

COLLECTOR'S EDITION Inferno

NEUE KOMPONENTEN

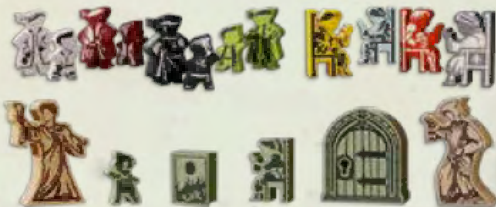
- 2 Wächterminiaturen: Phlegyas & Plutus.
- 17 wächterspezifische Miniaturen: 9 Glocken und 8 Schreibtische.
- 2 Ravenna-Pakte.
- 2 Familienkarten.
- 4 Unterlassungsverfügungen und 4 Bußverordnungen.
- 2 Bündniskarten.
- 2 Mauern von Dis: ein Spielstein mit 4 Türmen für 1-2 Spieler und ein Spielstein mit 5 Türmen für 3-4 Spieler, mit 9 optionalen Aufklebern.

NEUE MINI-ERWEITERUNGEN

- Päpstliche Bullen: 14 Karten.
- Königreich der Ratten: 8 Karten.
- Versuchungen: 8 Plättchen.

VERBESSERTERTE KOMPONENTEN

- 8 hölzerne ertrinkende Seelenfiguren ersetzen die Phlegethonwürfel.
- 30 Rattenminiaturen in 3 verschiedenen Ausführungen und 3 Farben ersetzen die 30 hölzernen Ratten.
- 54 Spielfiguren sind jetzt doppelseitig und im Siebdruckverfahren hergestellt: 16 Adelige, 16 Gassenkinder, 16 Gäste, Dante, Vergil, 1 Podestà, 1 Einlass, 1 Buch und 1 Taschendieb.



- 4 hölzerne Spielfiguren ersetzen die Schildplättchen.
- Die Wächteraufsteller und die 49 wächterspezifischen Plättchen werden durch Miniaturen ersetzt: 9 Gruben, 9 Knochen, 9 versteinerte Seelen, 4 Labyrinth, 4 Schwänze, 4 Fesseln, 9 erfrorene Seelen und 1 Flußanlegestelle.



- 8 im Siebdruckverfahren hergestellte hölzerne Ratten ersetzen die Kolonienplättchen.
- 3D-Turmspitzen ersetzen die 20 hölzernen Scheiben in den Farben der 4 Spieler. Die Scheiben werden nun mit den 2 neuen Bündniskarten verwendet.



DAS KÖNIGREICH DER RATTEN

Dieses Modul kann nur zusammen mit „Die Pest“ gespielt werden.

SPIELAUFBAU: Die Spieler müssen entscheiden, ob die Rattenarten anhand ihrer Form oder ihrer Farbe bestimmt werden.

1. Lege alle Rattenfiguren in den schwarzen Beutel. Der Beutel bildet nun den Rattenvorrat.
2. Sobald du den Aufbau für „Die Pest“ abgeschlossen hast, mische das „Königreich der Ratten“-Kartendeck und ziehe zufällig 1 Karte. Lege sie offen und während des Spiels für alle Spieler sichtbar ab..

Wenn die Karte im oberen Bereich einen Pfeil aufweist,



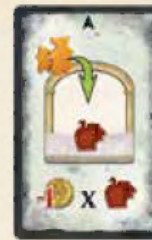
nimm die unterste Karte des Stapels und lege sie verdeckt unter diese Karte, wobei der Streifen mit dem Rattentyp sichtbar bleiben muss. Der Pfeil zeigt auf den Rattentyp, der auf die Karte wirkt.

SPIELANLEITUNG: Wenn ein Ort befallen wird, ziehe die Ratten zufällig aus dem Beutel. Wie üblich nimmt jeder Spieler, der dort Familienmitglieder hat, in der Reihenfolge des Spielzugs eine der gezogenen Ratten für sein Gerüst.

