

# COLLECTOR'S EDITION Inferno

## NOWE KOMPONENTY

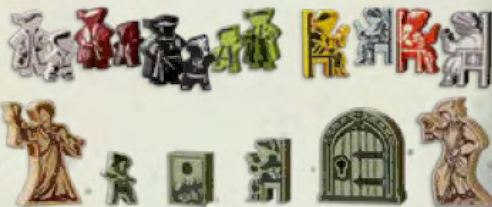
- 2 Figurki Strażników: (Flegias i Plutos).
- 17 Elementów Strażników: 9 Dzwonów i 8 Biur.
- 2 Pakty Rawenny.
- 2 Karty Rodu.
- 4 Edykty Umiaru i 4 Edykty Pokuty.
- 2 Karty Sojuszu.
- 2 Mury Dis: Komponent z 4 wieżami dla 1-2 graczy i komponent z 5 wieżami dla 3-4 graczy, z 9 opcjonalnymi naklejkami.

## NOWE MINI-DODATKI

- Bulle Papieskie: 14 Kart.
- Królestwo Szczurów: 8 Kart.
- Pokusy: 8 kafelków.

## ULEPSZONE KOMPONENTY

- 8 Drewnianych Tonących Dusz zamiast kostek Flegetonu.
- 30 figurek Szczurów w 3 różnych wersjach i 3 kolorach zamiast 30 drewnianych Szczurów.
- 54 znaczniki mają teraz nadruki i są dwustronne: 16 Szlachciców, 16 Urwisów, 16 Gości, Dante, Wergiliusz, 1 Podesta, 1 Brama, 1 Księga i 1 Rzeźmieszek.



- 4 drewniane znaczniki zamiast kafelków Uniwersalnych Tarcz.
- Postacie Strażników i ich 49 kafelków to teraz figurki: 9 Dołów, 9 Kości, 9 Skamieniałych Dusz, 4 Labirynty, 4 Ogony, 4 Łańcuchy, 9 Zamarzniętych Dusz i 1 Rzeźna Przysłań.



- 8 drewnianych Szczurów z nadrukami zamiast kafelków Kolonii.
- Wieżycy 3D zamiast 20 drewnianych Dysków w 4 kolorach graczy. Dyski używamy teraz z 2 nowymi Kartami Sojuszu.



# KRÓLESTWO SZCZURÓW

Gra z tym modułem wymaga również modułu *Wielka Zaraza*.

**PRZYGOTOWANIE:** Gracze muszą wspólnie zdecydować czy o typie Szczurów decyduje ich kształt czy kolor.

1. Umieść wszystkie Szczury w czarnym woreczku. Worek ten to teraz zapas Szczurów.
2. Po zakończeniu przygotowania modułu Wielka Zaraza, przetasuj talię Królestwa Szczurów i losowo dobierz jedną kartę. Odstoń i umieść ją w widocznym dla wszystkich graczy miejscu na czas gry.

Jeśli na górze karty widoczna jest strzałka,



dobierz kartę ze spodu talii i nie odkrywając jej, wsuń ją pod tę kartę tak, aby widoczny został pasek z typami Szczurów. Strzałka wskazuje typ Szczura na który wpływa ta karta.

**PRZEBIEG GRY:** Gdy lokacja zostaje zainfekowana, losowo dobierz szczury z worka. Jak zwykle, każdy gracz z członkiem rodziny na tej lokacji bierze jednego z dobranych Szczurów i umieszcza go na swoim Rusztowaniu, zachowując kolejność graczy.

Widoczna karta Królestwa Szczurów aktywna jest przez całą grę. Jeśli przyznaje ona punkty Niesławy, należy podliczyć je po podliczeniu punktów z modułu Wielka Zaraza. W przypadku remisu, każdy z graczy spełniający warunek karty zyskuje lub traci pełną ilość punktów.

