

COLLECTOR'S EDITION Inferno

新しい内容物

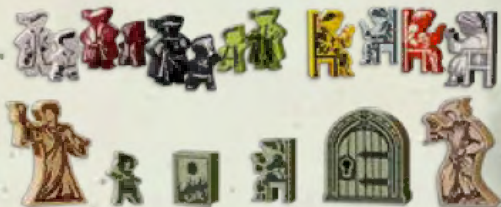
- ・ 守護者2体: プレギアス & プルートス。
- ・ 守護者固有のトークン17個: 鐘9個 および机8個。
- ・ ラヴェンナ協定2個。
- ・ 一家カード2枚。
- ・ 節制の勅令4枚と悔悛の勅令4枚。
- ・ 同盟カード2枚。
- ・ ディースの城壁X2: 1~2人用(4本塔)、3~4人用(5本塔)、任意で貼れるステッカー9枚。

新しいミニ拡張

- ・ 教皇大勅書: カード14枚。
- ・ 鼠の王国: カード8枚。
- ・ 誘惑: タイル8個。

内容物のアップグレード

- ・ 木製の「溺れる魂」コマ8個が、プレゲートンキューブの代わりとなります。
- ・ 鼠コマ30個(デザイン3種X3色 / 木製の鼠コマから変更)
- ・ 54個のコマが、両面スクリーン印刷仕様に変更: 貴族16個、浮浪児16個、来客16個、ダンテ1個、ヴァージル1個、執政官1個、通路1個、本1個、拘摸1個。



- ・ 4個の木製コマが、ワイルド盾タイルの代わりとなります。
- ・ 守護者の立像と49枚の守護者専用タイルが、ミニチュアに変更されます: 淵9個、骨9個、石化した魂9個、迷宮4個、尾4個、鎖4個、凍結した魂9個、川の栈橋1個。



- ・ スクリーン印刷の木製の鼠(X8)が、果タイルの代わりとなります。
- ・ 3Dの尖塔が、プレイヤーカラー(4色)の木製ディスク20枚の代わりとなります。ディスクは、新要素である2枚の「同盟カード」で使用ようになります。



鼠の王国

本モジュールは、大疫病(The Great Pestilence)と組み合わせることでしかプレイできません。

ゲームの準備: プレイヤーは、鼠の種類の判別方法(形状もしくは色)を決定します。

1. 鼠のミニチュアをすべて黒い袋に入れます。以降はこの袋が鼠の供給元になります。
2. 大疫病の準備が完了したら、「鼠の王国」デッキをシャッフルし、ランダムにカードを1枚引きます。ゲーム中は、そのカードをすべてのプレイヤーに見えるように表向きにして置いておきます。

もしそのカードの上部に矢印が描かれている場合は、

山札の一番下のカードを1枚取り、鼠の種類が書かれた帯部分だけが見えるように



して、このカードの下に裏向きで差し込みます。矢印は、そのカードに影響を与える鼠の種類を指し示しています。

ゲームの流れ: 場所が感染した際、袋から鼠をランダムに引きます。その場所に家族コマを置いている各プレイヤーは、引かれた鼠から1個を受け取り、手番順に自身の足場に配置します。

公開されている「鼠の王国」カードの効果は、ゲーム終了まで有効となります。もしそのカードが悪名点をもたらす場合は、大疫病の後に得点計算を行います。カードの条件により複数のプレイヤーが同点になった場合、同点のプレイヤー全員が完全な点数を獲得、または失います。

カードの効果と計算: 上部に矢印があるカードの場合、「指定された種類」とは、下に差し込まれた帯に表示されている鼠の種類を指します。



指定された種類の鼠に感染している場所に家族コマを派遣する際、そこにいる指定種の鼠1匹につき1フローリンを支払います。

全額を支払うことができない場合は、可能な限りの金額を支払います。



自身の足場にいる指定種の鼠が最も少ないプレイヤーは、悪名点を5獲得します。



各プレイヤーは、自身の足場にいる鼠一式(3種類)の数に応じて、記載された悪名点を獲得します。



自身の足場に、同種の鼠を最も長く連続して並べているプレイヤーは、その連続している鼠1匹につき悪名点を2獲得します。



指定された種類の鼠を不運シンボルの隣に配置する際は、そのシンボルの効果が無視されます。



各プレイヤーは、自身の足場にいる指定種の鼠の数に応じて、記載されている悪名点を失います。



自身の足場にいる指定種の鼠が最も多いプレイヤーは、悪名点を4獲得します。最低でも1匹の鼠が必要です。



自身の足場の左側に、指定種の鼠を最も多く保有しているプレイヤーは、悪名点を6獲得します。最低でも1匹の鼠が必要です。

誘惑

このモジュールは、インフェルノの基本ゲームに追加することもできますし、インフェルノ 1348の他のモジュールと組み合わせることも可能です。

ゲームの準備: 4個のランダムな誘惑タイルを、それぞれ最初の4つの罪トラックの4番目の位置に配置し、1/2免状アイコンを覆い隠します。

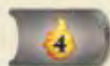
もし引いたタイルに鍵(ラヴェンナの商人) または鼠(大疫病)のアイコンが描かれており、そのモジュールを導入せずにプレイしている場合は、そのタイルを捨てて、代わりに別のタイルをランダムに引き直してください。

