

Fernando Eduardo Sánchez

Inferno



Inferno

Над скверной возвышается Флоренция, богатый и порочный город и грех скользит по её переулкам, словно липкая смола. Он распространяется, заражая таверны, рынки и прекрасные дворцы, сжигая жителей желанием и пороком.

Под городом лежит вечный ужас — сам Ад. На каждом из девяти кругов Ада томятся разные виды грешников. Их жалкие души предстают перед Миносом, древним царём, который с первого взгляда раскрывает самые тёмные пороки. За каждый грех определено наказание, столь же ужасное, какими были проступки при жизни, и грешников проводят на заслуженный круг.



Помогите своей Семье достичь inferнальной славы и стать самой бесчестной в преисподней.

Во Флоренции ваши наследники служат вашими глазами и мечами. Они рыщут по городу в поисках тех, кто сгорает от похоти, одержим насилием или запятнан предательством. По вашей воле грешники будут сокрушены булавой правосудия и непоколебимым посохом веры. Их души, закутанные в саваны, соберутся у врат Ада. В ожидании паромщика Харона, который перевезёт их через реку. Под землёй ваши предки проводят души в глубины. Они пересекут реку Стикс, крепостную стену легендарного Дита, и встретятся со стражами кругов: прекрасными, ужасными и справедливыми. Достигнув своего круга, заблудшие души расплатятся за свои грехи, заплатив цену унижением, огнём, болезнью и кровью.

Инферно — игра, вдохновлённая «Божественной комедией» Данте Алигьери.

Она познакомит вас с его шедевром и с городом, где родился автор

СОДЕРЖАНИЕ

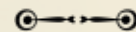
СОСТАВ ИГРЫ	3
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	4
ПОРЯДОК ИГРЫ	6
ИГРОВЫЕ ПОЛЯ	7
ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ	8
ОБЗОР	10
1. ФАЗА АДА	11
2. ФАЗА ФЛОРЕНЦИИ	13
2.1 – ОТПРАВИТЬ ЧЛЕНА СЕМЬИ ВО ФЛОРЕНЦИЮ	10
ЛОКАЦИИ СО СВОБОДНЫМ ДОСТУПОМ	12
ОСОБЫЕ ЛОКАЦИИ	13
2.2 – ОБВИНЕНИЕ ГРЕШНИКА	14
БОНУСЫ	15
КОНЕЦ ИГРЫ	16
ВАРИАНТЫ ИГРЫ	18
ОДИНОЧНАЯ ИГРА	18
КРАСНЫЕ СТРАЖИ	22
ЧЁРНЫЕ СТРАЖИ	23
ЗНАЧКИ	24
КАРТЫ СЕМЬИ	24
CREDITS	24

Меня зовут Вергилий. Я больше не человек, но когда-то был: поэтом. Пятьдесят лет я прожил в вашем мире, но только покинув его, научился ценить чистый воздух и ласку солнца. Два тысячелетия я живу под этими серыми небом, дыша испарениями Ада.



Мой дом – Либид, первый из кругов преисподней. Здесь обитаем мы, безрешимые, не познавшие славы Божьей.

Я буду твоим проводником. Не бойся, ибо я хорошо знаю эти земли. Семьсот лет назад я сопровождал смышленного человека в поисках его возлюбленной. Я спас его от великих опасностей, и я сделаю то же самое для тебя. Когда ты заблудишься, мой совет поможет тебе в путешествии.



Меня зовут Беатриче Портинари, и я прожила всю свою жизнь во Флоренции, хотя в очень юном возрасте Господь призвал меня в Свое Царствие Небесное.



Оттуда я доверила Вергилию вести Данте, моего возлюбленного, в его тайном путешествии через Ад и Чистилище к вратам Рая.

Я знаю тайны Флоренции лучше, чем крысы, рыщущие по её канализации. Её кварталы, её закоулки, её насилие. Хотя я свободна от греха, я знаю, где скрываются те, кто совершил каждый вид преступления. Я помогу вам исследовать город со страниц этих правил. Вы в надёжных руках.