Die sichtbare Karte „Königreich der Ratten“ ist während des gesamten Spiels aktiv. Wenn sie Schandepunkte vergibt, werden diese nach „Die Pest“ gewertet. Wenn mehrere Spieler bei der Bedingung einer Karte gleichauf liegen, erhält oder verliert jeder dieser Spieler die volle Punktzahl.

KARTENEFFEKTE UND WERTUNG:

Bei Karten mit Pfeilen auf der Oberseite bezieht sich „der angegebene Typ“ auf den Rattentyp, der durch den untergesteckten Rattentyp-Streifen angezeigt wird.

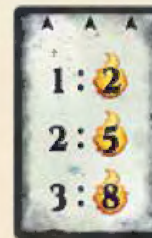


Wenn du ein Familienmitglied an einen Ort schickst, der mit Ratten des angegebenen Typs befallen ist, zahle 1 Florin für jede dort befindliche Ratte dieses Typs.

Wenn du nicht den vollen Betrag zahlen kannst, zahle, was du kannst.



Der Spieler, der die wenigsten Ratten des angegebenen Typs auf seinem Gerüst hat, erhält 5 Schandepunkte.



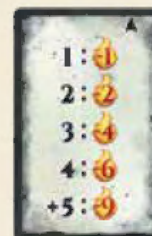
Jeder Spieler erhält die angegebenen Schandepunkte für die Anzahl seiner vollständigen Sätze aus 3 verschiedenen Rattenarten auf seinem Gerüst.



Der Spieler mit der längsten zusammenhängenden Reihe von Ratten derselben Art auf seinem Gerüst erhält 2 Schandepunkte pro Ratte in dieser Reihe.



Wenn du eine Ratte der angegebenen Art neben ein Elend-Symbol legst, ignoriere den Effekt dieses Symbols.



Jeder Spieler verliert die angegebenen Schandepunkte entsprechend der Anzahl der Ratten des angegebenen Typs auf seinem Gerüst.



Der Spieler mit den meisten Ratten des angegebenen Typs auf seinem Gerüst erhält 4 Schandepunkte. Mindestens 1 Ratte ist erforderlich.



Der Spieler mit den meisten Ratten des angegebenen Typs auf der linken Seite seines Gerüsts erhält 6 Schandepunkte. Mindestens 1 Ratte ist erforderlich.

VERSUCHUNGEN

Dieses Modul kann zum *Inferno*-Grundspiel hinzugefügt oder mit jedem anderen *Inferno 1348*-Modul kombiniert werden.

SPIELAUFBAU: Lege 4 zufällige Versuchungsplättchen auf die 4. Position jeder der ersten 4 Sündenleisten und bedecke dabei die ½-Urkunde-Symbole.

Wenn ein Plättchen einen **Schlüssel** (Kaufleute von Ravenna) oder eine **Ratte** (Die Pest) zeigt und du dieses Modul nicht spielst, lege es ab und ziehe ein anderes zufälliges Plättchen.



WIRKUNG: Wenn dein Schädel die 4. Position auf einer Sündenleiste mit einem Versuchungsplättchen erreicht, kannst du entweder das Versuchungsplättchen **ODER** den ½-Urkunde beanspruchen:

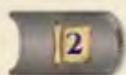
- » Wenn du dich für das Versuchungsplättchen entscheidest, bezahle die angegebenen Kosten, entferne es von der Sündenleiste und wende den Effekt sofort an; es wird nicht ersetzt.
- » Wenn du dich für den ½-Urkunde entscheidest, lasse das Versuchungsplättchen auf der Leiste liegen. Es steht dem nächsten Spieler zur Verfügung, der diese Position erreicht. Du kannst dieses Versuchungsplättchen später nicht mehr beanspruchen, selbst wenn du auf dieser Sündenleiste erneut vorrückst.



Erhalte 4 Drachmen.



Erhalte 4 Schandepunkte.



Erhalte 2 ½-Urkunde.



Zahle 2 Drachmen, um den Bonus von einem der letzten 4 Sündenleisten zu erhalten.



Erhalte den Bonus von einem der ersten 4 Sündenleisten **UND** erhalte 1 Schandepunkt.



