

✂ RESUMEN DE TURNO ✂

1. FASE DE INFIERNO: Mueve 1 Alma del Cementerio al Infierno (pagando 1 Dracma) **O**
BIEN mueve 1 Alma que se encuentre de pie ya en él.



2. FASE DE FLORENCIA: Elige entre 1 de estas acciones.

2.1 MOVER UN FAMILIAR DE TU HOGAR A UNA LOCALIZACIÓN



Si es una Localización especial, tienes que cumplir los requisitos de acceso.



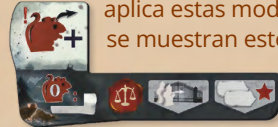
Si hay presente al menos 1 Rata en la Ratonera, toma 1 y colócala en tu Andamio.

2.2 DELATA A UN PECADOR EN UNA LOCALIZACIÓN



Envía a tu Torre al Familiar que delató al Pecador (junto al Invitado, si procede).

Si hay una Ratonera en la Localización, aplica estas modificaciones si se muestran estos símbolos:



Envía a tu Hogar al resto de tus Familiares en Florencia.



Lleva al Cementerio 1 Alma del color de la Localización donde hayas delatado.



Lleva 2 Almas al Cementerio y no 1.



Avanza 1 casilla en el medidor de Pecado del color del Alma delatada. Obtén su bonificación.



Avanza 2 casillas y obtén 1 bonificación.



Avanza 1 casilla a Dante y resuelve la acción: concede un Diploma, juega 1 carta de Fraude o juega 1 Guardián y envía 1 Pagano (Alma color crema) al Cementerio.

Si hay 1 **Colonia** en el peldaño, tras resolver la sección de la izquierda:

- Voltea una Localización por su cara B.
- Coloca una Ratonera bajo ella.
- Coloca las Ratas que indique la Colonia.

2.3 MOVER UN FAMILIAR DE TU HOGAR AL MAPA



Gana 1 Florín por cada Familiar en el Mapa.
Reclama una carta de Alianza de su mercado.

Solo puedes llevar 1 Familiar al Mapa una vez por partida.

2.4 CONSEJO FAMILIAR: Si no puedes realizar ninguna otra acción, **pierde 2 PI + 1 Pacto** y elige entre:



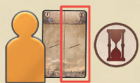
Mover 1 Familiar a tu Hogar (desde tu Torre o desde una Localización).



Devolver 1 Invitado / Barril a tu Palacio / Mercado, respectivamente.

PUNTUACIÓN FINAL

1. PUNTÚA CARTAS DE FRAUDE



2. REAJUSTA EL RÍO FLEGETONTE



3. OBTÉN DIPLOMAS ADICIONALES



4. PUNTÚA DIPLOMAS



5. RECUBRO DE PRÉSTAMOS



6. PUNTÚA EDICTO / REPUTACIÓN



1348

7. PUNTÚA CARTAS COMERCIALES



8. PUNTÚA TU ANDAMIO



- 2 -

LOCALIZACIONES 1348

Nota: Siempre que coloques un elemento en un Nivel de Alabastro de tu Torre, obtén inmediatamente los beneficios de colocación, si los hubiera.

Localización con Ratas:

Como primera acción, toma 1 Rata y colócala en tu Andamio. Ejecuta, si se activa, el efecto de la Fatalidad. A continuación, puedes realizar el resto de acciones de la Localización.



PAJAR

Adopta 1 Pillo.



Traslada un Pillo de tu reserva a esta Localización.

» Si acudes con un Pillo, coloca al nuevo Pillo en el Pajar, como de costumbre.

» Si acudes con un Noble, coloca al Pillo directamente en tu Hogar.

BANQUETE

Añade 1 Nivel a tu Torre.



Elige entre estas opciones:

» Añadir 1 Nivel a tu Torre.

» Añadir 1 Nivel de Alabastro (coste: 1 Florín).

» Añade (sin coste) un Nivel de Alabastro a tu Torre.

BANCO

Obtén Florines.



Obtén 2 Florines, más uno adicional por cada Invitado en tu Torre.

Obtén 3 Florines, más 1 Dracma por cada Invitado en tu Torre.

PATIO

Realiza hasta 2 acciones:




• Traslada hasta 2 de tus Familiares de tu Torre al Hogar.

• Retira temporalmente hasta 2 elementos de tu Torre y colócalos de nuevo en ella.


• Traslada hasta 2 de tus Familiares de tu Torre al Hogar.

• Retira temporalmente hasta 3 elementos de tu Torre y colócalos de nuevo en ella.