СОСТАВ ИГРЫ

Основное поле (двустороннее)



4 локации со свободным доступом



4 особые локации



8 кубиков Флегетона и 71 миפל душ



6 жетонов запасных душ



3 коротких пути



12 ½ Дипломов



1 миפל Данте



4 серебряных бонуса



4 золотых бонуса



16 гостей



16 бочек



56 монет



6 фигурок стражей, 6 пластиковых подставок и 39 специальных жетонов стражей

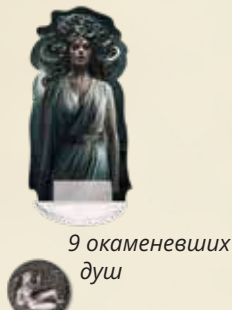
Герион



Цербер



Медуза



Минотавр



Царь Минос



Великан Антей



Компоненты игроков

32 черепа



16 дворян



16 беспризорников



32 диплома



20 дисков



16 этажей башни (по 4 на уровень) и 4 планшета игрока



4 лодки



4 жетона бесчестья



4 жетона +60



4 памятки игрока



52 карты



3 красных стражей



3 черных стражей



24 мошенничества



8 Семей



4 учеников



10 чумы

БЕСКОНЕЧНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Все компоненты бесконечны, за исключением беспризорников, бочек, карт мошенничества и гостей. Если какие-либо другие компоненты закончатся, вы можете использовать подходящие маркеры в качестве замены.

Если это ваша первая игра, мы рекомендуем внести несколько изменений в стандартную подготовку. Они обозначены этим символом: 

- 1** Разместите игровое поле стороной, соответствующей количеству игроков, вверх:  Независимо от количества игроков, поместите игровое поле на сторону, соответствующую значку: 

- 2**  Случайным образом разместите 8 локаций во Флоренции, на контурах, соответствующей формы.

- 3**  Для каждого игрока разместите набор из четырёх разных гостей в локацию ДВОРЕЦ.

- 4**  Создайте общий запас душ, флоринов, драхм и «½ Дипломов» возле игрового поля.

- 5**  Поместите Данте на ступень его пути, соответствующую количеству игроков.  Поместите Данте на последнюю ступень перед рекой Ахерон.

- 6** (Только в игре на троих). Разместите короткий путь в указанном месте на пути Данте. 

- 7**  Поместите 8 кубиков Флегетона в отмеченные ячейки на игровом поле.

- 8**  Перемешайте золотые и серебряные бонусы и разместите их на поле, закрыв напечатанные бонусы. Разместите 4 серебряных бонуса на первых 4 ячейках и 4 золотых бонуса на последних 4 ячейках на поле.  Не используйте эти жетоны. Оставьте напечатанные ячейки открытыми.

- 9**  Выберите случайным образом одну чёрную и одну красную карту стража и поместите их лицом вверх рядом с игровым полем.  Выберите Медузу и Миноса.

- 10**  Разместите фигурки стражей, выбранных на шаге 9, на щитах в Аду, как изображено на их картах (см. стр. 22–23).





Если среди выбранных стражей есть Медуза, Герион или Цербер, добавьте их компоненты в общий запас, чтобы все могли их использовать.



Разместите перед собой планшет игрока и по одному этажу каждого уровня башни (1–4). Это ваша личная игровая зона.

Выберите цвет игрока. Возьмите все компоненты этого цвета (список этих компонентов см. на стр. 3). Также возьмите жетон вашего цвета, относящийся к Миносу, Антею или Минотавру, если кто-то из них был выбран на шаге 9.



Перемешайте колоду Семьи и раздайте по одной карте каждому игроку. Верните неиспользованные карты в коробку.



Возьмите ресурсы, указанные на карте (см. стр. 24 для пояснения значков карт Семьи). Поместите полученные монеты и карты мошенничества в свою игровую зону, затем разместите всех дворян, беспризорников, этажи башни, бочки и гостей на своем планшете игрока.

Вместо этого используйте колоду учеников.



Каждый игрок начинает игру, продвинувшись по 1 или 2 шкалам грехов. Ваша карта Семьи определяет, как игроки, сидящие рядом с вами, будут продвигаться по этим шкалам. Значок в верхнем левом углу указывает шкалу, по которой должен продвигаться игрок слева от вас. При игре вчетвером используйте также значок в правом верхнем углу. Он указывает шкалу, по которой должен продвигаться игрок справа от вас.



