

COLLECTOR'S EDITION Inferno

NOVOS COMPONENTES

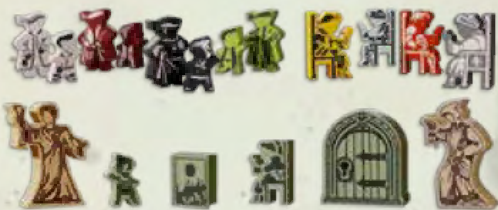
- 2 imagens de Guardiã: Pluto e Flégias
- 17 imagens específicas de Guardiões: 9 Sinos e 8 Mesas.
- 2 Pactos de Ravena
- 2 Cartas da Família.
- 4 Éditos de Restrição e 4 Éditos de Penitência
- 2 Cartas de Aliança.
- 2 Muralhas de Dis: uma peça com 4 torres para 1-2 jogadores e outra de 5 torres para 3-4 jogadores, com 9 adesivos opcionais.

NOVAS MINI-EXPANSÕES

- Touros Papais: 14 cartas.
- O Reino dos Ratos: 8 cartas.
- Tentações: 8 peças.

COMPONENTES APRIMORADOS

- 8 miniaturas de madeira de Almas Sufocadas que substituem os cubos do Flegetonete.
- 30 miniaturas de Ratos em 3 modelos e cores diferentes que substituem os 30 Ratos de madeira.
- 54 miniaturas agora tem dupla face e são serigrafadas: 16 Nobres, 16 Órfãos, 16 Convidados, Dante, Virgílio, 1 Podestà, 1 Passagem, 1 Livro e 1 Ladrão



- 4 peças de madeira que substituem as peças de Escudo Livre.
- As bases do Guardiã e as 49 fichas específicas de Guardiões foram substituídas por miniaturas: 9 Fossos, 9 Ossos, 9 Almas Petrificadas, 4 Labirintos, 4 Caudas, 4 Correntes, 9 Almas Congeladas e 1 Cais de Rio.



- 8 Ratos serigrafados em madeira substituem as peças de Colônia.
- Espirais em 3D substituem os 20 Discos de madeira nas 4 cores dos jogadores. Os Discos são agora usados com as 2 novas Cartas de Aliança.



O REINO DOS RATOS

Este módulo só pode ser jogado com *A Grande Pestilência*.

PREPARAÇÃO: Os jogadores devem decidir se os tipos de Ratos serão determinados por sua forma ou sua cor.

1. Coloque todas as miniaturas de Rato no saco preto. Agora, o saco fornecerá os Ratos.
2. Quando você completar a preparação da Grande Pestilência, embaralhe o baralho do Reino dos Ratos e compre 1 carta aleatoriamente. Mantenha ela virada para cima e visível a todos os jogadores durante o jogo.

Se a carta tiver uma seta em sua parte superior,



pegue uma carta do fundo do baralho, virada para baixo, e coloque embaixo dessa carta, deixando visível seu tipo de Rato. A seta aponta para o tipo de Rato que afeta a carta.

COMO JOGAR: Quando um local ficar infectado, puxe aleatoriamente os Ratos do saco. Como sempre, cada jogador com membros da família nesse local coloca 1 dos Ratos puxados em seu Andaime, seguindo a ordem de turno.

A carta do Reino dos Ratos visível fica ativa durante todo o jogo. Se ela conceder pontos de Infâmia, pontue-os depois da Grande Pestilência. Se vários jogadores estiverem empatados em relação a condição de uma carta, cada jogador empatado ganha ou perde o valor completo.

PONTUAÇÕES E EFEITOS DE CARTA:

No caso de cartas com setas no topo, "o tipo indicado" se refere ao tipo de Rato mostrado pela faixa de tipo de Rato.



Quando você envia um membro da família para um local infectado com Ratos do tipo indicado, pague 1 Florin para cada Rato desse tipo no local.

Se você não puder pagar tudo, pague o que você puder.



O jogador com o menor número de Ratos do tipo indicado em sua Andaime ganha 5 pontos de Infâmia.



