

COLLECTOR'S EDITION Inferno

NUOVI COMPONENTI

- 2 miniature Guardiano: Flegias e Pluto.
- 17 miniature Strumento dei Guardiani: 9 Campana e 8 Banchi.
- 2 Patti per l'espansione "Mercanti di Ravenna".
- 2 carte Famiglia.
- 4 Editti di Penitenza e 4 Editti di Espiazione.
- 2 carte Alleanza.
- 2 mura di Dite: 1 muro con 4 torri per 1-2 giocatori e 1 muro con 5 torri per 3-4 giocatori, con 9 adesivi opzionali.

NUOVE MINI ESPANSIONI

- Bolle Papali: 14 carte
- Il Regno dei Ratti: 8 carte
- Tentazioni: 8 tessere

COMPONENTI MIGLIORATI

- 8 pedine Flegetonte in legno al posto dei cubetti Flegetonte.
- 30 miniature Ratto in 3 diversi modelli e 3 diversi colori al posto dei 30 Ratti in legno.
- 54 pedine ora fronte-retro e serigrafate: 16 Nobili, 16 Monelli, 16 Notabili, Dante, Virgilio, 1 Podestà, 1 Passaggio Segreto, 1 Libro e 1 Borsaiolo.



- 4 pedine in legno al posto delle tessere Scudo jolly.
- Le figure Guardiano e le 49 tessere dei Guardiani sono sostituite da miniature: 9 Pozzi, 9 Ossa, 9 Anime Pietrificate, 4 Entrate del Labirinto, 4 Code, 4 Catene, 9 Anime Ghiacciate e 1 Molo Infernale.



- 8 Ratti di legno serigrafato sostituiscono le tessere Colonia.
- Le guglie 3D sostituiscono i 20 dischi nei 4 colori dei giocatori. Usate i dischi per le 2 nuove carte Alleanza.



IL REGNO DEI RATTI

Questo modulo può essere giocato solo con *La Grande Pestilenza*.

PREPARAZIONE: decidete collettivamente se i tipi di Ratti si distinguono per la forma o per il colore.

1. Piazzate tutte le miniature Ratto nel Sacchetto nero. Esso rappresenta la riserva di Ratti.
2. Una volta completata la preparazione de *La Grande Pestilenza*, mescolate il mazzo Regno dei Ratti e pescate 1 carta casuale. Tenetela scoperta e a portata di tutti i giocatori durante la partita.

Se la carta mostra una o più frecce nella parte superiore, prendete la carta in fondo al mazzo e collocatela,



coperta, sotto a questa carta, lasciando visibile solo la banda che mostra i diversi tipi di Ratto. Le frecce indicheranno i tipi di Ratto influenzati dalla carta.

FLUSSO DI GIOCO: quando un luogo diventa infetto, pescate casualmente i Ratti dal Sacchetto. Come di consueto, in ordine di turno, ogni giocatore che ha almeno un Familiare su tale luogo prende 1 dei Ratti pescati e lo piazza sulla propria Impalcatura.

La carta Regno dei Ratti scoperta rimane attiva per tutta la partita. Se fornisce punti Infamia, otteneteli dopo aver assegnato i punti de *La Grande Pestilenza*. Se più giocatori si trovano in parità per la risoluzione delle condizioni di una carta, ogni giocatore a pari merito ottiene o perde l'intera quantità di punti indicata.

EFFETTI DELLE CARTE E PUNTEGGIO: nel caso delle carte con una o più frecce in cima, "il tipo indicato" si riferisce ai soli tipi di Ratto puntati dalle frecce.



Quando inviate un Familiare in un luogo infetto da Ratti del tipo indicato pagate 1 Fiorino per ogni Ratto di quel tipo presente in esso.

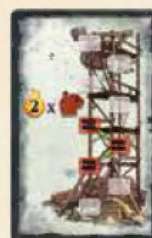
Se non potete pagare l'intero costo, per piazzarvi dovrete pagare tutti i vostri Fiorini.



A fine partita, il giocatore con il minor numero di Ratti del tipo indicato nella propria Impalcatura ottiene 5 punti Infamia.



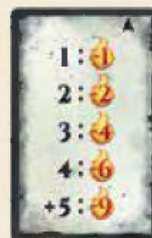
A fine partita, ogni giocatore ottiene il numero indicato di punti Infamia per ogni set completo di 3 Ratti di tipo diverso nella propria Impalcatura.