HOGUERA

Realiza hasta 3 acciones (opcionales):


- Convierte hasta 3 Florines en Dracmas.
 - Elige entre (sin coste):
 - » Avanzar 1 casilla 1 cubo de Flegetonte.
 - » Colocar 1 Salvoconducto en Dite.
 - Elige entre (con coste):
 - » Jugar 1 Guardián (coste: 1 Dracma).
 - » Jugar el río Estigia (coste: 2 Dracmas).
- 

- Convierte hasta 3 Florines en Dracmas.
- Elige entre (coste: 1 Dracma):
 - » Obtener 2 avances de Flegetonte.
 - » Colocar 1 o 2 Salvoconductos en Dite.
- Elige entre (con coste):
 - » Jugar 1 Guardián (coste: 1 Dracma).
 - » Jugar el río Estigia (coste: 2 Dracmas).



MURALLA

Realiza hasta 3 acciones (opcionales):

- Convierte hasta 2 Florines en Dracmas.
 - Elige entre:
 - » Jugar 1 Guardián (coste: 1 Dracma).
 - » Trasladar 1 Barril de la Torre a tu Almacén. Obtén su recompensa.
 - Juega 1 carta de Fraude (coste: 2 Dracmas).
- 


- Convierte hasta 2 Florines en Dracmas.
- Elige entre:
 - » Jugar 1 Guardián (coste: 1 Dracma).
 - » Trasladar 1 Barril de la Torre a tu Almacén. Obtén su recompensa.
- Juega 1 carta de Fraude (coste: 1 Dracma).



MERCADO

Al voltearlo, desecha la mitad de los Barriles.

Roba 1 Barril y colócalo en tu Torre.


- Elige entre:
 - » Robar 1 Barril y colocarlo en tu Torre.
 - » Trasladar 1 Rata de cualquier Ratonera a tu Andamio.
- 



PALACIO

Al voltearlo, desecha la mitad de los Invitados.

Aloja 1 Invitado en tu Torre.

- Elige entre:
 - » Alojara 1 Invitado en tu Torre.
 - » Trasladar 1 Rata de cualquier Ratonera a tu Andamio.
- 



BENEFICIO INSTANTÁNEO

CARTAS DE FRAUDE



BENEFICIO DE FIN DE LA PARTIDA



Avanza 1 casilla en el Medidor de Pecado del color indicado.



Reposiciona Almas dentro de un círculo (excepto las afectadas por Guardianes).



Toma 1 Alma del suministro y colócala en un escudo vacío del círculo de su color. No obtienes los PI de colocación.



Obtén 3 PI.



Obtén 2 Dracmas. Cada rival pierde 1 Dracma (mediante un préstamo, si fuera necesario). No usar en modo solitario.



Paga 1 Florín y obtén 4 Dracmas.



Resuelve el beneficio instantáneo de 1 de tus cartas de Fraude ya jugadas (no hace falta cumplir su requisito).



Juega un Guardián y aplica sus efectos.



Mueve hasta 1 Salvoconducto de cada color, incluido el tuyo. No usar en modo solitario.



Toma 1 Rata de cualquier Localización y colócala en tu Andamio.



Roba 4 cartas de Fraude a tu mano y devuelve 4 cartas al fondo del mazo.



Avanza un Paso en Rávena (paga, si lo hubiera, el coste de desplazamiento).



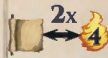
Mueve 1 cubo de Flegetonte 2 casillas a la derecha o 2 cubos 1 casilla.



Añade desde el suministro «N» Almas del color indicado a escudos vacíos en su círculo. (No obtienes PI de colocación).



Obtén 1 Mitad de Diploma.



Intercambia hasta 2 veces 1 Mitad de Diploma por 4 PI, o 4 PI por 1 Mitad de Diploma.



Mueve 1 cubo de Flegetonte 1 casilla a la derecha.



Mueve 1 Guardián a cualquier escudo vacío sin resolver sus efectos.



Paga 1 Mitad de Diploma, toma 1 Alma del suministro y colócala en un escudo de su círculo. (No obtienes PI de colocación).



Obtén 1 PI por cada elemento propio:



Dracma (Máx. 5).



Carta de Fraude jugada (Máx. 5).



Pacto (Máx. 5).



Diploma (Máx. 5).



Par de Ratas.



Salvoconducto.



Casilla avanzada en el medidor de Pecado del color indicado.

BENEFICIO INSTANTÁNEO O DE FIN DE LA PARTIDA



Avanza y retrocede una casilla 2 de tus Calaveras (está permitido colocar una en / retirar una de la casilla 1).



Realiza la acción del río Estigia.



Toma 1 Invitado o Barril (que no tengas aún) de entre los desechados o del Palacio / Mercado. Colócalo en tu Torre.