Поместите череп на первый шаг указанной шкалы греха.

Поместите 2 черепа на первые шаги шкал грехов, указанных на вашей карте ученика.



В этом примере продвиньтесь по жёлтой и синей шкале.

Разместите лодки на первой ячейке шкалы долгов.



Поместите жетоны бесчестия на начальную ячейку шкалы бесчестия.



Для каждого игрока поместите по одной бочке каждого цвета на **РЫНОК**.



Перемешайте карты чумы и сложите в колоду лицом вверх. Переместите души, изображённые на верхней карте, на кладбище. Переместите эту карту под низ колоды лицом вверх. Это откроет следующую карту в колоде.



Перемешайте оставшиеся карты мошенничества и сложите в колоду лицом вниз, положите её рядом с центральным полем. Откройте первые 3 карты рядом с колодой лицом вверх. Это рынок карт мошенничества.



✿ ПОРЯДОК ИГРЫ ✿

В **Инферно** ваша Семья победит, если вы заработаете больше **очков бесчестья**, чем ваши соперники.

Игроки будут ходить по очереди в каждом раунде, пока Данте не укажет на окончание игры. Каждый ход состоит из **2 фаз**:

Вы можете заработать очки бесчестья четырьмя основными способами (см. примечания А, В, С и D)...

 во время игры

и в конце игры 

1. Фаза Ада:

Переместите душу в Аду из её текущего щита на другой, расположенный ниже круг.

Если вы переместите душу на круг, соответствующий её цвету, вы заработаете очки бесчестья.

Чем ниже круг, тем больше очков вы получите.

Щит, куда вы помещаете душу во время **фазы Ада**, определяет локации, в которых вы сможете совершать действия в **фазу Флоренции**.



А) Примерно 1/3 своих очков бесчестья вы получите, помещая души в Ад. 

2. Фаза Флоренции:

Выполните действие, используя члена вашей Семьи. Выберите вариант:

- **2.1 Переместить члена Семьи в локацию в городе** и выполнить действие этой локации.

ИЛИ

- **2.2 Обвинить грешника:**

Каждая локация в городе привлекает грешников определённого типа. Используйте одного из членов вашей Семьи в локации, чтобы обвинить грешника. Грешники будут казнены, а их души отправятся на кладбище.

Шкалы грехов внизу основного игрового поля ведут учёт количества обвинённых вами душ каждого типа.

Каждый раз, когда игрок обвиняет грешника, Данте переходит на следующую ступень на своём пути. Каждый раз, когда Данте переходит на новый круг, человек с наибольшим количеством очков на соответствующей шкале грехов получает его **диплом**.

ИЛИ

- **2.3. Созвать семейный совет**, если вы не можете выполнить ни одно из предыдущих действий.

В) В фазе Флоренции вы будете получать очки, в основном перемещая бочки на панель снабжения на вашем планшете игрока. 

Конец игры:

Игра заканчивается, когда Данте достигает конца своего пути, после того, как игрок обвинит грешника.

С) Ваши карты мошенничества и ваша репутация во Флоренции дадут вам очки в конце игры. 

Д) Примерно 1/3 ваших очков бесчестья вы заработаете за дипломы.

Итоговый подсчёт очков: подсчитайте очки бесчестья, полученные за ваши карты, дипломы и репутацию, которую вы заработали во Флоренции.

Подсчёт очков за дипломы

Каждый диплом связан с кругом Ада и шкалой греха, соответствующей его цвету.

Дипломы, которые вы получаете по мере спуска Данте, принесут вам очки бесчестья в конце игры.

Дипломы приносят тем больше очков, чем дальше вы продвинулись по соответствующей шкале греха. Заполните соответствующий круг Ада как можно большим количеством душ, это поможет вам заработать больше очков.