Zahle 1 Drachme, um eine Betrugskarte auszuspielen.



Zahle 1 Drachme, um in Ravenna 1 Schritt vorzurücken.



Nimm 1 Ratte von einem beliebigen Ort und lege sie auf dein Gerüst.

PAKTE



Charon: Wenn du dir Geld leihst, drehe dieses Plättchen um, um zu vermeiden, dein Boot vorzurücken oder 5 Schandepunkte zu verlieren, wenn es auf dem letzten Feld steht.



Eilass: Während deiner Höllenphase drehe diese Karte um, um 1 Seele über die Mauer von Dis durch ein Tor zu bewegen, ohne einen deiner Einlässe zu nutzen.

BÜNDNISSE

DER FALSCHER ZEUGE: Ein bestochener Zeuge kann jede Beschuldigung in die Sünde verwandeln, die deine Familie gerade braucht.



Spielaufbau: Lege deine 5 Scheiben, die zuvor als „Einlass“ dienten, wie abgebildet über die violette Sündenleiste.

(Ratte) Wenn du mit „Die Pest“ spielst, verwende diese alternativen Scheibenpositionen.



Fähigkeit: Wenn du einen Sünder anklagst, darfst du deinen Schädel auf einer beliebigen Sündenleiste vorrücken, unabhängig von der Farbe der angeklagten Seele. Du erhältst jedoch weiterhin den Bonus, der der Farbe dieser Seele entspricht.

(Ratte) Wenn dir eine Anklage 2 Vorrückungen einbringt, müssen beide auf derselben Leiste erfolgen.

Rücke auf der Karte vor, wenn ... einer deiner Schädel eine Spalte erreicht oder passiert, über der sich mindestens 1 Scheibe befindet (1). Um vorzurücken, beanspruche sofort 1 dieser Scheiben, indem du sie links neben diese Sündenleiste legst (2). Jeder Schädel kann nur 1 Vorrückung auf der Karte auslösen, und eine Scheibe links neben einer Sündenleiste markiert diesen Schädel als verwendet.



Du kannst es ablehnen, eine Scheibe zu beanspruchen und in Ravenna vorzurücken, um diesen Schädel für eine spätere Scheibe weiter rechts auf dieser Sündenleiste verfügbar zu halten.

Wenn du diese Karte nimmst und einer oder mehrere deiner Schädel bereits Spalten mit Scheiben erreicht oder passiert haben, kannst du, sofern mehrere Scheiben bereits in Frage kommen, nur 1 davon beanspruchen und 1 Schritt in Ravenna vorrücken.

DIE FÜNF SIEGEL: Fünf uralte Gunstbeweise, versiegelt. Die Zeit ist gekommen, sie aufzubrechen.



Spielaufbau: Lege deine 5 Scheiben, die zuvor als „Einlass“ dienten, auf die Schandepunkteleiste neben die Felder 5, 12, 22, 35 und 50.

Fähigkeit: Diese Karte enthält 5 Fähigkeiten zur einmaligen Verwendung.

Wenn dein Schandepunkt-Marker eine Scheibe erreicht oder überspringt, nimm ihn und lege ihn auf ein freies Feld auf dieser Karte, das mit einem Stiefel markiert ist. Das macht die Fähigkeit verfügbar. Um eine Fähigkeit zu verwenden, schiebe ihre Scheibe auf das Feld rechts von ihr. Jede Fähigkeit kann nur 1 Scheibe haben und kann, mit Ausnahme der letzten, sofort oder später verwendet werden. Scheiben werden bei der Endwertung nicht einbezogen. Diese Fähigkeiten können nicht mit den Endspiel-Effekten der Betrugskarten kombiniert werden.



» Wenn du eine „Fluss Styx“-Aktion ausführst, behandle sie so, als hättest du 1 zusätzliche Seele entfernt, bis zu maximal 3. Beispiel: **ARACELI** führt am **SCHEITERHAUFEN** eine „Fluss Styx“-Aktion aus. Sie entfernt 2 gleichfarbige Seelen vom Friedhof, verschiebt diese Scheibe nach rechts und führt eine „Fluss Styx“-Aktion mit 3 Seelen aus.