A fine partita, il giocatore con la serie consecutiva più lunga di Ratti dello stesso tipo nella propria Impalcatura ottiene 2 punti Infamia per ogni Ratto compreso in tale serie.



Quando piazzate un Ratto del tipo indicato accanto ad un simbolo Sventura, ignorate l'effetto di tale simbolo.



A fine partita, ogni giocatore perde il numero di punti Infamia mostrato in base al numero di Ratti del tipo indicato che ha nella propria Impalcatura.



A fine partita, il giocatore che ha il maggior numero di Ratti del tipo indicato nella propria Impalcatura ottiene 4 punti Infamia. È necessario avere almeno 1 Ratto.



A fine partita, il giocatore che ha il maggior numero di Ratti del tipo indicato nella parte sinistra della propria Impalcatura ottiene 6 punti Infamia. È necessario avere almeno 1 Ratto.

TENTAZIONI

Questo modulo può essere aggiunto al gioco base di *Inferno* oppure combinato a qualsiasi altro modulo di *Inferno 1348*.

PREPARAZIONE: piazzate 4 tessere Tentazione casuali sul 4° spazio di ciascuno dei primi 4 Tracciati Peccato, a coprire l'icona con il ½ Diploma. Se una tessera mostra una **chiave** (Mercanti di Ravenna) o un **ratto** (La Grande Pestilenza), e non state giocando con tali moduli, scartatela e pescatene un'altra.



EFFETTO: quando il vostro Teschio raggiunge il 4° spazio di un Tracciato Peccato su cui è presente una tessera Tentazione, siete liberi di scegliere se ottenere la tessera Tentazione **OPPURE** il segnalino ½ Diploma:

- » Se optate per la tessera Tentazione, dovrete pagare eventuali costi mostrati, rimuoverla dal Tracciato Peccato e risolverla immediatamente; essa non viene poi rimpiazzata.
- » Se optate per il ½ Diploma, lasciate la tessera Tentazione sul Tracciato. Essa è ancora disponibile per il prossimo giocatore che raggiunge tale spazio. Non potrete ottenerla successivamente, neanche se avanzate ulteriormente su quel Tracciato Peccato.



Otteni 4 Dracme.



Otteni 4 punti Infamia.



Otteni 2 segnalini ½ Diploma.



Paga 2 Dracme per ottenere il bonus di uno degli ultimi 4 Tracciati Peccato.



Otteni il bonus di uno qualsiasi dei primi 4 Tracciati Peccato **E** ottieni 1 punto Infamia.



Paga 1 Dracma per giocare una carta Imbroglia.



Paga 1 Dracma per avanzare di 1 passo sulla mappa di Ravenna.



Prendi 1 Ratto da un luogo a scelta e piazzalo nella tua Impalcatura.

PATTI



Caronte: quando contraete un prestito con Caronte, capovolgete questa tessera invece di avanzare la vostra Nave o di perdere 5 punti Infamia (se si trova nell'ultimo spazio).



Passaggio Sicuro: durante la vostra Fase Inferno, capovolgete questa tessera per avanzare 1 anima attraverso un cancello delle mura di Dite su cui non è presente un vostro passaggio sicuro.

ALLEANZE

IL FALSO TESTIMONE: un bravo testimone corrotto può trasformare qualsiasi accusa nel peccato di cui la vostra famiglia ha bisogno.



Effetto Iniziale: piazzate i vostri 5 dischi precedentemente usati come passaggi sicuri al di sopra al Tracciato Peccato viola, come mostrato qui a destra, in alto.

(Se si gioca con La Grande Pestilenza, distribuiteli nel modo alternativo mostrato subito sotto).

Abilità: quando accusate un peccatore, potete avanzare il vostro

Teschio su un qualsiasi Tracciato Peccato, a prescindere dal colore dell'anima accusata. Tuttavia, ricevete comunque il bonus relativo al colore dell'anima accusata. (Se un'accusa vi fa avanzare di 2 spazi, dovete avanzare 2 volte sullo stesso Tracciato).