Управляйте своей Семьёй

Члены вашей Семьи начинают игру в вашем доме на планшете игрока. В ходе игры вы будете перемещать их в разные локации во Флоренции, чтобы выполнять действия. В какой-то момент вы используете одного из них, чтобы обвинить грешника (по своему выбору или если у вас не осталось членов Семьи в доме). Когда это произойдёт, все члены вашей Семьи во Флоренции вернутся в дом, за исключением обвинителя, который будет перемещён в вашу башню. Членов Семьи из башни нельзя перемещать на прямую в локации во Флоренции.

Каждый раз, когда цикл повторяется, у вас будет на одного доступного члена Семьи меньше, для выполнения действий, и на одного больше, из находящихся в вашей башне.

Несколько локаций во Флоренции помогут вам управлять этой динамикой: **ДВОР** позволит вам вернуть членов Семьи из башни обратно в дом; **СТОГ СЕНА** позволит вам увеличить свою Семью; **ПИР** позволит вам построить новый этаж в вашей башне, чтобы увеличить её вместимость.



◆ ИГРОВЫЕ ПОЛЯ ◆

ФЛОРЕНЦИЯ

КВАРТАЛЫ

ЛОКАЦИИ

ПУТЬ ДАНТЕ

КЛАДБИЩЕ

РЕКА АХЕРОН

ШКАЛА
ДОЛГОВ

СТЕНЫ ДИТА

ШКАЛА
БЕСЧЕСТЬЯ

БОНУСЫ

РЕКА СТИКС

ШКАЛЫ ГРЕХОВ

ОБЛАСТЬ ДИПЛОМОВ

ФЛЕГЕТОН

РЫНОК КАРТ МОШЕННИЧЕСТВА

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

БАШНЯ

ПАНЕЛЬ СНАБЖЕНИЯ

ДОМ

РЕКА АХЕРОН

Парошиик Харон помогает душам переправиться через реку в обмен на монету.

СТЕНЫ ДИТА

Великолепный и ужасный город Дит окружен неприступными стенами. Медуза и Фурии охраняют его входы.

РЕКА СТИКС

В этой мутной реке уминые борются за то, чтобы удержаться на плаву. Если на кладбище накопится слишком много душ, некоторые могут быть сброшены в эту реку и утонут в грязи. Никто не будет горевать по этим несчастным душам.

ФЛЕГЕТОН

Эта река крови, охраняемая бдительными кентаврами, отмечает границу между шестым и седьмым кругами. Если души пытаются сбежать, кентавры выпускают стрелы, погружая их в темные глубины реки.



❧ ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ ❧

ФЛОРЕНЦИЯ — КВАРТАЛЫ И ЛОКАЦИИ:

Город Флоренция разделён на 4 квартала:



Порта
Сан-Пьетро



Порта
Дуомо



Сан-Пьер-
Скераджо



Иль
Борго

Символы кварталов также изображены на щитах Ада: существует связь между городом и кругами Ада.



Типы локаций:

Во Флоренции есть 8 локаций, в которых вы можете совершать действия и обвинять грешников. В каждом квартале их две: одна со свободным доступом и одна особая.

» **В локациях со свободным доступом** нет условий доступа.

Вы можете обвинять грешников в этих локациях без присутствия гостя (см.: Гости).

» **В особых локациях** есть условия доступа, изображённые в левом верхнем углу их жетонов.

Чтобы обвинить грешника в особой локации, в вашей башне должен быть гость, соответствующий цвету этой локации.



ЧЛЕНЫ СЕМЬИ:

Ваша Семья состоит из 4 дворян и до 4 беспризорников, которых вы будете отправлять в различные локации во Флоренции для выполнения действий и обвинения грешников.



Дворяне



Беспри-
зорники

Дворяне доступны с начала игры, в то время как беспризорников нужно усыновить, посетив **СТОГ СЕНА**.

Дворяне и беспризорники действуют схожим образом, за исключением того, что в некоторых локациях беспризорники являются дополнительным условием доступа (см.: Флоренция).



ГОСТИ:

Вы можете пригласить в свою башню 4 влиятельных персонажей, когда отправитесь во **ДВОРЕЦ**. Они понадобятся вам, чтобы обвинять грешников в 4 особых локациях. Они осудят их и прикажут казнить.



Епископ

Приказывает сжечь еретиков на костре.



