

Inferno

Virgilio, Caronte e Lucifero

COMPONENTI

3 Figure (Virgilio, Caronte e Lucifero)

10 segnalini Guardiano (9 Anime Ghiacciate e 1 Molo Infernale)

2 carte Guardiano (Caronte e Lucifero)

2 tessere del Modulo L'Incontro (1 tessera Accidia e Ira e 1 Percorso di Virgilio)

❖ L'INCONTRO ❖

MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE

Piazzate la **tessera Accidia e Ira** sullo spazio con il Diploma blu (il Cerchio degli Accidiosi e degli Iracondi).

Piazzate il **Percorso di Virgilio** sullo spazio finale del percorso di Dante, come mostrato nell'immagine a fianco.

Piazzate **Virgilio** accanto al Tabellone.



Giocate la partita come di consueto, finché Dante raggiunge lo spazio con la tessera Accidia e Ira (quinto Cerchio). Una volta che il relativo Diploma è stato assegnato, rimuovete dal gioco la tessera e piazzate Virgilio sullo spazio finale del percorso (quello contrassegnato da una "V").



Da quel momento in poi, ogni volta che un giocatore lancia un'accusa, può scegliere una delle due opzioni:

- » Muovere Dante di 1 passo verso il basso, come di consueto, OPPURE
- » Muovere Virgilio di 1 passo verso l'alto. Poi, il giocatore riceve la ricompensa dello spazio raggiunto da Virgilio (proprio come se vi fosse arrivato Dante).

La partita termina quando Dante e Virgilio si incontrano sullo stesso spazio. Se questo incontro avviene su uno degli spazi rivolti a destra, nessuna ricompensa viene ottenuta, dal momento che il Diploma del relativo Cerchio è già stato assegnato. Se l'incontro avviene su uno degli spazi rivolti a sinistra, la ricompensa viene ottenuta normalmente, anche se era già stata ottenuta dal giocatore che aveva mosso l'altro personaggio su quello spazio.

Dopo tale incontro viene innescata la fine della partita, esattamente come quando Dante raggiunge l'ultimo spazio nel gioco ordinario. Questo comporta che il giocatore che ha eseguito l'ultimo passo riceva il premio di 2 punti Infamia.

❖ CREDITI ❖



PRODUTTORE:
RED MOJO GAMES, SL
Carretera de Humera 50,
Ch11 28224 Pozuelo
de Alarcón (Madrid) - Spagna
www.redmojo.es



**DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
PER L'ITALIA:**
CRANIO CREATIONS S.R.L.
Via E. Romagnoli 1,
20146 Milano (MI), Italia.
www.craniocreations.it

AUTORE: Fernando Eduardo Sánchez
ILLUSTRAZIONI: David Benzal & Cristian Casado Otazu
SVILUPPO: Lolo González
REDAZIONE TESTI: Red Mojo Games
REGOLAMENTO: Diego Martínez
MODELLAZIONE 3D E VIDEO: Mimic Box
EDIZIONE E TRADUZIONE ITALIANA: Davide Malvestuto
ADATTAMENTO GRAFICO: Mirko Treccani
REVISIONE ITALIANA: Giulia Rasente



Il nocchiero del fiume Acheronte non ascolta le suppliche dei dannati, ma con occhi di bragia batte col remo chiunque s'adagia. Le anime attraversano solo quando lui lo consente, secondo l'ordine prestabilito. Davanti alla sua barca, correre è inutile e aspettare è inevitabile.

GUARDIANO ROSSO

PREPARAZIONE: piazzate la figura di Caronte sullo scudo più a sinistra del Cerchio **CREMA**. Piazzate il Molo Infernale sul Tabellone, vicino al Cimitero.

ATTIVAZIONE: piazzate 1 anima sul Molo Infernale. Se ci sono anime già in coda, piazzatela alla fine della coda.

» Se prendete l'anima dalla riserva, non ottenete benefici aggiuntivi.

» Se prendete l'anima dal Cimitero, ottenete 1 Dracma.

Poi muovete la figura di Caronte su uno scudo vuoto del Cerchio del colore dell'anima che avete piazzato sul Molo Infernale. Se quel Cerchio non ha scudi vuoti, dovete scegliere un'anima di differente colore da piazzare sul Molo Infernale.

EFFETTO: ogni volta che un giocatore deve prendere un'anima dal Cimitero e traghettarla all'Inferno, deve prendere l'anima nella prima posizione del Molo Infernale, se presente.

Esempio: **DAVIDE** vuole assicurarsi che un'anima viola entri presto nell'Inferno. Dato che non vi sono anime viola nel Cimitero, la prende dalla riserva e la piazza sul Molo Infernale in seconda posizione, dato che un'anima gialla è già lì in attesa. Poi piazza la figura di Caronte su uno scudo vuoto del Cerchio viola. Dato che l'anima occupa il secondo posto, entrerà nell'Inferno per seconda, dopo l'anima gialla.



GUARDIANO NERO

PREPARAZIONE: piazzate la figura di Lucifero nello scudo più profondo del Cerchio di **GHIACCIO**. Tenete a disposizione le Anime Ghiacciate nell'area di gioco.



ATTIVAZIONE: **NON** muovete la figura di Lucifero. Invece, prendete un'Anima Ghiacciata e piazzatela nella vostra area di gioco. Potete usarla nella Fase Firenze di un turno successivo, quando accusate un peccatore. Potete accumulare più di un'Anima Ghiacciata nella vostra area di gioco.

EFFETTO: quando accusate un peccatore, dopo aver avanzato sul corrispondente Tracciato Peccato, potete rimettere un'Anima Ghiacciata nella riserva e ottenere il bonus di un **diverso** Tracciato Peccato **invece di** quello che vi spetterebbe normalmente. Poi muovete la figura di Lucifero su uno scudo vuoto del Cerchio corrispondente al bonus che avete scelto. Se quel Cerchio non ha scudi vuoti, dovete scegliere un bonus differente.

Esempio: **SIMONA** accusa un Peccatore presso la **BANCA**. Dopo aver richiamato il proprio Familiare nella Torre e aver mandato 1 anima marrone nel Cimitero, avanza il suo teschio sul Tracciato Peccato marrone. Poi, invece di ottenere le Dracme che normalmente le spetterebbero, restituisce un'Anima Ghiacciata nella riserva e sceglie di giocare 1 carta Imbroglia. Infine, piazza la figura di Lucifero nell'unico scudo libero del Cerchio grigio (quello che dà come bonus la giocata di 1 carta Imbroglia).



Dopo esser stato bandito dal Paradiso, Lucifero non fu annientato. La sua punizione fu più sottile: restare immoto, a osservare in sempiterno l'ordine che un tempo avea osato sfidare. Se gli offri il suo banchetto preferito, l'anima congelata di un Traditore, userà gli ultimi scampoli del suo potere per piegare le leggi dell'Inferno a tuo agio.