Cada jogador ganha os pontos de Infâmia listados de acordo com seu número de conjuntos completos de 3 tipos de Ratos diferentes em seu Andaime.



O jogador com a maior sequência consecutiva de Ratos do mesmo tipo em seu Andaime ganha 2 pontos de Infâmia por Rato nessa sequência.



Quando você colocar um Rato do tipo indicado ao lado de um símbolo de Infortúnio, ignore o efeito do símbolo.



Cada jogador perde os seguintes pontos de Infâmia de acordo com o número de Ratos do tipo indicado contidos em seus Andaimes.



O jogador com o maior número de Ratos do tipo indicado em seu Andaime ganha 4 pontos de Infâmia. É necessário no mínimo 1 Rato.



O jogador com o maior número de Ratos do tipo indicado no lado esquerdo do seu Andaime ganha 6 pontos de Infâmia. É necessário no mínimo 1 Rato.

TENTAÇÕES

Este módulo pode ser adicionado ao jogo base *Inferno* ou combinado com qualquer outro módulo de *Inferno 1348*.

PREPARAÇÃO: Coloque 4 peças de Tentação aleatórias na quarta posição de cada uma das 4 primeiras Trilhas de Pecado, cobrindo os ícones de ½ Diploma.

Se uma peça mostrar uma **chave**

(Mercadores de Ravena) ou um

rato (A Grande Pestilência), e você não está jogando com tais módulos, descarte ela e compre outra peça aleatoriamente.

EFEITOS: Quando sua Caveira alcançar a quarta posição em uma Trilha de Pecado com uma peça de Tentação, você pode reivindicar a peça de Tentação OU a ficha de ½ Diploma:

- » Se você escolher a peça de Tentação, pague qualquer custo indicado, remova ela da Trilha de Pecado e a resolva imediatamente; ela não é substituída.
- » Se você escolher a ficha de ½ Diploma, deixe a peça de Tentação na trilha. Ela permanece disponível para o próximo jogador alcançar aquela posição. Você não pode reivindicar aquela peça de Tentação depois, mesmo se você avançar novamente naquela Trilha de Pecado.



Ganhe 4 Dracmas.



Ganhe 4 pontos de Infâmia.



Obtenha 2 fichas de ½ Diploma.



Pague 2 Dracmas para reivindicar o bônus de qualquer uma das 4 últimas Trilhas de Pecado.



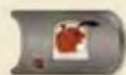
Reivindique o bônus de qualquer uma das 4 primeiras Trilhas de Pecado E ganhe 1 ponto de Infâmia.



Pague 1 Dracma para jogar uma Carta de Fraude.



Pague 1 Dracma para avançar 1 passo em Ravena.



Pegue 1 Rato de qualquer local e coloque-o em seu Andaime.

PACTOS



Caronte: Quando você pega um empréstimo, vire esta peça para evitar mover o seu Barco ou perder 5 pontos de Infâmia se ela estiver no último espaço.



Passagem Segura: Durante sua fase do Inferno, vire esta peça para mover 1 Alma pela a Muralha de Dis através de um portão sem uma das suas Passagens Seguras.

ALIANÇAS

As TESTEMUNHAS FALSAS: Uma testemunha subornada pode transformar qualquer acusação em um pecado que sua família precisa.



Preparação: Coloque os seus 5 Discos, antes usados como Passagens Seguras, sobre a Trilha de Pecado roxa, como indicado.

(👤) Se estiver jogando com A Grande Pestilência, use as seguintes posições alternativas para os Discos.



Habilidade: Quando você acusar um pecador, você pode avançar sua

Caveira em qualquer Trilha de Pecado, independente da cor da Alma do acusado. Entretanto, você ainda recebe o bônus que combina com a cor dessa alma.

(👤) Se uma acusação lhe conceder 2 avanços, ambos devem ser feitos na mesma Trilha.

Avance no Mapa quando... uma das suas Caveiras alcançam ou passam uma coluna com ao menos 1 Disco sobre ela (1). Para avançar, reivindique imediatamente 1 destes Discos movendo-o para a esquerda daquela Trilha de Pecado (2). Cada Caveira pode ativar apenas 1 avanço de Mapa, e um Disco na esquerda de uma Trilha de Pecado marca que tal Caveira foi usada.



