

COLLECTOR'S EDITION Inferno

NUEVOS COMPONENTES

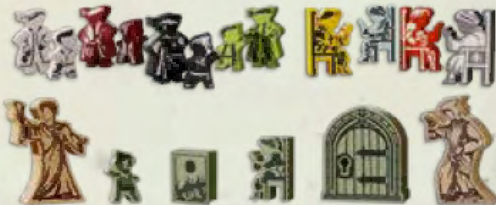
- 2 Guardianes: Pluto y Flegías.
- 17 miniaturas de Guardián: 8 Escritorios y 9 Campanas.
- 2 losetas de pacto de Rávena.
- 2 Cartas de Familia.
- 4 Edictos de Contención y 4 Edictos de Penitencia.
- 2 Cartas de Alianza.
- 2 Murallas de Dite: una miniatura de 4 torres para 1-2 jugadores y una de 5 torres para 3-4 jugadores, con 9 pegatinas opcionales.

NUEVAS MINI EXPANSIONES

- Bulas Papales: 14 cartas.
- El Reino de las Ratas: 8 cartas.
- Tentaciones: 8 losetas.

COMPONENTES MEJORADOS

- 8 meeples de Almas Ahogadas sustituyen a los cubos de Flegetonte.
- 30 Rata en 3 modelos y 3 colores sustituyen a las 30 Ratas de madera.
- 54 meeples están ahora serigrafiados a doble cara: 16 Nobles, 16 Pillos, 16 Invitados, Dante, Virgilio, 1 Podestà, 1 Pasadizo, 1 Libro y 1 Ratero.



- 4 meeples de madera sustituyen a las losetas de Escudo comodín.
- Los Guardianes y sus 49 losetas específicas se sustituyen por miniaturas: 9 Fosas, 9 Huesos, 9 Almas Petrificadas, 4 Laberintos, 4 Colas, 4 Cadenas, 9 Almas Congeladas y 1 Embarcadero.



- 8 Ratas de madera serigrafiadas sustituyen a las losetas de Colonia.
- 20 miniaturas de chapitel en los 4 colores de jugador sustituyen a los 20 Discos de madera. Los Discos deben conservarse; son necesarios para jugar con las 2 nuevas cartas de Alianza.



EL REINO DE LAS RATAS

Este módulo debe jugarse con *La Gran Pestilencia*.

PREPARACIÓN: Elegid entre todos si las ratas de clasificarán en tipos según sus formas o sus colores.

1. Coloca todas las Ratas en la bolsa negra, que se convierte en la reserva de Ratas.
2. Tras completar la preparación de *La Gran Pestilencia*, baraja el mazo del Reino de las Ratas y revela 1 carta al azar. Debe permanecer visible durante toda la partida.

Si la carta muestra una o más flechas en la parte superior,



toma la carta inferior del mazo y colócala bocabajo bajo esta carta, dejando visible su franja del tipo de Rata. Las flechas señalan qué tipos de Rata están afectados por la carta.

CÓMO SE JUEGA: Cuando se infecte una Localización, extrae las Ratas al azar de la bolsa. Como de costumbre, cada familia con al menos 1 Familiar en la Localización toma 1 de las Ratas extraídas y la coloca en su Andamio, según el orden de turno.

La carta visible del Reino de las Ratas estará activa toda la partida. Si concede o resta PI, anótalos después de puntuar *La Gran Pestilencia*.

Si varias familias empatan en la condición de una carta, cada una gana o pierde todos los PI indicados.

EFFECTOS DE LAS CARTAS: En las cartas con flechas en la parte superior, «el tipo indicado» se refiere al tipo de Rata mostrado en la franja visible.



Cuando envíes un Familiar a una Localización infectada con Ratas del tipo indicado, paga 1 florín por cada Rata de ese tipo que haya allí. Si no puedes pagar el coste completo, paga todo lo que puedas, que puede ser 0.



La familia con menos Ratas en su Andamio del tipo indicado gana 5 PI.



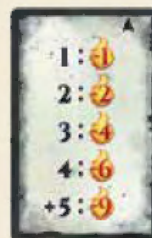
Cada familia gana los PI indicados según el número de tríos completos con 3 tipos de Rata diferentes que tenga en su Andamio.



La familia con la secuencia consecutiva más larga de Ratas de un mismo tipo gana 2 PI por cada Rata de esa secuencia. Si tuviera varias secuencias de esa longitud, puntúa solo 1.



Cuando coloques una Rata del tipo indicado junto a un símbolo de Fatalidad, ignora su efecto.



Cada familia pierde los PI mostrados según el número de Ratas del tipo indicado que tenga en su Andamio.



La familia con más Ratas del tipo indicado en su Andamio gana 4 PI. Debe tener al menos 1 Rata de ese tipo.



La familia con más Ratas del tipo indicado en el lado izquierdo de su Andamio gana 6 PI. Debe tener al menos 1 Rata de ese tipo allí.

GUARDIÁN ROJO

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.



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 su dueño una Dracma. No es necesario pagar por llevar un Alma a (A) si ésta permanece allí; sólo al hacer que cruce un Escritorio (al moverla hacia B).

Nota: A efectos de reajuste de la puntuación del Flegeton, los Escritorios no llenan escudos (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), debe pagarle una Dracma a **PACO** y otra a **MÓNICA**.



GUARDIÁN NEGRO

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



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 para llamar 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.



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



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

NUEVOS EDICTOS



Edictos de Penitencia (x4):

Cada carta incluye 1 categoría de puntuación negativa que afecta a la Familia o Familias con más elementos del tipo indicado. En el ejemplo, la familia con más Familiares en su Hogar al final de la partida pierde 4 PI.