効果: 誘惑タイルが置かれている罪トラックの4マス目に自分の頭蓋骨が到達した際、誘惑タイルまたは1/2免状トークンのどちらか一方を獲得することができます。

- 誘惑タイルを選択した場合は、表示されているコストを支払い、そのタイルを罪トラックから取り除いて即座に効果を解決します。なお、タイルの交換はされません。
- 1/2免状トークンを選択した場合は、トラックの上に誘惑タイルをそのまま残しておきます。そのタイルは、次にその位置に到達したプレイヤーが獲得できる状態となります。後から再びその罪トラックに進んだとしても、その誘惑タイルを後から獲得することはできません。



ドラクマを4獲得します。



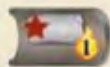
悪名点を4獲得します。



1/2免状トークンを2獲得します。



ドラクマを2支払い、後半の4本の罪トラックのうち、いずれか1本からボーナスを獲得します。



最初の4本の罪トラックのうち、いずれか1本からボーナスを獲得し、さらに悪名点を1獲得します。



ドラクマを1支払い、詐欺カードを1枚プレイします。



ドラクマを1支払い、ラヴェンナを1マス進めます。



いずれかの場所から鼠を1匹取り、自身の足場に配置します。

協定



カローン: 借金を行う際、このタイルを裏返すことで舟の移動や、最後のマスにいて悪名点を5失うことを回避できます。



安全な道: 自身の地獄フェイズ中、このタイルを裏返すことで、安全な道を配置していない門を通過させて、魂1体をディースの城壁の反対側へ移動させることができます。

同盟

不実な目撃者: 買収された目撃者は、いかなる告発も、一家が必要とする罪へと変えることができます。



ゲームの準備: 以前安全な道として使用していた5個のディスクを、紫色の罪トラックの上に図のように配置します。(大疫病)を導入してプレイする場合は、こちらの別パターンのディスク配置を使用してください。



能力: 罪人を告発する際、告発された魂の色に関わらず、任意の罪トラックで自分の頭蓋骨を進めることができます。ただし、獲得するボーナスについては、通常通りその魂の色に対応したものとなります。

(大疫病) もし1回の告発で2マス進める場合は、2マスとも同じトラックを進めなければなりません。

マップ上を進む条件: 自身の頭蓋骨の1つが、上部に

少なくとも1枚のディスクがある列に到達するか、またはそこを通過したとき(1)。マスを進めるには、その列にあるディスクの1枚を即座に獲得し、その罪トラックの左側へと移動させます(2)。各頭蓋骨はマップの前進を1回しか発動できません。また、罪トラックの左側に置かれたディスクは、その頭蓋骨が使用済みであることを示します。



ディスクの獲得やラヴェンナでの前進を辞退することもできます。その場合頭蓋骨の権利は消費されず、同じ罪トラックのさらに右側にある別のディスクを獲得するために温存することが可能です。

このカードを獲得した際に、自身の頭蓋骨が1つ以上ディスクのある列に到達または通過しており、複数のディスクがすでに獲得条件を満たしていたとしても、獲得できるのはそのうちの1枚のみであり、ラヴェンナで進めるのは1マスだけです。

5つの封印: 封印されし、5つの古の恩寵。それを解き放つ時は来たり。



ゲームの準備: 以前安全な道として使用していた5個のディスクを、悪名トラックの5、12、22、35、50マスの横に配置します。

能力: このカードは、5つの使い捨て(1回限り)の能力を提供します。

自身の悪名トークンがディスクのあるマスに到達するか通過した際、そのディスクを受け取り、長靴マークが描かれたこのカードの空きスペースに配置します。これによって能力の使用が可能になります。能力を使用するには、そのディスクを右側のスペースに移動させます。各能力に配置できるディスクは1枚のみであり、最後の能力を除き、獲得した能力は即時使用することも、後で使用するために温存しておくことも可能です。最終悪名点計算では到達したディスクを無視します。これらの能力を、詐欺カードやゲーム終了時の効果と組み合わせることはできません。