Avanzate sulla mappa quando... uno dei vostri

Teschi raggiunge o supera una colonna sopra alla quale vi sia almeno 1 disco (1). Per avanzare, spostate immediatamente 1 di tali dischi a sinistra del Tracciato Peccato (2). Ogni Teschio può innescare 1 solo avanzamento sulla mappa: il disco a sinistra del Tracciato servirà ad indicare se il relativo Teschio è già stato utilizzato.

Potete decidere di **non** prendere un disco (rinunciando ad avanzare sulla mappa ora), così che quel Teschio possa farvi prendere un disco più avanzato in futuro. Quando prendete questa carta, se uno o più vostri Teschi hanno già raggiunto o superato le colonne con i dischi, potete subito prendere 1 (e soltanto 1) dei dischi raggiunti (o superati) e avanzare di 1 passo sulla mappa.



I CINQUE SIGILLI: cinque antichi favori, ancora sigillati. È giunto il momento di romperli.



Effetto Iniziale: piazzate i vostri 5 dischi precedentemente usati come passaggi sicuri accanto agli spazi 5, 12, 22, 35 e 50 del Tracciato Infamia.

Abilità: questa Alleanza fornisce 5 abilità monouso. Quando il vostro segnalino Infamia raggiunge o supera uno dei dischi, prendete il disco e piazzatelo su uno degli spazi Stivale di questa carta (questo rende la corrispondente abilità disponibile per l'uso). Non prendete dischi in questo modo durante il calcolo del punteggio finale.

Per usare un'abilità, spostate il disco sullo spazio più a destra. Ogni abilità può ospitare un solo disco e, eccetto per l'ultima, potete usarla o subito o più avanti nel corso della partita. Queste abilità non possono essere combinate con gli effetti di fine partita delle carte Imbroglia.



» Quando eseguite un'azione Stige, fatelo come se aveste rimosso 1 anima aggiuntiva, fino ad un massimo di 3 anime complessive. **Esempio:** **DAVIDE** esegue un'azione Stige presso il **ROGO**. Rimuove 2 anime dello stesso colore dal Cimitero, sposta il Disco a Destra sulla carta e risolve un'azione Stige da 3 anime.



» Durante la vostra Fase Inferno, quando muovete l'anima potete farle attraversare un cancello delle mura di Dite su cui non è presente un vostro passaggio sicuro.



» Riattivate 1 tessera Patto spesa, rendendola nuovamente disponibile. Potete riusarla a partire dal turno successivo.



» Durante i passi "Reputazione a Firenze" o "Editti" del calcolo del punteggio finale, potete usare questa abilità per essere i soli ad ottenere i punti di un Obiettivo per cui concorreste a pari merito. Anche nel caso di punti negativi, ottenete solo voi tale penalità.



» Avanzate 1 cubetto Flegetonite di 1 spazio verso destra. Usate questa abilità immediatamente dopo aver piazzato il disco su questa abilità.

Avanzate sulla mappa quando... piazzate un disco su uno spazio Stivale. Se il vostro segnalino Infamia raggiunge più dischi nello stesso turno oppure se quando ottenete questa Alleanza il vostro segnalino Infamia ha superato più dischi (rivendicandoli pertanto tutti), otterrete comunque tutti i dischi sbloccati ma avanderete di 1 solo spazio sulla mappa di Ravenna.

GUARDIANO ROSSO

Il dio della prosperità è bendato per assicurare l'equa distribuzione delle ricchezze. Ma niente vi trattiene dal sussurrare intriganti proposte nelle sue orecchie corrotte. Con il suo avallo potrete disporre di un ufficio delle tasse, attraverso cui potrete richiedere il pagamento di esorbitanti pedaggi.



PREPARAZIONE:

posizionate la figura di Pluto nella parte più a sinistra del cerchio

MARRONE. Ponete i vostri 2 Banchi nella vostra area di gioco.



ATTIVAZIONE: muovete la figura di Pluto su un qualsiasi scudo vuoto. Scegliete uno scudo adiacente (pieno o vuoto) e posizionate uno dei vostri Banchi appena sotto di esso. Se entrambi i vostri Banchi sono già in gioco, potete ricollocarne uno già piazzato.

EFFETTO: un giocatore che muove un'anima attraverso il Banco di un avversario, da (A) a (B), deve pagargli 1 Dracma. Non c'è bisogno di pagare nulla se l'anima mossa si ferma su (A). Il pagamento deve essere fatto solo se oltrepassa il Banco per arrivare su (B).