Кондотьер

Казнит вторгшихся гибеллинов на стене.



Деятель искусств

Осудит мошенничающих ремесленников на рынке.



Гонфалоньер правосудия

Привлечёт к ответственности предателей во дворце.

ГРЕШНИКИ И ДУШИ:

В каждой локации обитают грешники определённого типа. Например, на **ПИРУ** можно найти обжор, в **БАНКЕ** — жадных, а в **СТОГЕ СЕНА** — прелюбодеев.

Грешники в игре не представлены. Когда грешника обвиняют и казнят, он становится душой, которую представляет мипл. Появившаяся душа помещается на кладбище, готовая впоследствии спуститься в Ад. Каждый грех представлен одним и тем же цветом во всех игровых компонентах:



ДЕНЬГИ И ДОЛГИ:

В *Инферно* используются две разные валюты:



Флорины используются для оплаты доступа к определённым локациям Флоренции. Их можно получить в **БАНКЕ** и во **ДВОРЦЕ**.



Драхмы используются для платы в Аду, включая оплату за пересечение душой реки Ахерон. Драхмы можно получить только обменяв флорины у **КОСТРА** или на **СТЕНЕ**, или взяв долг.

Если у вас нет флоринов, вы не можете выполнять действия, требующие их для оплаты. Поскольку вы можете взять драхмы в долг (см. следующий раздел), вы всегда можете выполнить действия, требующие их для оплаты. Если вам необходимо выполнить действие, требующее оплаты драхмы (например, чтобы душа пересекла Ахерон), когда у вас их нет, вы обязаны взять в долг.

Долги в драхмах

Когда вам нужны драхмы, вы можете занять их у Харона. В качестве оплаты он потребует от вас очки бесчестья. Чтобы взять в долг:

Переместите свою лодку на один шаг вниз по шкале долгов и возьмите 2 драхмы из общего запаса.

Если ваша лодка проходит символ мгновенного эффекта, вы немедленно теряете 5 очков бесчестья. Если вы уже находитесь на последней ступени шкалы долгов и нуждаетесь в новом займе, возьмите 2 драхмы, не перемещая лодку, и потеряйте 5 очков бесчестья.

Количество займов, которые вы можете взять, не ограничено, но имейте в виду, что в конце игры вы потеряете очки бесчестья, указанные рядом с символом на позиции вашей лодки.



❖ ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ ❖



ОЧКИ БЕСЕЧЕСТЬЯ:

Очки бесечества определяют, какая Семья победит в игре.



Если вы набрали больше 60 очков, поместите свой жетон +60 перед собой и продолжите подсчёт очков, начиная с ячейки 1.



Если вы прошли второй круг, переверните жетон стороной с +120 и начните следующий круг.

Хотя это маловероятно, в начале игры вы можете уйти в минус. В этом случае переместите свой жетон бесечества назад за ячейку 60 и начинайте отсчёт отсюда.

Округляйте очки в меньшую сторону.



ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ШКАЛАМ ГРЕХОВ:

Каждая шкала греха показывает ваш вклад в пополнение круга того же цвета в Аду. Основной способ продвижения по шкалам греха — это обвинение грешников соответствующего цвета во Флоренции. Шкалы греха — важный источник очков бесечества в конце игры.



Чтобы продвинуться по шкале греха, поместите череп из своего запаса на 1-й шаг этой шкалы или, если у вас уже есть череп на этой шкале, переместите его на 1 шаг вправо.

Если вы достигли 4 шага на шкале греха, возьмите жетон «½ Диплома» из общего запаса.



Если вы хотите продвинуться дальше 4 шага, оставьте свой череп на 4 шаге и получите очки бесечества, указанные справа от вашего черепа.



КЛАДБИЩЕ И КАРТЫ ЧУМЫ:

На кладбище всегда должна быть хотя бы одна душа. Если кладбище опустеет, немедленно заполните его четырьмя душами, указанными на верхней карте колоды чумы. Затем поместите использованную карту под низ колоды и откройте следующую.



РОЗЫГРЫШ КАРТ МОШЕННИЧЕСТВА:

Карты мошенничества дают множество бонусов и возможностей для получения очков бесечества. Прочитайте памятку игрока, чтобы узнать больше об эффектах карт.