**EFEKTY KART I PUNKTACJA:** W przypadku kart ze strzałką u góry, „wskazany typ” odnosi się do typu Szczura na wsuniętej pod spód karcie którego wskazuje strzałka.

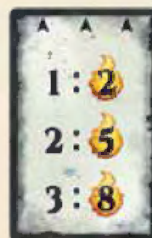


Gdy wysyłasz członka rodziny do lokacji zainfekowanej Szczurami wskazanego typu, zapłać 1 Floren za każdego Szczura tego typu który się tam znajduje.

Jeśli nie stać cię aby opłacić pełną sumę, zapłać tyle ile możesz.



Gracz, który ma na swoim Rusztowaniu najmniej Szczurów wskazanego typu, zyskuje 5 punktów Niesławy.



Każdy gracz otrzymuje wskazaną liczbę punktów Niesławy za każdy posiadany pełny zestaw 3 różnych typów Szczurów na swoim Rusztowaniu.



Gracz z najdłuższym, nieprzerwanym ciągiem Szczurów tego samego typu na swoim Rusztowaniu otrzymuje 2 punkty Niesławy za każdego Szczura w tym ciągu.



Kiedy umieszczasz Szczura wskazanego typu obok symbolu Nieszczęścia, zignoruj efekt tego symbolu.



Każdy gracz traci wskazaną liczbę punktów Niesławy za każdego Szczura wskazanego typu na swoim Rusztowaniu.



Gracz, który ma na swoim Rusztowaniu najwięcej Szczurów wskazanego typu, zyskuje 4 punkty Niesławy. Gracz ten musi mieć przynajmniej jednego Szczura tego typu.



Gracz, który ma najwięcej Szczurów wskazanego typu po lewej stronie swojego Rusztowania zyskuje 6 punktów Niesławy. Gracz ten musi mieć przynajmniej jednego Szczura tego typu.

# POKUSY

Ten moduł można dodać do podstawowej gry *Inferno* lub połączyć z dowolnym innym modułem *Inferno 1348*.

**PRZYGOTOWANIE:** Umieść 4 losowe kafelki Pokusy na czwartej pozycji każdego z pierwszych czterech Torów Grzechu, zakrywając ikony ½ Dyplomu.

Jeśli na kafelku widnieje **klucz** (Kupcy Rawenny) lub **szczur** (Wielka Zaraza), a nie grasz z tymi modułami, odrzuć kafelek i losowo dobierz inny.

**EFEKT:** Kiedy twoja Czaszka dotrze do czwartej pozycji na Torze Grzechu z kafelkiem Pokusy, zdobądź albo ten kafelek Pokusy albo żeton ½ Dyplomu.

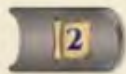
- » Jeśli wybierzesz kafelek Pokusy, opłać jego ewentualny koszt, usuń go z Toru Grzechu i natychmiast rozpatrz jego efekt. Kafelek nie zostaje zastąpiony nowym.
- » Jeśli wybierzesz żeton ½ Dyplomu, zostaw kafelek Pokusy na torze. Zostaje on dostępny dla następnego gracza który dotrze do tego pola. Nie możesz zdobyć tego kafełka Pokusy później, nawet jeśli ponownie posuniesz się naprzód na tym Torze Grzechu.



Zyskaj 4 Drachmy.



Zyskaj 4 punkty Niesławy.



Zyskaj 2 żetony ½ Dyplomu.



Zapłać 2 Drachmy aby uzyskać premię dowolnego jednego z ostatnich czterech Torów Grzechu.



Zyskaj premię dowolnego jednego z pierwszych czterech Torów Grzechu i zyskaj 1 punkt Niesławy.



Zapłać 1 Drachmę by zagrać Kartę Oszustwa.



Zapłać 1 Drachmę by przesunąć się o jedno pole w Rawennie.



Weź jednego Szczura z dowolnej lokacji i umieść go na swoim Rusztowaniu.

