którzy testowali tę grę podczas jej tworzenia, czy to na targach gier, czy podczas sesji domowych. Szczególne podziękowania kieruję do moich drogich Moniki i Paco, za testowanie gry we wszystkich jej wczesnych wersjach; do mojego przyjaciela i lojalnego testera Romana, za wiele rozgrywek i jego cenne rady, a przede wszystkim do mojej towarzyszk przygód, Araceli, za jej wspaniałe ilustracje prototypów, zaangażowanie i ciągłe wsparcie. Duża część tej gry jest zasługą was wszystkich.

SŁOWO OD WYDAWCY: Gra jest tylko tak dobra, jak jej playtesty, a my mieliśmy szczęście grać z dziesiątkami Dusz, które poświęciły nam swój czas i przekazały swoje opinie. W szczególności wsparcie ze strony stowarzyszeń gier planszowych „Mecatol Rex” w Madrycie i „Juegos Comuneros” w Valladolid miało fundamentalne znaczenie dla rozwoju tego projektu. Dziękujemy wszystkim za hojność.

DANTE, PROSIMY WYBACZ NAM: Chociaż staraliśmy się być jak najbardziej wierni zarówno epoce, jak i dziełu, oprawa Inferno zawiera pewne swobody artystyczne. Istnieją poważne nieścisłości, takie jak przekształcenie Arno i Acheronu w dopływ na planszy, a także drobne szczegóły, takie jak wizerunek kultowych budynków, które nie zostały jeszcze ukończone w tym okresie. Decyzje te nie są wynikiem zaniedbania naszego doradcy historycznego (który heroicznie walczył o dokładność), ale raczej ustępstw w imię rozgrywki, dostępności, prostoty i atrakcyjności gry.

Wierzmy, że te wybryki zostaną nam wybaczone.

OGRY GAMES
OGRYGAMES.COM

OGRY
GAMES

RED MOJO GAMES S.L.
REDMOJO.ES



W przypadku pytań lub wątpliwości dotyczących zasad gry, skontaktuj się z nami na facebook.com/ogrygames