

# COLLECTOR'S EDITION Inferno

## NOVÉ KOMPONENTY

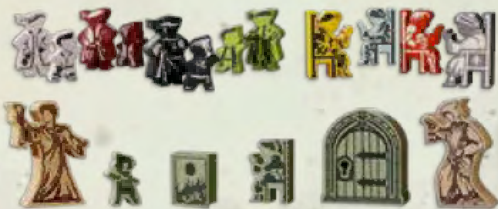
- 2 figurky strážců: Flégiás a Plútus.
- 17 figurek k novým strážcům: 9 zvonů a 8 stolů.
- 2 pakty s Ravnou.
- 2 karty rodů.
- 4 edikty pokání a 4 edikty střídmosti.
- 2 karty spojení.
- 2 hradby Disu: pro 1–2 hráče se čtyřmi věžemi, pro 3–4 hráče s pěti věžemi, s 9 volitelnými samolepkami.

## NOVÁ MINIROZŠÍŘENÍ

- Papežská bula: 14 karet.
- Království krysy: 8 karet.
- Pokušení: 8 destiček.

## VYLEPŠENÉ KOMPONENTY

- 8 dřev. figurek topících se duší namísto kostiček Pyriflegethónu.
- 30 kryších figurek ve 3 různých podobách a 3 barvách, které mají nahradit 30 dřevěných krys.
- 54 figurek, nyní oboustranných a potištěných: 16 šlechticů, 16 děcek, 16 hostů, Dante, Vergilius, 1 Podestà, 1 propustka, 1 kniha a 1 kapsář.



- 4 dřevěné kameny nahrazují dílky volných štítů.
- Nové miniatury nahrazují kartonové figurky strážců a 49 dílků pro strážce: 9 jam, 9 kostí, 9 zkamenělých duší, 4 labyrinty, 4 ocasy, 4 okovy, 3 zmrzlých duší a 1 molo na řece.



- 8 potištěných dřevěných krys nahrazuje destičky kolonie.
- 20 dřevěných disků ve 4 barvách hráčů nově nahrazují 3D věžičky. Disky se nově využívají se 2 novými kartami spojení.



## KRÁLOVSTVÍ KRYSY

Tento modul lze pouze hrát s modulem *Velký mor*.

**PŘÍPRAVA HRY:** Dohodněte se, zda typ krysy bude určovat tvar, nebo barva.

1. Do černého pytlíku vložte všechny figurky krys. Černý pytlík je nyní zásoba krys.
2. Jakmile připravíte Velký mor, zamíchejte balíček pro Království krys a náhodně vylosujte 1 kartu. Vyložte ji lícem vzhůru viditelně pro všechny.

Má-li v horní části šipku, vezměte z balíčku spodní kartu a zasuněte ji pod vyloženou kartu, aby typ krysy zůstal viditelný. Šipka ukazuje na typ krysy, který karta ovlivňuje.



**PRŮBĚH HRY:** Jakmile se lokace stane zamořenou, vylosujte krysy náhodně z pytlíku. Jako obvykle si každý hráč (v pořadí tahu) vezme 1 z vylosovaných krys na své lešení.

Vyložená karta Království krys platí po celou hru. Uděluje-li body prohnání, skórujte ji až po Velkém moru. Je-li více hráčů ve shodě ohledně podmínky karty, každý z nich získá či ztratí body v plné výši.

### EFEKTY KARET A BODOVÁNÍ:

Má-li karta v horní části šipku, „určený typ krysy“ odpovídá kryse vyobrazené nad šipkou (na kartě zasunuté pod ni).



Když posíláte člena rodu na lokaci zamořenou krysy určeného typu, zaplatte 1 Florin za každou krysu v ní.

Nemůžete-li zaplatit zcela, zaplatte, kolik můžete.



Hráč, který má na lešení nejmenší krys určeného typu, získá 5 bodů prohnání.