» Bewege während deiner Höllenphase 1 Seele über die Mauern von Dis durch ein Tor, ohne einen deiner Einlässe zu nutzen.



» Drehe 1 verbrauchte Pakt wieder auf ihre verfügbare Seite. Du kannst sie ab dem nächsten Zug nutzen.



» Bei der Wertung von „Ansehen in Florenz“ oder „Edikte“ kannst du diese Fähigkeit nutzen, um ein Ziel, bei dem Gleichstand herrscht, allein zu werten. Wenn es Minuspunkte einbringt, trägst nur du diese Strafe.



» Bewege 1 Phlegethon-Stein 1 Feld nach rechts. Nutze diese Fähigkeit unmittelbar nach dem Platzieren der Scheibe.

Rücke auf der Karte vor, wenn... du eine beliebige Scheibe auf ein „Stiefel“-Feld legst. Wenn dein Schandepunkt-Marker in deinem Zug mehr als eine Scheiben erreicht, einschließlich des Falls, dass du das Bündnis einforderst, lege alle erreichten Scheiben auf die Karte, aber rücke in Ravenna nur 1 Schritt vor.

ROTER WÄCHTER

Der Gott des Reichtums trägt eine Augenbinde, um die gerechte Verteilung der Reichtümer sicherzustellen. Aber nichts hält euch davon ab, interessante Vorschläge in seine korrupten Ohren zu flüstern. Errichtet, mit seiner Zustimmung, ein Zollamt und kassiert exorbitante Durchgangsgebühren.



SPIELAUFBAU: Stellt den Aufsteller auf den Schild ganz links im **BRAUNEN** Kreis. Legt die 2 Schreibtische eurer Farbe in euren Spielbereich.



NUTZEN: Versetze den Aufsteller auf einen nicht besetzten Schild. Wähle einen benachbarten Schild (leer oder besetzt) und lege einen deiner Schreibtische genau darunter. Wenn deine beiden Schreibtische schon am Spielplan stehen, versetze einen davon.

HINWEIS: Ein Spieler, der eine Seele über den Schreibtisch eines anderen Spielers hinwegbewegt (von A nach B), muss dem Besitzer 1 Drachme bezahlen. Wenn eine Seele nach (A) bewegt wird und dort bleibt, muss nichts bezahlt werden; nur, wenn sie über einen Schreibtisch (nach B) zieht.



Anmerkung: Wenn ihr die Phlegethon-Wertung anpasst, beachtet, dass ein Schreibtisch keinen Schild besetzt (weder A noch B).

Beispiel: Als Teil ihrer Höllenphase will **ARACELI** die blaue Seele bewegen. Wenn sie sie nach (A) zieht, muss sie nichts bezahlen, weil die Seele keinen Schreibtisch überquert.

Wenn sie sie über den Schild mit der grauen Seele nach (B) zieht, muss sie 1 Drachme an **PACO** bezahlen.

Wenn sie sie nach (C) zieht, muss sie 1 Drachme an **PACO** bezahlen und eine weitere an **Monika**.



SCHWARZER WÄCHTER

Wenn ihr ihn herbeiruft, indem ihr die Glocke läutet, wird der Fährmann Phlegyas euch aus den schlammigen Wassern des Flusses Styx zu Hilfe kommen. In seinem Boot hat noch eine Seele Platz.



SPIELAUFBAU: Stellt den Aufsteller auf den Schild ganz rechts im **BLAUEN** Kreis. Legt die Glocken in die Nähe des Spielplans.



NUTZEN: Versetze den Aufsteller **NICHT**. Nimm stattdessen eine Glocke. Diese Glocke kann in der Höllenphase einer späteren Runde verwendet werden. Du kannst mehr als eine Glocke besitzen.

HINWEIS: Lege zu Beginn eines Zuges, statt eine Seele wie üblich zu bewegen, eine Glocke in den Vorrat zurück, um den Fährmann zu rufen.

