

Inferno

Virgilio, Caronte y Lucifer

COMPONENTES

3 miniaturas (Virgilio, Caronte y Lucifer)

10 fichas de Guardián (9 Almas Heladas y 1 Embarcadero)

2 cartas de Guardián

2 losetas del módulo Encuentro (1 loseta de Pereza y 1 loseta de Camino de Virgilio)

❖ EL ENCUENTRO ❖

PASOS ADICIONALES EN LA PREPARACIÓN

Coloca la **loseta de Pereza** sobre la casilla que muestra el diploma Azul (el Círculo de Pereza).

Coloca el **camino de Virgilio** sobre la última casilla del camino de Dante, como se muestra en la imagen.

Coloca a **Virgilio** cerca del tablero.



Juega la partida con normalidad hasta que Dante alcance la casilla con la loseta de Pereza. Tras conceder el Diploma azul, retira la loseta del tablero y coloca a Virgilio sobre su loseta de camino, marcada con una «V».



De ahora en adelante, cada vez que delates a un Pecador, podrás elegir entre:

- » Mover a Dante 1 casilla hacia abajo, como es habitual, O BIEN
- » Desplazar a Virgilio 1 casilla hacia arriba. Obtendrás la recompensa de la casilla alcanzada, como si fuera Dante el que ha movido.

La partida finaliza cuando Dante avanza hasta la casilla donde se encuentra Virgilio o viceversa. Si esto sucede en una de las casillas de la derecha, no se obtiene la recompensa, ya que el Diploma de ese Círculo ya ha sido concedido. Si el encuentro ocurre en la parte izquierda, la recompensa se obtiene con normalidad, aunque el otro personaje ya la obtuviera cuando llegó a la casilla.

Tras el encuentro, se desencadena el fin de la partida, del mismo modo que si Dante hubiera alcanzado la casilla final. El jugador que realizó el último movimiento con cualquiera de los 2 personajes obtiene 2 PI.

❖ CRÉDITOS ❖



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



MALDITO GAMES
C/ Joaquín Sainz de la Maza, 170A
41007 - Sevilla (España)
www.malditogames.es

DISEÑO: Fernando Eduardo Sánchez
ILUSTRACIONES: David Benzal y Cristian Casado Otazu
DESARROLLO: Lolo González
EDICIÓN: Red Mojo Games
REGLAMENTO: Diego Martínez
MODELADO 3D y VIDEO: Mimic Box
REVISIÓN: José Antonio Alonso Barrueco y Gonzalo Corral



*El barquero del río Aqueronte
no atiende las súplicas
de los condenados.*

*Las almas cruzan el río solo cuando
él lo permite, siguiendo el orden
cuidadosamente establecido.*

*Ante su barca, toda prisa es inútil
y la espera, obligatoria.*

GUARDIÁN ROJO

PREPARACIÓN: Coloca su figura en el escudo situado a la izquierda del Círculo **CREMA**. Coloca el Embarcadero junto al Cementerio.

CÓMO SE JUEGA: Coloca 1 Alma en el Embarcadero. Si ya hubiera Almas haciendo cola, colócala en la última posición.

» Si tomas un Alma del suministro, no obtienes ningún beneficio adicional.

» Si tomas un Alma del Cementerio, obtén 1 Dracma.

Después, mueve la figura de Caronte a un escudo vacío a tu elección del Círculo del color del Alma colocada en el Embarcadero. Si no hubiera escudos vacíos en ese Círculo, coloca en el Embarcadero un Alma de otro color.

EFFECTO: Siempre que alguien coja un Alma del Cementerio para colocarla en el Infierno, **tienes que** tomar la que ocupe la primera posición del Embarcadero.

Ejemplo: ARACELI se quiere asegurar de que un Alma morada entre pronto en el Infierno. Como no hay ninguna en el Cementerio, toma 1 del suministro y la coloca en la segunda posición del Embarcadero, donde ya esperaba su turno un Alma amarilla. A continuación, coloca a Caronte en un escudo vacío del Círculo morado. Al ocupar la segunda posición, el Alma morada será la segunda que entre en el Infierno, después de la amarilla.



GUARDIÁN NEGRO

PREPARACIÓN: Coloca su figura en el escudo **CELESTE** del nivel inferior del Infierno. Coloca las Almas Heladas cerca del área de juego.

CÓMO SE JUEGA: No muevas su figura. En su lugar, toma 1 Alma Helada y colócala en tu área de juego. Podrás usarla más adelante durante una fase de Florencia en la que delates a un Pecador. Puedes acumular varias Almas Heladas.

EFFECTO: Cada vez que delates a un Pecador, tras avanzar en el medidor de Pecado correspondiente, devuelve 1 Alma Helada al suministro y obtén la bonificación de **otro** medidor de Pecado **en lugar de** la que te correspondería. A continuación, mueve la figura de Lucifer a un escudo vacío del Círculo asociado con la bonificación elegida.

Si no hubiera escudos vacíos en ese Círculo, tienes que elegir una bonificación diferente.

Ejemplo: MÓNICA delata a un Pecador en el BANCO. Tras recoger sus Familiares y colocar 1 Alma marrón en el Cementerio, avanza su Calavera en el medidor de Pecado marrón. Después, en lugar de obtener los 3 Dracmas correspondientes, devuelve 1 Alma Helada al suministro y elige jugar 1 carta de Fraude. Por último, coloca la figura de Lucifer en el único escudo vacío del Círculo gris.



*Arrojado desde el Cielo,
Lucifer no fue destruido.*

*Su castigo fue más cruel: permanecer
inmóvil, contemplando por siempre
el orden que quiso desafiar.*

*Si le ofreces su manjar favorito, el alma
helada de un traidor, utilizará los
últimos restos de su poder para ayudarte
a desafiar las normas del Infierno.*