Každý hráč získá uvedené body prohnání za každou sadu 3 různých krys, které má na lešení.



Hráč, který má na lešení nejdelší řadu krys téhož typu, získá 2 body za každou krysu v této řadě.



Umístíte-li vedle symbolu neštěstí krysu určeného typu, ignorujte efekt symbolu.



Každý hráč ztratí body prohnání dle toho, kolik krys určeného typu má na svém lešení.



Hráč, který má na lešení nejvíce krys určeného typu, získá 4 body prohnání. Musí mít alespoň 1 krysu.



Hráč, který má VLEVO na lešení nejvíce krys určeného typu, získá 6 bodů prohnání. Musí mít alespoň 1 krysu.

## POKUŠENÍ

Tento modul můžete přidat do základní hry *Inferno* nebo použít v kombinaci s jiným modulem rozšíření *Inferno 1348*.

**PŘÍPRAVA HRY:** Vylusujte 4 destičky pokušení a jednu vyložte na čtvrtou pozici každé z prvních 4 stupnic hříšníků – zakryjí symboly ½ diplomu.

Je-li na destičce uveden **klíč** (kupci z Ravenney) či **krysa**

(Velký mor) a vy s daným modulem nehrajete, destičku odhodte a vylusujte za ni jinou.

**EFEKT:** Jakmile vaše lebka dorazí na čtvrtou pozici stupnice hříšníků, kde leží destička pokušení, můžete získat buď destičku pokušení, **NEBO** žeton ½ diplomu:

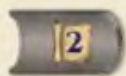
- » Vyberete-li si destičku pokušení, uhradte případné náklady, odhodte destičku ze stupnice a ihned ji vyhodnotte. Nedoplňujte za ni novou.
- » Vyberete-li si žeton ½ diplomu, nechte destičku na stupnici. Bude nadále dostupná dalšímu hráči, který dané pozice dosáhne. Tuto destičku nemůžete získat později, a to ani když na stupnici znovu postoupíte.



Získáte 4 drachmy.



Získáte 4 body prohnání.



Získáte 2 žetony ½ diplomu.



Zaplatte 2 drachmy a získáte bonus kterékoli z posledních 4 stupnic hříšníků.



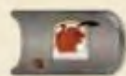
Získáte bonus kterékoli z prvních 4 stupnic hříšníků A **TAKÉ** 1 bod prohnání.



Zaplatte 1 drachmu a zahrajte kartu podvodů.



Zaplatte 1 drachmu a postupte o 1 krok v Ravenně.



Vezměte si 1 krysu z libovolné lokace a umístěte si ji na lešení.

## PAKTY



**Charón:** Když si berete půjčku, otočte tuto destičku a nemusíte posouvat svou loď či ztrácet 5 bodů prohnání, je-li loď na posledním políčku.



**Propustka:** Během své fáze Pekla můžete tuto destičku otočit a přesunout 1 duši branou v hradbách města Dis, aniž byste využívali svou propustku.

## SPOJENECTVÍ

*FALEŠNÝ SVĚDEK: Podplacený svědek může proměnit jakékoli nařčení v břich, který váš rod potřebuje.*



**Příprava hry:** Položte 5 svých disků (které se dříve využívaly jako propustky) takto nad fialovou stupnici hříšníků.  
(Hrajete-li s modulem Velký mor, rozmístěte disky takto.



**Efekt:** Kdykoli nařknete hříšníka, můžete postoupit svou lebku na libovolné stupnici hříšníků bez ohledu na barvu nařčené duše. Pozor, získáte však bonus odpovídající barvě dané duše.

(Získáte-li 2 postupy z jednoho nařčení, musíte je provést na téže stupnici.

**Postupte na mapě, když...** jedna z vašich lebek dorazí na či překročí sloupec, nad nímž leží alespoň 1 disk  
(1). Chcete-li postoupit na mapě, ihned odstraňte daný disk a přesuňte jej k levému okraji dané stupnice hříšníků (2). Za každou lebku můžete získat jen 1 postup na mapě – vedle každé stupnice může ležet nejvýše jeden disk.