Você pode recusar reivindicar um Disco e avançar em Ravena, mantendo a Caveira disponível para um outro Disco mais a direita na Trilha de Pecado.

Quando você ganha esta carta, se um ou mais de suas Caveiras já tiverem alcançado ou passado por uma coluna com Disco, e vários Discos já estiverem elegíveis, você pode reivindicar apenas 1 deles e avançar 1 passo em Ravena.

Os CINCO SELOS: Cinco favores anciões, selados. Chegou a hora de quebrá-los.



Preparação: Coloque os seus 5 Discos, antes usados como Passagens Seguras, na Trilha de Infâmia, ao lado dos espaços 5, 12, 22, 35 e 50.

Habilidade: Esta carta fornece 5 habilidades de uso único.

Quando sua ficha de Infâmia alcançar ou passar um Disco, pegue-o e coloque-o em um espaço vazio nesta carta marcada com uma Bota. Isto torna aquela habilidade disponível. Para usar uma habilidade, mova este Disco para o espaço à sua direita. Cada habilidade pode segurar apenas 1 Disco e, exceto pela a última, pode ser usada agora ou depois. Ignore os Discos alcançados durante a pontuação final. Essas habilidades não podem ser combinadas com efeitos de fim de jogo de cartas de Fraude.



» Quando estiver realizando uma ação de Rio Estiger, trate-a como se tivesse retornando 1 Alma adicional, até um máximo de 3.

Por ex.: **ARACELI** realiza uma ação de Rio Estiger na Fogueira. Ela retorna 2 Almas de mesma cor do Cemitério, move este Disco para a direita e resolve uma ação de Rio Estiger de 3 Almas.



» Durante sua fase do Inferno, mova 1 Alma para além da Muralha de Dis, através de um portão sem uma de suas Passagens Seguras.



» Vire 1 peça de Pacto gasta de volta para seu lado disponível. Você pode usá-la a partir do seu próximo turno.



» Durante a pontuação de Reputação em Florença ou de Édito, você pode usar essa habilidade para pontuar sozinho um objetivo empatado. Se isso conceder pontos negativos, só você receberá essa penalidade.



» Mova 1 cubo de Flegetonte 1 espaço para a direita. Use esta habilidade imediatamente após colocar o Disco.

Avance no Mapa quando... você colocar qualquer Disco em um espaço de Bota. Se sua ficha de Infâmia alcançar mais de um Disco durante o seu turno, inclusive quando você reivindica a Aliança, coloque todos os Discos alcançados na carta, mas avance apenas 1 passo em Ravena.

GUARDIÃO RUBI

O deus da riqueza está com os olhos vendados para garantir a distribuição justa dos bens, mas nada impede você de sussurrar propostas intrigantes em seus ouvidos corruptos. Com o consentimento dele, você poderá abrir um escritório de alfândega e cobrar taxas de passagem exorbitantes.



PREPARAÇÃO: Coloque a imagem de Plutão no escudo mais à esquerda do círculo **MARROM**. Deixe as 2 Mesas da sua cor em sua área de jogo.



COMO JOGAR: Mova a imagem para um escudo vazio. Escolha um escudo adjacente (vazio ou não) e coloque uma de suas Mesas bem abaixo a ele. Se ambas as suas Mesas já estiverem no tabuleiro, reutilize uma delas.

EFEITO: Ao mover uma Alma para a Mesa de outro jogador (de A para B), deve pagar 1 Dracma ao proprietário. Não é necessário pagar para mover uma Alma para (A) se ela ficar ali; só se você fizer ela passar por cima uma Mesa (ao movê-la para B).



Observação: Ao ajustar a pontuação do Rio Flegetonte, leve em conta que uma Mesa não preenche nenhum escudo (nem A nem B).

Ex.: Como parte de sua fase do Inferno, **AMANDA** deseja mover a Alma azul.

Se ela levá-la para (A), não será necessário pagar, pois a Alma não passará por cima de nenhuma Mesa.