Nota: nel calcolo del punteggio del Fiume Flegetonte, tenete presente che un Banco non occupa nessuno scudo, né (A) né (B).

*Esempio: durante la Fase Inferno, **DAVIDE** decide di muovere l'anima blu. Se la muove su (A), non deve pagare nulla perché l'anima non oltrepassa alcun Banco. Se la muove su (B), attraverso l'anima grigia, deve pagare 1 Dracma a **MIRKO**.*

*Se infine la muove su (C), attraverso le altre due anime, dovrà pagare 1 Dracma a **MIRKO** e 1 Dracma a **SIMONA**.*



GUARDIANO NERO

Se lo evochi suonando la campana, Flegias il traghettatore verrà in tuo soccorso e ti guiderà fuori dalle torbide acque del fiume Stige. C'è posto però per una sola anima nella sua barca.



PREPARAZIONE: posizionate la figura di Flegias nella parte più a destra del cerchio **BLU**. Ponete le Campane nella riserva comune.



ATTIVAZIONE: **NON** muovete la figura di Flegias, ma prendete invece una Campana dalla riserva. Questa Campana potrà essere usata nella Fase Inferno di un turno successivo. Potete tenere più Campane pronte all'uso.

EFFETTO: All'inizio di un turno, invece di spostare un'anima nel modo usuale, potete rimettere una Campana nella riserva per evocare il traghettatore: muovete subito la sua figura su un qualsiasi scudo vuoto. Scegliete poi un'anima che si trova nello stesso cerchio e posizionala su un'altro scudo vuoto dello stesso cerchio. Ora svolgete una normale Fase Inferno muovendo **quella stessa anima**. Il movimento regolare è obbligatorio: un'anima non può essere spostata lateralmente da Flegias, se non può eseguire un regolare movimento subito dopo.



*Esempio: **SIMONA** paga una Campana e posiziona Flegias su uno scudo vuoto nel Cerchio viola. Ora può spostare l'anima gialla su uno qualsiasi degli scudi evidenziati in verde.*



*Ora **SIMONA** dovrà svolgere la Fase Inferno muovendo la stessa Anima su uno qualunque degli scudi evidenziati in verde.*

NUOVI EDITTI

Editti di Penitenza (x4):

Ogni carta include 1 categoria che vi fa perdere punti Infamia e che colpisce il(i) giocatore(i) con il maggior numero di unità dell'elemento indicato. Nell'esempio il(i) giocatore(i) con più Familiari a Casa a fine partita perde 4 punti Infamia.



Editti di Espiazione (x4):

Ogni carta include 1 categoria che premia il(i) giocatore(i) con il minor valore della condizione indicata. Nell'esempio più in alto, il giocatore con il minor numero di Notabili perde 5 punti Infamia. Nell'esempio più in basso, il giocatore con la Torre più bassa ottiene 5 punti Infamia.



NUOVE CARTE FAMIGLIA

Se ricevete una di queste carte, pescate un'altra carta Famiglia casuale per determinare come a inizio partita i giocatori a voi adiacenti avanzeranno sui Tracciati Peccato.



Medici (🐭) Prendete le risorse indicate sulla carta, compreso 1 Ratto, dalla riserva. Se giocate con *Il Regno dei Ratti*, scegliete il tipo di Ratto dopo che la carta di quel modulo è stata rivelata.



Amidei (🔑) Oltre a prendere le risorse indicate sulla carta, piazzate il vostro terzo Nobile sullo spazio iniziale "Firenze" della mappa di Ravenna. In sostanza, state già iniziando il vostro viaggio, per cui ottenete 1 Fiorino e prendete 1 carta Alleanza a vostra scelta.

LE BOLLE PAPALI

Le Bolle Papali sono emesse da Sua Santità, il Papa. Garantiscono al portatore speciali permessi, utili per aggirare le regole ordinarie.

PREPARAZIONE: dopo aver completato la Preparazione, date 1 Bolla Papale casuale a ciascun giocatore, che la piazza, scoperta, nella propria area di gioco.

La Bolla Papale può essere giocata in qualsiasi momento del proprio turno. A seconda del tipo, può fornire un effetto *una tantum*, un effetto continuativo che termina con la vostra prossima accusa o un effetto permanente.