Edictos de Contención (x4):

Cada carta incluye 1 categoría de puntuación que afecta a la Familia o Familias con el valor más bajo en la condición indicada. En el ejemplo superior, la familia con menos Invitados pierde 5 PI. En el ejemplo inferior, la familia con la Torre más baja obtiene 5 PI.



NUEVAS CARTAS DE FAMILIA

Si recibes una de estas cartas, roba otra carta de Familia al azar solo para determinar los avances iniciales de tus vecinos en los Medidores de Pecado.



Medici (🐭) Toma los recursos indicados en esta carta, incluida 1 Rata de la reserva. Si estás jugando con *El Reino de las Ratas*, puedes elegir el tipo de Rata después de que haya sido revelada la carta de ese módulo.



Amidei (🗝️) Además de tomar los recursos indicados en esta carta, coloca tu tercer Noble en la casilla inicial «Firenze» del Mapa de Rávena. Como es habitual al llegar al Mapa, gana 1 Florín y reclama 1 carta de Alianza a tu elección de entre las colocadas sobre el tablero.

BULAS PAPALES

Las Bulas son firmadas por Su Santidad el Papa y proporcionan permisos especiales, que te serán muy útiles si quieres saltarte alguna restricción.

PREPARACIÓN: Tras completar la preparación, reparte 1 carta de Bula Papal al azar a cada Familia y colócala bocarriba junto a su área de juego. Puedes jugar tu Bula Papal en cualquier momento de tu turno. Según su tipo, proporciona un efecto instantáneo de un solo uso, un efecto que dura hasta que vuelvas a delatar a un Pecador o un efecto permanente. Si **NO** juegas tu Bula Papal, **obtén 2 PI durante la puntuación final.**



ACCIÓN INSTANTÁNEA.

RETIRA ESTA CARTA DE LA PARTIDA UNA VEZ JUGADA.



Intercambia cualquier cantidad de Florines por Dracmas y recibe 2 adicionales.



Mueve un Barril de tu Torre a su espacio en el Almacén y puntúalo, igual que lo harías mediante la acción de la **MURALLA**.



Traslada la cantidad de familiares que desees de tu Torre al Hogar.



Delata a un Pecador como en una fase de Florencia. Juégala antes de tu Fase de Infierno o justo después de tu Fase de Florencia. No puedes combinarla con otro efecto para delatar 2 veces este turno.



Avanza un paso en Rávena.



Elige 1 loseta de Pacto de la reserva y colócala en tu área de juego. Puedes usarla durante la partida como cualquier otro Pacto.



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



Toma 1 Invitado o Barril que no tengas ya del **PALACIO/MERCADO** y colócalo en tu Torre.

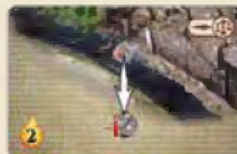
(🐭) También puedes tomarlo de entre los desechados.



MANTÉN LA CARTA ACTIVA HASTA QUE DELATES A TU PRÓXIMO PECADOR. LUEGO, RETÍRALA DE LA PARTIDA.



Juega esta carta al delatar en una localización Especial para ignorar su requisito de Invitado: No necesitas disponer en tu Torre del Invitado del color correspondiente y si ya lo tienes, puedes colocar al delator en cualquier espacio de la Torre y no necesariamente junto a él.



Coloca esta carta junto al Cementerio. Cuando un jugador (incluido tú) pague 1 Dracma a Caronte para que un alma cruce el Aqueronte, debe colocar su moneda sobre esta carta.

La próxima vez que delates a un pecador, obtén las Dracmas que haya sobre la carta y retírala del juego.



Desde que juegues esta carta hasta que delates a un pecador, no necesitas cumplir los requisitos de acceso de las localizaciones Especiales. (Por ejemplo, puedes enviar un Noble al **MERCADO** o ahorrarte el Florín al acudir al **PALACIO**.)



BENEFICIO PERMANENTE. UNA VEZ JUGADA, ESTA CARTA PERMANECE ACTIVA DURANTE EL RESTO DE LA PARTIDA.



Juega esta Bula cuando juegues una carta de Fraude. Colócala debajo de esa carta para ignorar sus requisitos de Barril (🐭) o de Rata, tanto para el beneficio instantáneo como para el de fin de la partida. Esta Bula solo puede usarse con **1 carta de Fraude**.



Si decides jugar esta Bula, colócala sobre tu Almacén, reemplazándolo. (Si ya había algún Barril en él, colócalo sobre la carta, en la misma posición en que estuviera). Cuando realices la acción de la **MURALLA**, coloca el Barril de tu Torre en cualquier espacio libre de la carta y reclama su recompensa. No se tienen en cuenta los colores.



Si decides jugar esta Bula, coloca la carta junto a tu tablero de jugador y obtén espacio extra para Barriles. Puedes colocar cualquier nuevo Barril del **MERCADO** aquí. Además, cuando reorganices tu Torre en el **PATIO**, podrás trasladar aquí tus otros Barriles. También podrás llevar Barriles directamente desde esta carta al Almacén

en una acción de **MURALLA**.

(🐭) Los Barriles colocados aquí no se ven afectados por los efectos de Fatalidad.

CRÉDITOS

Los diseños de las serigrafías y de los símbolos de los pecados troquelados en las Almas han sido creados por patrocinadores de la campaña de Infierno e Infierno Edición Coleccionista en Gamefound.

Queremos agradecerles de forma especial su contribución:

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