例: アラセリはパコでステュクス川を起動します。彼女は墓場から同じ色の魂2体を戻し、このディスクを右側のスペースへ移動させ、能力を消費することで、魂3体分のステュクス川アクションを処理します。



自身の地獄フェイズ中、安全な道を配置していない門を通過させて、魂1体をディースの城壁の反対側へ移動させることができます。



使用済みの協定タイル1枚を裏返して利用可能な状態に戻します。これは次ターンの最初に使用できます。



フィレンツェでの評判または勅令の得点計算時にこの能力を使用すれば、他プレイヤーと同点であっても、単独で勝利を独占できます。もし点数がマイナスになるのであれば、使用したプレイヤーだけがその罰則を受けることになります。



プレゲートンキューブ1個を右に1マス移動させます。この能力は、ディスク配置直後に即時使用しなければなりません。

マップ上を進む条件: いずれかのディスクを長靴のスペースに配置したとき。手番(同盟の獲得時も含む)中に、自身の悪名トークンが複数のディスクに一気に到達した場合、到達したすべてのディスクをカードの上に配置しますが、ラヴェンナで進めるのは1マスのみです。

赤の守護者

富を司る神は、公平な分配を期するためにその視界を封じられているものの、彼の墮落した聴覚に興味をそそる提案をささやくことを妨げるものではない。この神の同意を得て税関を設置することで、法外な通行料をせしめるのだ。



ゲームの準備: プルートのコマを茶圏の左端にある盾に置きます。各プレイヤーは机を2個受け取り、自分のストックに置きます。



起動時: この守護者コマを空いている盾に移動させます。隣接する盾(空であるかどうかは不問)を1つ選び、その直下に机を1つ置きます。もしボード上に双方の机が置かれている場合は、いずれかを再利用します。

効果: 他のプレイヤーの机を横切って(A地点からB地点へ)魂を移動させたプレイヤーが、机の所有者に1ドラクマを支払います。A地点に留まる場合は支払いの必要がなく、机を超えてB地点に移動する場合にのみ支払いが発生します。



注意: プレゲトーン川の悪名点を調整する場合は、どの盾(AおよびB)にも机が置かれていないことを確認してください。

例: 地獄フェイズで、**アラセリ**が青の魂を移動させようとしています。

魂が(A)に移動すれば支払いは発生しません。魂はどの机も通過していないからです。

もしアラセリが灰の魂のいる盾を通過して(B)に移動する場合は、彼女は1ドラクマを**パコ**に支払います。

魂を(C)に移動する場合は、1ドラクマを**パコ**に、もう1ドラクマを**モニカ**に支払います。



黒の守護者

鐘を鳴らして呼び出したれば、ステュクス川の濁流より現れ出でた渡し守のプレギュアスが汝に手を差し伸べる。彼の小舟にあるのは魂一体分の空隙。



ゲームの準備: プレギュアスのコマを青の圏の右端にある盾に置きます。鐘を共通サプライに置きます。



起動時: 守護者コマは移動させません。代わりに、起動したプレイヤーは鐘を1個得ます。鐘は以降の地獄フェイズで使用できます。複数の鐘を持っていても構いません。

効果: 自分の手番開始時、通常の方法で魂を移動させる代わりに、鐘トークン1個を共通サプライに返し、渡し守であるプレギュアスを召喚します。

それから守護者コマを空の盾に移動させます。同じ圏に置かれている魂を選択し、同じレベルにある空の盾に置いてください。それから圏の下にある空の盾にその魂を移動させて通常の地獄フェイズをプレイします。二番目の通常移動は必須となります。直後の地獄フェイズで通常移動が出来ない場合、魂は横方向に移動できません。



例: **モニカ**は鐘を支払って紫の圏にある空の盾にプレギュアスを置きます。これで彼女は緑色の印がついた盾に黄の魂を移動できるようになりました。



これで黄の魂は、通常の地獄フェイズで緑色の印がついた盾に移動しなくなりました。

新規勅令

悔悛の勅令 (X4):

各カードには1つの減点カテゴリーが設定されており、指定された要素が最も多いプレイヤー(同点の場合は該当者全員)にその罰則が適用されます。例を挙げると、自分の家に最も多くの家族コマを残しているプレイヤーは、悪名点を4失います。



節制の勅令 (X4):

各カードには1つの得点カテゴリーが設定されており、指定された条件の値が最も低いプレイヤー(同点の場合は該当者全員)にその効果が適用されます。上の例では、来客が最も少ないプレイヤーが、悪名点を5失います。下の例では、最も低い塔を持つプレイヤーが、悪名点を5獲得します。



