

Inferno

Virgil, Charon & Lucifer

JÁTÉKELEMEK

3 FIGURA (Vergilius, Kharón és Lucifer)

10 örzőkhöz kapcsolódó lapka (9 fagyott lélek és 1 folyami móló)

2 nagyméretű örző kártya

2 találkozás lapka (1 lustaság lapka és 1 Vergilius útja lapka)

❧ A TALÁLKOZÁS ❧

VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜ- LETEK SORÁN

Helyezd a **lustaság lapkát** arra a lépcsőfokra, ahol a kék oklevél látható.

Helyezd a **Vergilius útja lapkát** Dante ösvényének az utolsó lépcsőfokára, ahogyan az a képen is látható.

Végül helyezd **Vergilius figuráját** a játéktábla mellé.



A játékot az eddig megismert szabályok szerint kell játszani, amíg Dante figurája el nem éri a lustaság lapkáját tartalmazó lépcsőfokot. Miután a megjelölt diplomát sikerült megszerezni, távolítsd el ezt a lapkát a tábláról és helyezd Vergilius



figuráját az ösvény „V”-vel jelölt utolsó mezőjére.



Ettől a pillanattól kezdve, valahányszor egy játékos megvádol egy bűnöst, a következő lépések közül választhat:

- » Lépj Dante figurájával lefelé a következő mezőre a szokásos módon, VAGY
- » Mozdasd Vergiliust egy lépéssel feljebb és megkapod a lépéssel elért jutalmat (mintha Dante elérte volna ezt a lépcsőfokot).

A játék akkor ér véget, amikor Dante figurája eléri azt a mezőt, ahol Vergilius áll, vagy fordítva.

Ha ez a találkozás az ösvény jobb oldalán lévő lépésnél történik meg, akkor nem jár érte jutalom, mivel az adott körhöz tartozó oklevelet már megkapták. Ha a találkozás a bal oldalon történik, akkor a jutalmat a megszokott módon kapja meg a játékos, még akkor is, ha azt már korábban megszerezték, amikor egy másik karakter elérte azt a mezőt.

A találkozás után a játék pontosan úgy ér véget, mintha Dante elérte volna az utolsó mezőt a normál játékban. A 2 pokoli dicsőségpontot természetesen megkapja az a játékos, aki végrehajtotta az utolsó lépést bármelyik figurával.

❧ KÉSZÍTŐK ❧



WEBSHOP: www.jojatekjoaron.hu



GRAND GAMERS GUILD
GRANDGAMERSGUILD.COM



RED MOJO GAMES S.L.
www.redmojo.es

JÁTÉKTERVEZŐ: Fernando Eduardo Sánchez

MŰVÉSZEK: David Benzal &
Cristian Casado Otazu

FEJLESZTŐ: Lolo González

SZERKESZTŐ: Red Mojo Games

JÁTÉKSZABÁLY: Diego Martínez

3D FORMÁZÁS ÉS VIDEÓ: Mimic Box



Akherón folyó révésze nem hallgatja meg az elkárhozott lelkek könnyörgését. A lelkek csakis akkor kelhetnek át a folyón, ha ő engedélyt ad rá, de szigorúan betartva a régi törvényeket. Az átkelés előtt nincs értelme tolakodásnak, lökdösődésnek, mert a senki sem kerülheti el a sorsát, de erre időnként várni kell...

👤 VÖRÖS ÖRZŐ 👤

ELŐKÉSZÍTÉS: Helyezd Kharón figuráját a **KRÉM** színű kör bal szélső pajzsára. Helyezd a mólót a temető közelébe a játéktáblán.

JÁTEKMENET: Helyezz egy lelket a mólóra, viszont ha már vannak lelkek a mólón, akkor tedd a sor végére.

» Ha a közös készletből veszel el egy bűnös lelket, akkor nem kapsz jutalmat!

» Ha a temetőből veszel el egy bűnös lelket, akkor kapsz 1 ezüstpénzt!

Ezután helyezd Kharón figuráját a pokol ezen körének bármelyik üres pajzsára, amelyik megegyezik a mólóra helyezett lélek színével. Ha nincsenek ilyen színű üres pajzsok a körben, akkor válassz egy másik lelket és helyezd azt a folyópart mólójára.

HATÁS: Amikor egy játékos egy bűnös lelket kell vinnie a temetőből a pokolba, akkor a folyóparti mólón lévő lelkek közül a sor első helyén álló figurát kell választania.

Például, **PÉTER** szeretné azt elérni, hogy egy lila lélek a pokolra kerüljön minél hamarabb. Mivel nincs a temetőben lila lélek, ezért elvesz egyet a közös készletből és a mólóra, a második helyre helyezi, ahol már egy sárga lélek várakozik. Ezután Kharón figuráját a lila kör egyik üres pajzsára helyezi. Mivel a lila lélek elfoglalta a második helyet, hamarosan pokolra fog jutni, a sárga lélek után.



👤 FEKETE ÖRZŐ 👤

ELŐKÉSZÍTÉS: Helyezd Lucifer figuráját a pokol alsó szintjének **VILÁGOSKÉK** színű pajzsára és helyezd a fagyott lelkeket ezen játékterület közelébe.

JÁTEKMENET: NE MOZGASD Lucifer figuráját, ehelyett vegyél el egy fagyott lelket és helyezd a játékterületedre. Használhatod egy későbbi kör Firenze fázisában, amikor egy megvádolsz egy bűnöst. A játék során több fagyott lelket is begyűjthetsz.

HATÁS: Amikor megvádolsz egy bűnöst, miután előreléptél a megfelelő bűnök ösvényén, tegyél vissza egy fagyott lelket a közös készletbe és **választhatod helyette egy másik** bűnösvény jutalmát! Ezután helyezd Lucifer figuráját a választott jutalomhoz tartozó kör egyik üres pajzsára. Ha nincs üres pajzs abban a körben, akkor másik jutalmat kell választanod!

Például, **MÓNKA** megvádol egy bűnös a **BANK** helyszínén és miután összegyűjti a családtagjait és elküld egy barna lelket a temetőbe, előremozgatja a koponyáját a barna színű bűnök sávján. Ezután, ahelyett, hogy megkapná a szokásos 3 ezüstpénzt, visszatessz 1 fagyott lelket a közös készletbe és kijátszik egy csaláskártyát!

Végül Lucifer figuráját a szürke kör egyetlen üres pajzsára helyezi.



A mennyből letaszított letaszított büntetése súlyos volt: mozdulatlanságra ítéltetett, hogy örökre figyelje a megvalósult rendet. Ha felajánlod neki egy áruló fagyott lelkét, akkor erejének utolsó maradékával segít neked megváltoztatni a pokol törvényeit...