# PAKTY



**Charon:** Biorąc pożyczkę, odwróć ten kafelek aby pominąć przesunięcie łodzi. Jeśli twoja łódź jest na ostatnim polu, nie trać 5 punktów Niesławy.



**Bezpieczne Przejście:** Podczas fazy Piekła, odwróć ten kafelek aby przemieścić 1 Duszę przez Mury Dis bez Bezpiecznego Przejścia.

# SOJUSZE

*FALSZYWY ŚWIADEK: Przekupiony świadek może każde oskarżenie zamienić w grzech, którego potrzebuje twoja rodzina.*



**Przygotowanie:** Umieść swoje 5 dysków, które wcześniej służyły jako Bezpieczne Przejścia, nad fioletowym Torem Grzechu, tak jak na rysunku.

(🐹) Jeśli grasz z modułem Wielka Zaraza, użyj tych alternatywnych pozycji dla Dysków.



**Zdolność:** Gdy oskarżasz grzesznika, możesz przesunąć swoją Czaszkę na dowolnym Torze Grzechu, niezależnie od koloru oskarżonej Duszy. Nadal jednak otrzymujesz premię odpowiadającą kolorowi tej Duszy.

(🐹) Jeśli oskarżenie pozwala ci się przesunąć 2 razy, oba ruchy musisz wykonać na tym samym Torze.

**Przesuń się na Mapie gdy...** jedna z twoich Czaszek dotrze do lub minie kolumnę z przynajmniej 1 Dyskiem nad nią (1). Aby się przesunąć, natychmiast zdobądź 1 z tych Dysków i umieść go po lewej stronie tego Toru Grzechu (2). Każda Czaszka pozwala na tylko jeden ruch na mapie a Dysk po lewej stronie Toru Grzechu wskazuje że ta Czaszka została już użyta.



Możesz **zrezygnować** z użycia Dysku i ruchu w Rawennie. Jeśli to zrobisz, możesz zdobyć Dysk na dalszej pozycji na prawo na Torze przy późniejszym przesunięciu Czaszki na to miejsce.

Kiedy dobierzesz tą kartę, jeśli jedna lub więcej twoich Czaszek już dotarła do lub minęła kolumnę z Dyskami, jeśli dostępnych miałbyś kilka Dysków, możesz skorzystać tylko z 1 z nich i przesunąć się o 1 pole w Rawennie.

*PIĘĆ PIECZĘCI: Pięć starożytnych, zapieczętowanych łasek. Nadszedł czas, by je otworzyć.*



**Przygotowanie:** Umieść swoje 5 dysków, które wcześniej służyły jako Bezpieczne Przejścia, na torze Niesławy obok pól 5, 12, 22, 35 i 50.

**Zdolność:** Ta karta przyznaje 5 jednorazowych umiejętności. Kiedy twój żeton Niesławy dotrze do Dysku lub go minie, zdejmij ten Dysk i umieść go na wolnym polu z Butem na tej karcie. Od tego momentu, ta umiejętność jest dostępna. Aby skorzystać z umiejętności, przesunij jej Dysk na pole po jej prawej stronie. Przy każdej umiejętności możesz umieścić tylko 1 Dysk i z każdej umiejętności z wyjątkiem

ostatniej, możesz skorzystać od razu lub później. Zignoruj Dyski które zyskasz podczas końcowego punktowania. Te umiejętności nie łączą się z efektami końca gry na kartach Oszustwa.



» Wykonując akcję Rzeki Styks, traktuj ją tak jakbyś usuwał 1 dodatkową Duszę, do maksymalnie 3. **Np. Grzech wykonuje akcję Rzeki Styks na PŁONĄCYM STOSIE.** Usuwa 2 Dusze tego samego koloru z Cmentarza, przesuwa Dysk na pole po prawej i rozpatruje efekt Rzeki Styks dla trzech Dusz.



» Podczas swojej fazy Piekła, przemieść 1 Duszę przez Mury Dis bez Bezpiecznego Przejścia.