Bewege nun den Aufsteller auf einen nicht-besetzten Schild. Wähle eine Seele aus, die auf demselben Kreis steht und ziehe sie auf einen nicht-besetzten Schild des gleichen Kreises. Spiele jetzt eine normale Höllenphase, indem du diese Seele auf einen nicht-besetzten Schild einen Kreis darunter ziehst. Die zweite, reguläre Bewegung ist verpflichtend: eine Seele darf nicht seitwärts bewegt werden, wenn sie nicht unmittelbar danach einen regulären Höllenzug machen kann.



Beispiel: **MONIKA** spielt eine Glocke und stellt Phlegyas auf einen nicht-besetzten Schild im lila Kreis. Jetzt kann sie die gelbe Seele auf irgendeinen der grün markierten Schilde ziehen



Jetzt muss sie dieselbe Seele in einer regulären Höllenphase auf irgendeinen der grün markierten Schilde ziehen.

NEUE ERLÄSSE

Bußverordnungen (x4):

Jede Karte enthält eine negative Wertungskategorie, die den Spieler oder die Spieler betrifft, die über die meisten Exemplare des angegebenen Elements verfügen. Im Beispiel verliert der Spieler mit den meisten Familienmitgliedern zu Hause 4 Schandepunkte.



Unterlassungsverfügungen (x4):

Jede Karte enthält eine Wertungskategorie, die den Spieler oder die Spieler betrifft, die den niedrigsten Wert in der angegebenen Bedingung aufweisen. Im oberen Beispiel verliert der Spieler mit den wenigsten Gästen 5 Schandepunkte. Im unteren Beispiel erhält der Spieler mit dem niedrigsten Turm 5 Schandepunkte.



NEW FAMILY CARDS

Wenn dir eine dieser Karten ausgeteilt wird, ziehe eine weitere zufällige Familienkarte, nur um die anfänglichen Vorrückungen deiner Nachbarn auf der Sündenleiste zu bestimmen.



Medici () Nimm die auf dieser Karte angegebenen Ressourcen, einschließlich 1 Ratte aus der Vorrat. Wenn du mit „Das Königreich der Ratten“ spielst, wähle den Ratten-Typ, nachdem die Karte dieses Moduls aufgedeckt wurde.



Amidei () Nimm zusätzlich zu den auf dieser Karte abgebildeten Ressourcen deinen dritten Adligen auf das Startfeld „Firenze“ auf der Ravenna-Karte. Wie üblich beim Betreten der Karte erhältst du 1 Florin und nimmst dir 1 Bündnis aus dem Markt.

PÄPSTLICHE BULLEN

Päpstliche Bullen sind Erlässe, die von Seiner Heiligkeit ausgegeben werden. Wer über eine solche Bulle verfügt, kann sie für sich nutzen, um bestimmte Regeln zu umgehen.

SPIELAUFBAU: Nach dem Aufbau erhält jeder Spieler 1 zufällige päpstliche Bulle-Karte, die offen neben seinem Spielbereich abgelegt wird.

Eine päpstliche Bulle kann jederzeit während deines Zuges gespielt werden. Je nach Art gewährt sie einen sofortigen einmaligen Effekt, einen Effekt, der bis zu deiner nächsten Beschuldigung andauert, oder einen permanenten Effekt.

Wenn du deine päpstliche Bulle **NICHT** spielst, erhältst du bei der Endwertung 2 Schandepunkte.

If you do **NOT** play your Papal Bull, **gain 2 Infamy points during final scoring.**



SOFORTAKTION.

ENTFERNE DIE KARTE DANACH AUS DEM SPIEL.



Tausche eine beliebige Anzahl Florin gegen entsprechend viele Drachmen plus 2.



Stelle 1 Fass aus deinem Turm auf das farblich entsprechende Feld deines Lagers und erhalte sofort die darüber angegebene Belohnung.



Stelle eine beliebige Anzahl Familienmitglieder aus deinem Turm in dein Haus.



