

Inferno

Plutus & Phlegyas

COMPONENTES

3 Miniaturas (Pluto, Flegias y Dante)

17 Elementos (8 Escritorios y 9 Campanas)

2 Cartas Grandes

GUARDIÁN ROJO



PLUTO

PREPARACIÓN: Coloca su figura en el escudo de la izquierda del círculo **MARRÓN**. Deja los 2 Escritorios de tu color en tu zona de juego.

CÓMO SE JUEGA: Mueve la figura a un escudo vacío. Elige un escudo adyacente (vacío o no) y coloca uno de tus Escritorios bajo él. Si tus 2 Escritorios ya están en el tablero, reutiliza cualquiera de ellos.

EFFECTO: Al mover un Alma sobre un Escritorio que no sea tuyo (de A a B), debes pagar a quien lo haya colocado una Dracma. No es necesario pagar si llevas un Alma a (A) y ésta permanece allí; sólo si haces que cruce sobre un Escritorio (al moverla hacia B).

Nota: Al reajustar la puntuación del Flegetonte, ten en cuenta que los Escritorios por sí mismos no llenan ningún escudo (ni el A ni el B).

Ej.: En su fase de Infierno, **ARACELI** elige mover el Alma azul. Si la lleva hasta (A), no debe realizar ningún pago, porque el Alma no pasa por encima de ningún Escritorio. Si la hace pasar por el escudo con el Alma gris hasta (B), debe pagarle una Dracma a **PACO**. Si la lleva hasta uno de los escudos de (C), entonces debe pagarle una Dracma a **PACO** y otra a **MÓNICA**.



x2



El dios de la riqueza lleva los ojos vendados para asegurar la distribución equitativa de los bienes, pero nada te impide susurrarle al oído tus propuestas corruptas.

Con su permiso, podrás establecer aduanas y cobrar derechos de paso exorbitantes.

GUARDIÁN NEGRO

PREPARACIÓN: Coloca su figura en el escudo de la derecha del círculo **AZUL**. Deja las Campanas cerca del área de juego.

CÓMO SE JUEGA: No muevas su figura. En su lugar, toma una Campana. Podrás usarla en la fase de Infierno de un turno posterior. Puedes acumular más de una Campana.

EFFECTO: Al comienzo de un turno, en lugar de mover un Alma de la forma habitual, devuelve una Campana a la reserva y llama al barquero. Mueve su figura a un escudo vacío. Selecciona un Alma que esté de pie en ese círculo y colócala en cualquier otro escudo vacío de ese mismo nivel. A continuación, juega una fase de Infierno como de costumbre, moviendo **esa Alma** a un escudo vacío de un círculo inferior. Este segundo movimiento, el que se juega de la forma habitual, es obligatorio: no puedes mover un Alma lateralmente si no puedes realizar inmediatamente después una fase de infierno con ella.



x9



FLEGÍAS

Si lo invocas con la campana, el barquero Flegias abandonará las fangosas aguas del río Estigia y acudirá en tu ayuda. En su barca, queda espacio para otra alma.



Ej.: **MÓNICA** paga una Campana y coloca a Flegias en un escudo vacío del círculo morado. Ahora, puede mover el Alma amarilla a uno de los escudos marcados en verde.

Después, debe mover esa misma Alma en su fase de Infierno normal a cualquiera de los espacios marcados en verde.



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