» Odwróć 1 wcześniej użyty kafelek Paktu na jego dostępną stronę. Możesz go użyć ponownie od następnej tury.



» Przy punktacji Reputacji we Florencji lub Edyktów, możesz użyć tej umiejętności, aby samodzielnie zdobyć punkty za cel, gdzie inaczej nastąpiłby remis. Jeśli cel przyznaje punkty ujemne, tylko ty poniósłbyś tą karę.



» Przesuń 1 kostkę Flegetonu o jedno pole w prawo. Użyj tej zdolności natychmiast po umieszczeniu Dysku.

**Przesuń się na Mapie gdy...** umieścisz Dysk na polu z Butem. Jeśli twój żeton Niesławy dotrze do więcej niż jednego dysku podczas twojej tury, wliczając w to zdobycie Sojuszu, umieść wszystkie zdobyte Dyski na karcie, lecz przesunij się tylko 1 raz w Rawennie.

## 👑 CZERWONY STRAŻNIK 👑

*Bóg bogactwa ma zamknięte oczy, aby zapewnić sprawiedliwy podział dóbr. Jego skorumpowane uszy zawsze jednak słyszą intrygujące propozycje. Za jego zgodą, otwieraj urzędy celne i pobieraj wygórowane opłaty za tranzyt.*



**PRZYGOTOWANIE:** Umieść Plutosa na skrajnie-lewej tarczy **BRĄZOWEGO** kręgu. Pozostaw 2 Biura odpowiedniego koloru w pobliżu obszaru gry.



**ZASADY:** Przesuń Plutosa na pustą tarczę. Wybierz sąsiednią tarczę (pustą lub nie) i umieść jedno ze swoich Biur pod nią. Jeśli obydwa twoje Biura są już na planszy, ponownie użyj jednego z nich.

**EFEKT:** Gracz który przesuwają duszę przez Biuro innego gracza (od A do B) musi zapłacić jego właścicielowi 1 Drachmę. Opłata nie jest wymagana aby przesunąć duszę na (A) jeśli Dusza tam zostanie, lecz wyłącznie jeśli zostanie przesunięta przez Biuro (do B).



**Uwaga:** Dostosowując wynik rzeki Flegeton, upewnij się że Biuro nie zajmuje żadnych tarcz (ani A, ani B).

*Przykład: W fazie Piekła, GRZEŚ chce przesunąć niebieską Duszę.*



*Jeśli przesunie ją do (A), żadna opłata nie jest wymagana, ponieważ Dusza nie przemieszcza się przez żadne Biuro.*

*Jeśli przesunie ją przez tarczę z szarą Duszą do (B), musi zapłacić 1 Drachmę dla PATRYKA.*

*Jeśli przesunie ją do (C), musi wtedy zapłacić 1 Drachmę dla PATRYKA i kolejną dla GOSI.*

## 👑 CZARNY STRAŻNIK 👑

*Gdy wezwiesz go dzwoniąc w dzwon, przewoźnik Flegias wypłynie z błotnistych wód rzeki Styks i przyjdzie Ci z pomocą. W jego łodzi jest miejsce dla jeszcze jednej duszy.*



**PRZYGOTOWANIE:** Umieść Flegiasa na skrajnie-prawej tarczy **NIEBIESKIEGO** kręgu. Pozostaw Dzwony w pobliżu obszaru gry.



**ZASADY:** **NIE PRZESUWAJ** Flegiasa. Zamiast tego, weź Dzwon. Dzwonu tego można użyć w fazie Piekła w późniejszej turze. Możesz zebrać więcej niż 1 Dzwon.

**EFEKT:** Na początku tury, zamiast przesunięcia Duszy, zwróć Dzwon do rezerwy, aby przywołać przewoźnika.

Potem, umieść Flegiasa na pustej tarczy, a następnie wybierz Duszę znajdującą się w tym samym kręgu i umieść ją na pustej tarczy tego samego poziomu. Teraz, rozegraj typową fazę Piekła przesuwając **tą Duszę** na pustą tarczę niższego kręgu.