Můžete **odmítnout** toto získání disku a postup v Ravenně, aby lebka na dané stupnici mohla raději získat disk položený dále vpravo.

Když si berete tuto kartu a vaše lebky již dosáhly či překročily sloupce s disky – tj. máte na výběr již z několika disků – můžete získat jen 1 z nich a v Ravenně postoupit jen jednou.

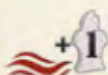
*PĚT PEČETÍ: Pět zapečetěných pradávných slibů. Nadešel čas rozlomit pečeti.*



**Příprava hry:** Položte 5 svých disků (které se dříve využívaly jako propustky) na stupnici prohnání k políčkům 5, 12, 22, 35 a 50.

**Efekt:** Tato karta poskytuje 5 jednorázových efektů.

Jakmile váš ukazatel prohnání dorazí na políčko s diskem nebo je překročí, disk vezměte a položte jej na volné pole s botou na této kartě. Tím zpřístupníte daný efekt. Chcete-li efekt využít, přesuňte příslušný disk doprava přes symbol efektu. Na každém řádku s efektem můžete ležet jen 1 disk a dá se využít jen jednou (ihned, nebo první čtyři efekty lze odložit i na později). Dosažení disku při závěrečném bodování ignorujte. Tyto efekty nelze kombinovat s efekty karet podvodů na konci hry.



» Při provádění akce řeky Styx platí váš počet navrácených duší jako o 1 vyšší, do maxima 3.



*Např.: ARACELI provádí akci řeky Styx na HRANICI. Vráti ze hřbitova do společné zásoby 2 duše stejné barvy, přesune tento disk doprava a provede akci řeky Styx jako při vrácení 3 duší.*



» Během své fáze Pekla můžete přesunout 1 duši branou v hradbách města Dis, aniž byste využívali svou propustku.



» Otočte 1 vyčerpanou destičku paktu zpět na nevyčerpanou stranu. Od příštího tahu ji můžete využít.



» Během bodování reputace ve Florencii či ediktů můžete využít tento efekt a v případě shody si připsat body jen vy sám. Máte-li body ztrácet, pouze vy byste je ztratili.



» Přesuňte 1 kostičku Pyriflegethónu o políčko doprava. Tento efekt proveďte hned po položení disku na kartu.

**Postupte na mapě, když...** položte libovolný disk na políčko s botou. Pokud váš ukazatel prohnání dosáhne v jednom tahu více než jednoho disku (včetně bonusu za uzavření spojenectví), všechny disky položte na tuto kartu, ale v Ravenně postupte jen jednou.

## RUDÝ STRÁŽCE

*Bůh bohatství má zavázané oči, aby bohatství rozděloval spravedlivě. Ale vám nic nebrání, abyste mu podsouvali své intrikářské myšlenky a s jeho pomocí zřídili kancelář na výběr neborázných poplatků.*



**PŘÍPRAVA HRY:** Umístěte figurku Plúta na štít zcela vlevo v **HNĚDÉM** kruhu. 2 stoly své barvy ponechte u hrací plochy.



**AKTIVACE STRÁŽCE:** Přesuňte figurku na prázdný štít. Vyberte si přilehlý štít (prázdný i obsazený) a umístěte hned pod něj jeden ze svých stolů. Pokud už jsou oba vaše stoly na hrací desce, použijte jeden z nich.

**EFKT:** Hráč, který přesune duši přes stůl jiného hráče (z A do B), musí zaplatit jeho vlastníkov 1 drachmu. Platit za přesun duše do A není třeba, pokud tam zůstane. Platit musí pouze pokud překročí stůl (do B).

Poznámka: Při bodování řeky Pyriflegethón mějte na paměti, že stůl nezaplňuje žádný štít (ani A, ani B).