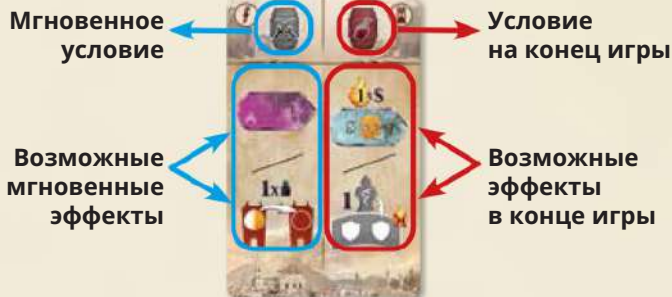
Каждая карта разделена на две части: левую и правую.



Левая часть **срабатывает мгновенно** при розыгрыше карты. Когда вы разыгрываете карту, вы можете выбрать 1 из 2 эффектов изображённых внизу, но только если вы выполнили условие, изображённое сверху. В противном случае бонусы теряются.



Правая часть срабатывает в конце игры, если вы выполнили её условие на конец игры. В этом случае вы можете выбрать один из двух изображённых эффектов. В противном случае все эффекты теряются.



Условия на картах

У вас должна быть указанная бочка в любом месте вашего планшета игрока (в вашей башне или на панели снабжения). **Тратить бочку не нужно** — достаточно её наличия для выполнения условий любой карты с этим символом.

Розыгрыш карт мошенничества

Некоторые локации или бонусы позволяют вам разыграть карту. Для этого вы должны выбрать 1 из 2 карт в вашей руке, ИЛИ 1 из 3 открытых на рынке карт мошенничества, ИЛИ верхнюю карту из колоды мошенничества. **Чтобы разыграть карту не из руки, вы должны заплатить 1 драхму** в дополнение к стоимости действия.

После того, как вы разыграли карту и выполнили её мгновенный эффект, поместите её справа от вашего планшета так, чтобы левая часть карты была скрыта под планшетом или предыдущей картой.



Если вы разыграли карту с руки, возьмите новую карту бесплатно. Вы можете выбрать одну из 3 открытых карт на рынке ИЛИ верхнюю карту из колоды. Если какая-либо из 3 карт ушла с рынка, замените её картами с верха колоды.



РЕКА СТИКС:

Это действие позволяет вам продвигаться по шкалам грехов без обвинения грешника. Вы можете выполнить это действие у **КОСТРА**, с помощью золотого бонуса или карты мошенничества.

Чтобы выполнить это действие, удалите несколько душ одного цвета с кладбища и верните их в общий запас. Затем выберите шкалы греха для продвижения, по количеству возвращённых душ:

1 душа: Продвинуться на 1 шаг на любой из первых 4 шкал.

2 души: Продвинуться на 1 шаг на любой из последних 4 шкал.

3 души: Продвинуться на 1 шаг на любой из первых 4 шкал и на 1 шаг на любой из последних 4 шкал.

Если на кладбище только одна душа, вы можете выполнить действие реки Стикс, использовав только 1 душу. Затем на кладбище немедленно появляются 4 новые души (см.: Кладбище и карты чумы).





Круги Ада

Место моего обитания состоит из девяти концентрических кругов, каждый из которых предназначен для определённой категории грешников. По мере спуска вниз тяжесть греха и суровость наказания возрастают.

ЛИМБ: В первом круге обитают души азвитников, которые, как и я, не знали Господа. Наше наказание – невозможность войти в Чистилище. Если мы заблудимся, и Данте найдёт нас в своих странствиях, он приведёт нас ко входу в Ад.

ПОХОТЬ: Души, ведавшие при жизни ветраши страсти, здесь, во втором круге, гоним ветный ураган, швыряя их о стены и землю.

ЧРЕВΟΥГОДИЕ: На души, страдающие в третьем круге, обрушиваются ветный град и меданой дождь, столь же неутоляющий, сколь был немаситен их аппетит.

ЖАДНОСТЬ: Те, кто при жизни копил жрезмерное ишущество или растративал его, осуждены в этом круге толкать грантские камни в противоположных направлениях.