Ten drugi, standardowy ruch jest obowiązkowy: Duszy nie można przesunąć w bok, jeśli ten kolejny, standardowy ruch fazy Piekła nie jest możliwy.



*Przykład: GOSIA używa Dzwonu i umieszcza Flegiasa na pustej tarczy fioletowego Kręgu. Może teraz przesunąć żółtą Duszę na którąkolwiek tarczę oznaczoną na zielono.*



*Teraz, musi przesunąć tą samą Duszę podczas standardowej fazy Piekła, na którąkolwiek z tarcz oznaczonych na zielono.*

## 👑 NOWE EDYKTY 👑



**Edykty Pokuty (x4):**

Każda karta posiada jedną kategorię ujemnej punktacji, która wpływa na gracza lub graczy posiadających największą wskazanego elementu. Przykładowo, gracz z największą liczbą członków rodziny w domu traci 4 punkty Niesław.

**Edykty Umiarów (x4):**

Każda karta posiada jedną kategorię punktacji, która wpływa na gracza lub graczy z najniższą wartością wskazanego kryterium. W powyższym przykładzie, gracz który ma najmniej Gości traci 5 punktów Niesław. W poniższym przykładzie, gracz z najniższą Wieżą zyskuje 5 punktów Niesław.



## 👑 NOWE KARTY RODU 👑

Jeśli otrzymasz jedną z tych kart, losowo dobierz kolejną kartę Rodu tylko po to by określić początkowe pozycje sąsiadujących graczy na torach Grzechu.



**Medici (👤)** Dobierz zasoby widoczne na tej karcie, w tym 1 Szczura z rezerwy. Jeśli grasz z **Królestwem Szczurów**, wybierz typ Szczura po odkryciu karty tego modułu.



**Amidei (🗝️)** Oprócz dobrania zasobów widocznych na tej karcie, umieść swojego trzeciego Szlachcica na polu startowym „Firenze” na mapie Rawenny. Jak zwykle po wejściu na mapę, zyskaj 1 Floren i dobierz 1 dowolną kartę Sojuszu.


# BULLE PAPIESKIE


*Bulle Papieskie wydawane są przez Jego Świątobliwość Papieża. Przyznają posiadaczowi specjalne uprawnienia wielce przydatne w obchodzeniu wszelakich reguł.*


**PRZYGOTOWANIE:** Po zakończeniu przygotowania, rozdaj każdemu graczowi po 1 losowej karcie Bulli Papieskiej. Połóż ją odkrytą obok obszaru gry każdego gracza.


Bullę Papieską zagrać możesz w dowolnym momencie swojej tury. W zależności od jej rodzaju, przyznaje ona albo natychmiastowy, jednorazowy efekt, albo efekt trwający do czasu twojego kolejnego oskarżenia, albo efekt stały.


Jeśli **NIE** użyjesz swojej Bulli Papieskiej, zyskaj 2 punkty Niesławy podczas końcowego punktowania.


 **AKCJA NATYCHMIASTOWA.**  
USUŃ Z GRY PO ZAGRANIU.


 1 Wymień dowolną ilość Florenów i otrzymaj taką samą liczbę Drachm, plus dodatkowe 2.


 1 Wyślij jedną Beczkę ze swojej Wieży do Panelu Zaopatrzenia i zdobądź za nią punkty tak, jakby było to zrobione w ramach zwykłej akcji **MURU**.

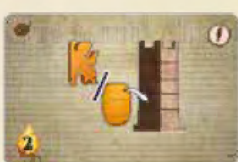

 1 Przenieś dowolną liczbę członków rodziny z Wieży do swojego domu.


 1 Oskarż grzesznika tak jak zrobiłbyś to w fazie Florencji. Zrób to przed swoją fazą Piekła lub od razu po swojej fazie Florencji. Nie możesz połączyć tego efektu z innym, aby oskarżyć dwukrotnie w tej samej turze.