Se un giocatore **NON** usa la propria Bolla Papale, a fine partita riceverà 2 punti Infamia durante il calcolo del punteggio finale.



EFFETTO ISTANTANEO.

RIMUOVETE DAL GIOCO LA CARTA UNA VOLTA GIOCATA.



Cambia qualsiasi numero di Fiorini con altrettante Dracme, più 2 Dracme addizionali.



Sposta un Barile dalla tua Torre alla tua Scorta e ottieni il relativo bonus (come se l'avessi fatto con un'azione presso le **MURA**).



Trasferisci un qualsiasi numero di tuoi Familiari dalla Torre alla tua Casa.



Accusa un peccatore (esattamente come nella Fase Firenze). Puoi giocare questa Bolla Papale subito prima della tua Fase Inferno o subito dopo la tua Fase Firenze. Non puoi combinarla con un altro effetto di gioco per eseguire due accuse nello stesso turno.



Muovi il tuo familiare sulla mappa di Ravenna lungo una strada adiacente per raggiungere una nuova città.



Prendi 1 tessera Patto a tua scelta dalla riserva e piazzala nella tua area di gioco. Usala come una qualsiasi altra tessera Patto da te ottenuta durante la partita.



Prendi 1 Ratto da un qualsiasi luogo e piazzalo sulla tua Impalcatura.



Prendi 1 Notabile o 1 Barile che non possiedi già dal **PALAZZO/MERCATO** e piazzalo nella tua Torre.

(Se preferisci, puoi invece prendere uno degli elementi rimossi).



EFFETTO LEGATO ALL'ACCUSA.

LA CARTA RESTA ATTIVA FINCHÉ NON ACCUSATE UN PECCATORE E POI È RIMOSSA.



Gioca questa carta quando stai per accusare un peccatore in un Luogo Speciale per ignorare il permesso del Notabile:

In sostanza non ti è richiesto di avere un Notabile dello stesso colore nella tua Torre e se comunque ne hai uno, puoi collocare l'accusatore ovunque nella Torre e non per forza sullo stesso piano.



Dal momento in cui giochi questa Bolla Papale e finché non accusi un peccatore, non sei tenuto a rispettare i requisiti di accesso dei luoghi speciali (ad esempio: puoi inviare un Nobile nel **MERCATO** o evitare di pagare un Fiorino quando invii un Familiare al **PALAZZO**).



rimuovila dal gioco.



EFFETTO PERMANENTE.

UNA VOLTA GIOCATA, GLI EFFETTI DELLA CARTA SONO ATTIVI PER IL RESTO DELLA PARTITA.



Quando giochi questa Bolla Papale, piazzala sopra la tua Scorta, rimpiazzandola (se vi sono già Barili su di essa, piazzali sopra questa carta, nella stessa posizione in cui si trovavano).

Ogni volta che esegui un'azione alle **MURA**, puoi spostare qui un Barile dalla tua Torre per ottenere una delle ricompense, indipendentemente dal colore, purché tu vada a occupare uno spazio ancora libero.



Gioca quando giochi una carta Imbroglia. Piazza questa Bolla sotto ad essa per ignorare i requisiti in Barili (o Ratti sia per i benefici istantanei, sia per quelli di fine partita).

Questa Bolla può essere applicata ad **1 sola carta Imbroglia**.



Se scegli di giocare questa Bolla Papale, piazza la carta vicino alla tua area di gioco per ottenere spazio extra per stivare Barili. D'ora in poi potrai stivare qui qualsiasi nuovo Barile ottenuto dal **MERCATO**.

In aggiunta, puoi spostare i tuoi Barili verso questo magazzino quando riorganizzi la tua Torre durante un'azione **CORTILE** e durante un'azione **MURA** puoi prendere da qui il Barile da spostare nella Scorta.

I Barili stivati qui non vengono colpiti dagli effetti Sventura.

CREDITI

Le serigrafie sulle pedine e le icone dei Peccati intagliate al laser nelle anime si ispirano alle bozze realizzate dai nostri sostenitori delle campagne su Gamefound di "Inferno" e della sua "Collector's Edition". Desideriamo ringraziarli per il loro straordinario contributo:

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