Beschuldige einen Sünder wie in einer Florenz-Phase. Spiele diese Karte vor deiner Höllenphase oder direkt nach deiner Florenz-Phase. Du kannst dies nicht mit einem anderen Effekt kombinieren, um in diesem Zug zweimal zu beschuldigen.



Bewege dich auf einer angrenzenden Straße zu einer neuen Stadt.



Nimm 1 Pakt aus dem Vorrat und lege sie in deinen Spielbereich. Du kannst sie während des Spiels wie jede andere Pakt verwenden.



Nimm 1 Ratte von einem beliebigen Ort und lege sie auf dein Gerüst.



Nimm 1 Gast oder Fass, den/ das du noch nicht hast, aus dem **PALAST/MARKT** und lege es in deinen Turm.

(🐭) Du darfst das Element vom Ablagestapel nehmen.



BLEIBT AKTIV, BIS DU EINEN SÜNDER BESCHULDIGST. ENTFERNE DIE KARTE DANN AUS DEM SPIEL.



Setzt du diese Bulle ein, gelten die Voraussetzungen für besondere Orte für dich so lange nicht, bis du einen Sünder beschuldigst. Du kannst also z. B. einen Adligen auf den **MARKT** stellen oder 1 Florin im **PALAST** sparen.



Setze diese Päpstliche Bulle ein, bevor du einen Sünder an einem besonderen Ort beschuldigst. Du benötigst dann nicht den Gast der entsprechenden Farbe in deinem Turm und darfst das Familienmitglied, das beschuldigt, auf ein beliebiges Stockwerk in deinem Turm stellen (selbst dann, wenn sich der entsprechende Gast bereits in deinem Turm befindet).



Setzt du diese Päpstliche Bulle ein, lege die Karte neben den Friedhof. Immer wenn eine Person (auch du) 1 Drachme zahlt, um eine Seele über den Acheron zu bringen, lege die Drachme auf diese Karte. Wenn du das nächste Mal einen Sünder beschuldigst, nimm dir alle Drachmen auf dieser Karte und entferne die Karte aus dem Spiel.



DAUERHAFTER EFFEKT.

DIE KARTE BLEIBT BIS ZUM SPIELLENDE IM SPIEL.



Spieler diese Karte, wenn du eine Betrugskarte ausspielst. Lege diese Bulle darunter, um die Anforderungen dieser Karte an Fässer (🐭) oder Ratten sowohl für ihre Sofort- als auch für ihre Endspiel-Effekte zu ignorieren.

Diese Bulle kann nur mit **1 Betrugskarte verwendet werden.**



Setzt du diese Päpstliche Bulle ein, lege sie auf deinen Vorrat und ersetze diesen damit. Standen dort bereits Fässer, stelle sie auf dieser Karte an die gleiche Stelle.

Immer wenn du die Aktion an den **STADTMAUERN** nutzt, darfst du 1 beliebiges Fass aus deinem Turm auf ein beliebiges freies Feld auf der Karte stellen, um die darüber angegebene Belohnung zu erhalten.



Setzt du diese Päpstliche Bulle ein, lege die Karte neben dein Familientableau, um zusätzlichen Platz für Fässer zu haben. Du darfst ab sofort neue Fässer vom **MARKT** auf die Felder der Karte stellen (Du kannst weiterhin kein Fass einer Farbe nehmen, das sich bereits in deinem Turm oder deinem Lager befindet).

Du darfst auch Fässer auf diese Felder stellen, wenn du mit der Aktion am **HOF** deinen Turm aufräumst. Außerdem darfst du Fässer auf diesen Feldern bei der Aktion an den **STADTMAUERN** nutzen.

(🐭) Fässer hier sind von Unglücks-Effekten nicht betroffen.

MITWIRKENDE

Die siebgedruckten Spielsteinmotive und die in die Seelenspielsteine lasergeschnittenen Sündensymbole basieren auf künstlerischen Konzepten, die von Unterstützern der Gamefound-Kampagnen für „Inferno“ und die „Inferno Collector's Edition“ entworfen wurden. Wir möchten ihnen für ihre großartigen Beiträge danken:

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.