*Příklad: Ve fázi Pekla chce, **CYRIL** přesunout modrou duši. Pokud ji přesune na A, nemusí platit, protože duše nepřekročí žádný stůl. Pokud ji přesune přes štít s šedou duší na B, musí zaplatit 1 drachmu **BRUNO**. Pokud ji přesune na C, musí zaplatit 1 drachmu **BRUNO** a další **AGNES**.*



## NOVÉ EDIKTY



**Edikty pokání (x4):** Na každé kartě je uvedena 1 kategorie bodování, která ovlivňuje jednoho či více hráčů, kteří mají nejvíce uvedeného prvku. V tomto příkladu hráč s nejvíce členy rodu doma ztratí 4 body.

**Edikty střidmosti (x4):** Na každé kartě je uvedena 1 kategorie bodování, která ovlivňuje jednoho či více hráčů, kteří mají nejmenší hodnotu dané podmínky. V příkladu výše hráč s nejméně hosty ztratí 5 bodů. V příkladu níže hráč s nejkratší věží získá 5 bodů.



## ČERNÝ STRÁŽCE

*Pokud si ho zvonem přivoláte, připluje vám bahniťmi vodami řeky Styx na pomoc. Ve člunu bude mít místo pro jednu duši.*



**PŘÍPRAVA HRY:** Umístěte figurku Flégiase na štít zcela vpravo v **MODRÉM** kruhu. Zvony položte poblíž hrací plochy.



**AKTIVACE STRÁŽCE:** S figurkou **NEHÝBEJTE**. Místo toho si vezměte zvon. Ten můžete použít ve fázi pekla v pozdějším tahu. Můžete nashromáždit více než jeden zvon.

**EFKT:** Na začátku tahu místo toho, abyste přesunuli duši obvyklým způsobem, vraťte zvon do zásob, abyste přivolali převozníka.

Pak přesuňte figurku na prázdný štít. Vezměte duši stojící ve stejném kruhu a položte ji na prázdný štít stejného kruhu.



*Příklad: **AGNES** použije zvon a umístí figurku Phlegyase na prázdný štít ve fialovém kruhu. Následně může přesunout žlutou duši na kterýkoli zeleně označený štít.*



*Nyní přesune stejnou duši během fáze pekla na kterýkoli zeleně označený štít.*

## NOVÉ KARTY RODŮ

Obdržíte-li jednu z těchto karet, vylosujte si další kartu rodu jen na určení počátečního postupu vašich sousedů na stupnici hříšníků.



**Medici (🐭)** Vezměte si zdroje uvedené na této kartě včetně 1 krysy ze společné zásoby. Hrajete-li s modulem *Království krys*, vyberte si typ krysy až po vyložení karty modulu.



**Amidei (🗝️)** Vezměte si zdroje uvedené na této kartě a postavte svého třetího šlechtice na „Firenze“ – startovní políčko na mapě Ravenny. Jako obvykle při vstupu na mapu získáte i 1 florin a 1 spojení z dostupné nabídky.

# PAPEŽSKÁ BULA

*Papežské buly uděluje Jeho Svatost, Papež. Poskytnují svému nositeli zvláštní výhody, které mohou být užitečné, když potřebuje obejít některá pravidla.*

**PŘÍPRAVA HRY:** Po přípravě hry každému hráči vylosujte a přidejte jednu kartu papežské buly lícem vzhůru do jeho herního prostoru.

Efekt papežské buly lze využít kdykoli ve svém tahu.

Dle typu karty vám poskytne jednorázový okamžitý efekt, efekt trvající do vašeho příštího nařčení či efekt permanentní.

Pokud svou papežskou bulu nevyužijete vůbec, získáte na konci hry 2 body.



OKAMŽITÁ VÝHODA.

KARTU ODSTRÁŇTE PO POUŽITÍ.