 1 Przesuń się sąsiednią drogą do nowego miasta.


 1 Weź 1 kafelek Paktu z rezerwy i umieść go w swoim obszarze gry. Możesz go użyć jak każdy inny kafelek Paktu podczas gry.


 1 Weź 1 Szczura z dowolnej lokacji i umieść go na swoim Rusztowaniu.


 1 Weź z **PAŁACU/RUNKU** 1 Gościa lub Beczkę których jeszcze nie masz i umieść go/ją w swojej Wieży.  Możesz dobrać ten element ze stosu odrzuconych.



 **POZOSTAJE AKTYWNA DO CZASU, KIEDY OSKARŻYSZ KOLEJNEGO GRZESZNIKA. WTEDY, USUŃ Z GRY.**


 Od momentu zagrania tej Bulli do czasu gdy oskarżysz kolejnego grzesznika nie musisz spełniać wymagań wejściowych do żadnej ze Specjalnych Lokacji.  
*(Przykład: Możesz wysłać Szlachcica na **RYNEK** lub oszczędzić Florena w **PAŁACU**.)*

 Zagraj tą kartę gdy chcesz oskarżyć grzesznika w Specjalnej Lokacji aby ominąć wymagania Gościa: Nie będziesz potrzebował Gościa tego samego koloru w swojej wieży, a jeśli już tam jest to możesz umieścić oskarżyciela w dowolnym miejscu Wieży, niekoniecznie obok niego.


 Zagraj tą Bullę umieszczając kartę obok Cmentarza. Kiedykolwiek któryś z graczy (włącznie z Tobą) płaci 1 Drachmę za tranzyt Duszy przez rzekę Acheron, umieść tę Drachmę na wierzchu tej karty. Następnym razem, gdy oskarżysz grzesznika, zbierz Drachmy z tej karty a następnie usuń ją z gry.

 **STAŁA KORZYŚĆ.**  
PO ZAGRANIU, KARTA ZOSTAJE AKTYWNA DO KOŃCA GRY.

 Zagraj gdy zagrywasz kartę Oszustwa. Umieść tą Bullę pod nią by zignorować wymagania dotyczące Beczek  lub **Szczurów** zarówno dla efektu natychmiastowego jak i końcowego. Ta Bulla może zostać użyta tylko z 1 **kartą Oszustwa**.

 Gdy zagrywasz tą Bullę, umieść ją na swoim Panelu Zaopatrzenia, zastępując go. (Jeśli były tam już beczki, umieść je na wierzchu tej karty, na tych samych pozycjach gdzie znajdowały się wcześniej.)

Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję **MURU**, możesz umieścić Beczkę ze swojej Wieży, niezależnie od jej koloru, na dowolnym polu na karcie, by zyskać daną nagrodę.

 Gdy zagrasz tą Bullę, umieść kartę obok swojej planszy gracza, aby zyskać dodatkowe miejsce do przechowywania Beczek. Od tego momentu, przechowuj tutaj każdą nową Beczkę z **RYNKU**.

Dodatkowo, możesz przenieść Beczki które już posiadasz do tego magazynu w czasie porządkowania swojej Wieży podczas akcji **DZIEDZINIEC**. Możesz też dostarczać Beczki bezpośrednio z tego magazynu podczas akcji **MURU**.

 Na beczki znajdujące się tutaj nie wpływają efekty Nieszczęścia.

## PODZIĘKOWANIA

Wzory sitodruków i kształty Grzechów wycięte laserowo w Duszach oparte są na koncepcjach artystycznych stworzonych przez wspierających kampanię Gamefound Inferno i Edycji Kolekcjonerskiej Inferno. Chcielibyśmy serdecznie podziękować za ich niesamowity wkład:

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.