新しい一家カード

もしこれらのカードのいずれかが配られた場合、両隣のプレイヤーの初期の罪トラックの進捗を決定するためだけに、別の一家カードをランダムに1枚引いてください。



Medici (鼠) このカードに表示されている資源を獲得します。これにはストックの鼠1匹が含まれます。鼠の王国モジュールを導入してプレイしている場合は、そのモジュールのカードが公開された後に、鼠の種類を選択してください。



Amidei (鍵) カードに記載された資源を獲得し、さらに自身の3体目の貴族をラヴェンナ・マップの初期マスである「フィレンツェ」に配置します。マップ進入時の通常ルールと同様に、フローリンを1獲得し、任意の同盟カード1枚を選択して獲得してください。

✿ 教皇大勅書 ✿

教皇大勅書は教皇聖下より賜るものです。大勅書はそれを所持する者に特別な権限を付与し、いかなるルールをも回避するとても役に立つアイテムです。

ゲームの準備: 準備完了後、各プレイヤーのプレイエリアの横に、ランダムに選んだ教皇大勅書カードを1枚ずつ表向きで配置してください。

教皇大勅書は、自身の手番中であればいつでもプレイすることができます。カードの効果は種類によって異なり、「即時(1回限り)」、「次の告発を行うまで持続」「永続」の3パターンがあります。

もし教皇大勅書カードを一度もプレイしなかった場合は、最終得点計算時に悪名点を2獲得します。

 **即時アクションです。**
使用するとゲームから取り除かれます。



フローリンを同数+2のドラクマに変換します。フローリンの数は無制限です。



通常の**城壁**アクションを介した手順と同様に、1個の樽を塔から物資表に送って悪名点を獲得します。



自分の塔にある一家コマを無制限に自分の家に移します。



フィレンツェフェイスと同じ要領で、罪人を告発します。自身の地獄フェイスの前、またはフィレンツェフェイスの直後にプレイします。このターン中に告発を2回行うために、この効果を別の効果と組み合わせることはできません。



隣接する道路を進み、新しい町へ移動します。



ストックから協定タイルを1枚取り、自身のプレイエリアに配置します。ゲーム中、このタイルを他のすべての協定タイルと同様に使用することができます。



いずれかの場所から鼠を1匹取り、自身の足場に配置します。



宮殿/市場から、自分がまだ持っていない来客または樽を1つ取り、自身の塔に配置します。

() 捨て札の山からその要素を獲得してもかまいません。



次の罪人を告発するまで効果が持続します。告発後にゲームから取り除かれます。



特殊な場所で罪人を告発する直前にこのカードを使用することで、来客の要件を無視することができます。

自分の塔に同色の来客を置く必要がなくなります。もしすでに来客がいる場合は、塔の空きマスに告発する一家コマを配置することができますが、必ずしも隣に置く必要はありません。



次の罪人を告発するまでに大勅書を使用することを選択した瞬間から特殊な場所への進入要件を満たす必要がなくなります。

(例: 貴族を**市場**へ派遣することや**宮殿**にフローリンを貯えることもできます。)



この大勅書は、墓の隣にカードを置いて使用します。自分を含むプレイヤーはアケロン川を渡河する魂一体につき1ドラクマを支払います。ドラクマはカードの上に置きます。次に罪人を告発する際このカードからドラクマを回収して大勅書をゲームから取り除きます。



永続恩恵です。
一度使用するとゲームが終了するまで効果が継続します。



この大勅書を使用する場合は、カードを自分の物資表の上に置いて物資表の代替とします(すでに樽がある場合は、このカードの上に樽を元の位置と同じ場所に置いてください。)

城壁アクションを実施する際に、自分の塔からどんな色の樽でもカードのどの空きマスにでも配置することができ、対応する報酬を得ることができます。



詐欺カードのプレイ時に同時に使用します。この大勅書はそのカードの下に配置することで、そのカードが持つ即時効果およびゲーム終了時効果の両方において、樽()または鼠の条件をすべて無視することができます。

この大勅書は、1枚の詐欺カードに対してのみ使用できます。



この大勅書をプレイする場合は、自分のプレイヤーボードの隣にカードを置き、それが樽用の追加スペースとなります。以降は市場から得た樽をここで保管することになります。

これに加えて、**中庭**アクション中に塔の配置を行う際、既存の樽をここで保管することができます。**城壁**アクション中は、ここから直接樽を配送することができます。

() ここに置かれている樽は、不運の効果を受けません。

クレジット

スクリーン印刷が施されたコマのデザイン、および魂コマのレーザーカットされた罪のシンボルは、インフェルノおよびインフェルノ・コレクターズエディションのGamefoundクラウドファンディングキャンペーンの支援者によるアートコンセプトが原案となっています。支援者たちからの素晴らしい貢献に、心から感謝の意を表します:

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.