Se a fizer passar pelo escudo com a Alma cinza para (B), ela deverá pagar 1 Dracma para **PAULO**.

Se levá-la para (C), então, deverá pagar 1 Dracma para **PAULO** e outro para **MÔNICA**.



GUARDIÃO ESCURO

Se você o chamar ao tocar o sino, Flégias, o barqueiro, sairá das águas lamacentas do Rio Estige e virá ao seu auxílio. Há espaço para mais uma alma em seu barco.



PREPARAÇÃO: Coloque a imagem de Flégias no escudo mais à direita do círculo **AZUL**. Mantenha os Sinos perto da área de jogo.



COMO JOGAR: **NÃO** mova sua imagem. Em vez disso, pegue um Sino. Este Sino poderá ser usado na fase do Inferno em um turno futuro. Você pode acumular mais de um Sino.

EFEITO: No começo de um turno, em vez de mover uma Alma seguindo as regras normais, devolva um Sino para a reserva para invocar o barqueiro. Depois, mova a imagem para um escudo vazio. Selecione uma Alma que está no mesmo círculo e coloque-a em qualquer escudo vazio de mesmo nível. Em seguida, jogue uma fase de Inferno como de costume, movendo **esta Alma** para um escudo vazio do círculo inferior. Este segundo movimento, que se joga de forma habitual, é obrigatório: Você não pode mover uma Alma lateralmente se, logo depois, não puder executar sua fase do Inferno.



Ex.: **MÔNICA** paga um Sino e coloca Flégias em um escudo vazio no Círculo roxo. Agora, ela pode mover a Alma amarela para qualquer um dos escudos marcados em verde.



Agora, ela precisa mover essa mesma Alma durante uma fase do Inferno normal para qualquer escudo marcado em verde.

NOVOS ÉDITOS



Éditos de Penitência (x4):

Cada carta inclui 1 categoria de pontuação negativa que afeta o jogador ou os jogadores com a maior quantidade de elementos específicos. Neste exemplo, o jogador com mais membros da família em casa perde 4 pontos de Infâmia.



Éditos de Restrição (x4):

Cada carta inclui 1 categoria de pontuação que afeta o jogador ou jogadores com o menor valor de uma condição específica. No exemplo acima, o jogador com menos Convidados perde 5 pontos de Infâmia. No exemplo abaixo, o jogador com a Torre mais baixa perde 5 pontos de Infâmia.

NOVAS CARTAS DA FAMÍLIA

Se você recebeu uma dessas cartas, compre outra Carta de família aleatória apenas para determinar os avanços iniciais na Trilha de Pecado dos seus vizinhos.



Medici (🐭) Pegue os recursos mostrados nesta carta, incluindo 1 Rato da reserva. Se estiver jogando com *O Reino dos Ratos*, escolha o tipo de Rato após o módulo da carta ser revelado.



Amidei (🔑) Além de pegar os recursos mostrados nesta carta, coloque seu terceiro Nobre no espaço inicial "Firenze" no Mapa de Ravena. Como sempre, na hora de entrar no Mapa, ganhe 1 Florin e reivindique 1 carta de Aliança de sua escolha.

BULAS PONTIFÍCIAS

Bulas Pontifícias são emitidas por Sua Santidade, o Papa. Elas garantem ao portador permissões especiais, que podem ser muito úteis para ignorar algumas leis

PREPARAÇÃO: Após a preparação, dê 1 carta de Bula Papal aleatória, virada para cima, a cada jogador, próximo a sua área de jogo.

Uma Bula Papal pode ser jogada a qualquer momento durante o seu turno. Dependendo do seu tipo, ela fornece um efeito permanente, único e instantâneo ou um que dura até sua próxima acusação.

Se você NÃO jogar sua Bula Papal, **ganhe 2 pontos de Infâmia durante a pontuação final.**



SOFORTAKTION.

ENTFERNE DIE KARTE DANACH AUS DEM SPIEL.



Troque quantos Florins quiser e receba essa mesma quantia mais 2 em Dracmas.



Envie um Barril da sua Torre para os Suprimentos e ganhe seus pontos como se tivesse feito isso por uma ação normal da **MURALHA**.