Směňte neomezený počet florinů za drachmy a získáte ještě 2 navíc.



Přesuňte jeden sud ze své věže do lišty zásob a obodujte jako při akci na **HRADBÁCH**.



Přesuňte neomezený počet členů rodu z věže do domova.



Nařkněte hříšníka stejně jako ve své fázi Florencie. Efekt využijte během své fáze Pekla či hned po své fázi Florencie. Nesmíte jej však kombinovat s jiným efektem a provést dvě nařčení v jednom tahu.



Přesuňte se po sousedící cestě do nového města.



Vezměte si 1 destičku paktu ze společné zásoby a vyložte ji k sobě. Můžete ji v průběhu hry využít tak jako jiné pakty.



Vezměte si 1 krysu z libovolné lokace a umístěte si ji na lešení.



Vezměte si 1 hosta nebo sud, který dosud nemáte, z **PALÁC** či **TRŽNICE** a umístěte si ho do věže.

(🐭) Můžete si vzít daný prvek z odhazovací hromádky.



KARTY, KTERÉ ZŮSTÁVAJÍ AKTIVNÍ, DOKUD NENAŘKNETE JINÉHO HŘÍŠNÍKA. PAK JE ODSTRÁŇTE ZE HRY.



Použijte tuto kartu, když se chystáte nařknout hříšníka ve zvláštní lokaci. Vyhněte se tak požadavkům přístupu.

Nebudete potřebovat odpovídající barvu hosta ve své věži, a pokud už ve věži je, můžete umístit člena rodu, který hříšníka nařknul, kamkoli do věže, ne nutně přímo k němu.



Od okamžiku, kdy se rozhodnete použít tuto kartu až do doby, kdy nařknete některého hříšníka, nemusíte splňovat požadavky přístupu žádné zvláštní lokace. (Například můžete vyslat šlechtice do **TRŽNICE** nebo ušetřit florin při akci **PALÁC**.)



Tuto bulu umístíte vedle hřbitova, a kdykoli některý hráč (včetně vás) zaplatí 1 drachmu za duši, která překročí řeku Acherón, umístěte tu drachmu na tuto kartu. Až příště nařknete hříšníka, vezměte si drachmu z karty a kartu odeberte ze hry.



STÁLÁ VÝHODA.

JAKMILE KARTU POUŽIJETE, ZŮSTÁVÁ AKTIVNÍ PO CELÝ ZBYTEK HRY.



Po využití tuto kartu položte na svou lištu zásob, čímž ji nahradí. (Pokud na ní již byly sudy, umístěte je na tuto kartu tak, jak byly původně rozmístěny na liště.)

Kdykoli pak vykonáte akci na **HRADBÁCH**, můžete umístit jeden sud z věže libovolné barvy na libovolné volné místo na kartě a získáte tak příslušnou odměnu.



Využijte při hraní karty podvodu. Tuto kartu buly podložte pod kartu podvodu a můžete ignorovat požadavky karty ohledně sudů (🐭) či krysy, a to na okamžitý efekt i efekt na konci hry.

Tuto bulu lze využít jen na **1 kartu podvodu**.



Tuto bulu použijte tak, že ji umístíte vedle své hrací desky a získáte tak další skladiště na sudy. Od teď zde budete moci skladovat nové sudy z **TRŽNICE**.

Navíc můžete přesunout existující sudy do tohoto skladu, když budete přeskládávat věž při akci

**DVORA** a také můžete dodat sudy přímo z tohoto skladiště při akci na **HRADBÁCH**.

(🐭) Sudy zde nepodléhají efektům neštěstí.

## KREDITY

Motivy potlačených figurek a symboly hříchů vyřezané do figurek duší jsou založeny na výtvarných návrzích backerů Gamefoundových kampaní na Inferno a Inferno: Sběratelskou edici. Rádi bychom jim poděkovali za skvělé příspěvky:

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