Transfira quantos membros da sua família quiser de sua Torre para sua casa.



Acuse um pecador, como você o faria se estivesse em uma fase de Florença. Jogue antes da sua fase do Inferno ou depois de sua fase de Florença. Você não pode combinar isso com outro efeito para acusar duas vezes no mesmo turno.



Siga por uma estrada adjacente até uma nova cidade.



Pegue 1 peça de Pacto da reserva e coloque-o em sua área de jogo. Você pode usá-lo como qualquer outra peça de Pacto durante o jogo.



Pegue 1 Rato de qualquer local e coloque-o em seu Andaime.



Pegue 1 Convidado ou Barril que você ainda não tenha do **MERCADO /DO PALÁCIO** e o coloque em sua Torre.

(🐭) Você pode pegar o elemento da pilha de descarte.



CONTINUA ATIVO ATÉ QUE VOCÊ ACUSE O PRÓXIMO PECADOR.

DEPOIS, REMOVA DA PARTIDA.

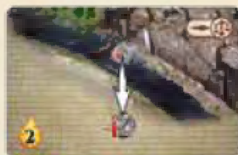


Desde quando jogar esta Bula até quando acusar seu próximo pecador, você não precisará cumprir os requisitos de entrada de um Local Especial. (ou seja: Você pode mandar um Nobre para o **MERCADO** ou economizar um Florin no **PALÁCIO**.)



Jogue esta carta quando estiver prestes a acusar um pecador em um Local Especial e ignore o requisito de ter um Convidado:

Você não precisará de um Convidado da mesma cor em sua Torre e, caso já tenha um lá, você pode colocar o acusador em qualquer lugar na Torre, não necessariamente junto ao Convidado.



Jogue esta Bula colocando-a adjacente ao Cemitério. Sempre que um jogador (incluindo você mesmo) pagar 1 Dracma para que uma Alma atravesse o Rio Aqueronte, coloque o Dracma em cima desta carta. Na próxima vez que você acusar um pecador, pegue todos os Dracmas desta carta e a remova da partida.



BENEFÍCIO PERMANENTE.

DEPOIS DE JOGADA, A CARTA PERMANECE ATIVA ATÉ O FINAL DA PARTIDA.



Se decidir jogar esta Bula, coloque-a acima dos seus Suprimentos, substituindo-os. Se já houver Barris lá, coloque-os em cima desta carta, nas mesmas posições em que estavam antes.

Sempre que fizer uma ação de **MURALHA**, você pode colocar um Barril da sua Torre, independente da cor, em qualquer espaço livre da carta para receber sua recompensa.



Jogue quando você jogar uma carta de Fraude. Coloque esta Bula embaixo para ignorar os requisitos da carta de Barril (🐭) ou Rato para tanto seus efeitos instantâneos quanto de fim de jogo. Esta Bula pode ser usada apenas com **1 carta de Fraude**.



Se quiser jogar esta Bula, coloque a carta perto do seu tabuleiro de jogador para ganhar mais espaços para seus Barris. A partir de agora, guarde aqui qualquer Barril novo que venha do **MERCADO**.

Além disso, você pode mover Barris existentes para este estoque ao organizar sua Torre durante uma ação de **PÁTIO** e você pode entregar Barris deste estoque durante uma ação de **MURALHA**.

(🐭) Aqui, os barris não são afetados por efeitos de Infortúnio.

CRÉDITOS

Os desenhos das figuras impressas em serigrafia e os símbolos de Pecado recortados a laser nas figuras de Alma são baseados em conceitos artísticos criados pelos apoiadores das campanhas Inferno e Inferno Edição de Colecionador na plataforma Gamefound. Nós gostaríamos de agradecer-lhes por suas incríveis contribuições:

Katarzyna Mizerska, Matt Dworzanczyk, Guillermo Gómez, Pedro López, Eva Gil, Christian Paris, Lorenzo Oni, Abraham Sánchez, Baret Claborn, Oscar Talamo, Alberto Jiménez Barrera and Adolfo Martínez.