ЛЕНОСТЬ: Те, кем при жизни управляла праздность, в этом пятом круге погружаются в грязь реки Стикс, где они безжалостно сражаются друг с другом, чтобы удержаться на плаву.

ЕРЕСЬ: Осквернённые души тех, кто отклонился от божественного утения, горят в пылающих могилах на этом шестом круге Ада.

НАСИЛИЕ: В седьмом круге те, кто совершили насилие по отношению к другим, погружаются во Флегетон, реку крови; те, кто совершал насилие над собой, становятся деревьями, терзаемыми гарни-аши; на тех, кто совершал насилие против Бога, обрушивается огненный дождь.

МОШЕННИЧЕСТВО: В восьмом круге десять аи, где каждый несёт своё наказание. Вороб кусают змеи, лицешери приговорены к ношению свинцовых плащей, фальшиво-монетников терзают болезни и проказа.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО: Самое глубокое место в аду предназначено для предателей. Там они страдают, погруженные во льды реки Коцит. В её центре Люцифер пожирает Иуду, великого предателя.

ОБЗОР

Первым ходит игрок, который согрешил последним, за ним ходят остальные по часовой стрелке до конца первого раунда.

Раунды будут продолжаться до тех пор, пока Данте не достигнет конца своего пути во время чьего-то хода. Оставшиеся игроки делают ещё по одному ходу, и игра завершается, после чего следует итоговый подсчёт очков.



ОБЗОР ХОДА

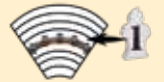
Каждый ход делится на две части, обе являются обязательными.

- 1. ФАЗА АДА:** перемещение душ ниже в Ад.
- 2. ФАЗА ФЛОРЕНЦИИ:** выбор между отправкой члена Семьи для выполнения действия в локации Флоренции или обвинением грешника, если член Семьи уже находится в локации. Если вы не можете выполнить ничего из вышеперечисленного, вы обязаны созвать **семейный совет**.



1. ФАЗА АДА

1. Переместите душу ниже в Ад.



2. ФАЗА ФЛОРЕНЦИИ



- 2.1 — Отправьте члена Семьи во Флоренцию

Или



- 2.2 — Обвините грешника

Или



- 2.3 — Созовите семейный совет

Между двумя фазами существует связь: в фазе Ада перемещённая душа заканчивает своё движение на щите. Символ на этом щите определяет квартал, в котором игрок должен разыграть свою следующую фазу Флоренции.

Однако вы можете **подкупить Харона** и заплатить 2 драхмы в общий запас, чтобы разыграть свою фазу Флоренции в другом квартале.



Члены Семьи начинают игру в доме. Когда вы перемещаете их для выполнения действий, они остаются в локации и не могут быть разыграны повторно. Обвинив грешника, вы забираете членов Семьи и возвращаете их на свой планшет игрока, готовых к повторному розыгрышу.

Каждый раз, когда вы обвиняете грешника, Данте продвигается на одну ступень, приближая конец игры.

Если вы не можете выполнить ни одного из двух вариантов в фазе Флоренции, вы должны созвать **семейный совет**. Это позволит вам выполнить действие в следующем ходу, но вы потеряете 2 очка бесчестья.

✂ I. ФАЗА АДА ✂

В Аду ваша главная задача — провести души в круг нужного цвета для наказания. За это вы получите очки бесчестия, количество которых увеличивается с глубиной кругов.

Чтобы переместить душу в Ад, вы можете:

- » Переместить душу, которая уже находится в Аду, но ещё не достигла круга того же цвета. Вы можете легко распознать эти души, потому что они единственные в Аду ещё стоят.
- » Взять душу с кладбища и поместить её на любую ячейку в пределах первого круга. Для этого душа должна пересечь реку Ахерон, а вы должны заплатить Харону одну драхму за его услуги (переместите монету из вашей игровой зоны в общий запас).

Если вы не можете переместить ни одну душу в Аду и у вас нет драхм, чтобы переместить душу с кладбища, вы должны взять в долг (см. стр. 8) и потратить одну из 2 полученных драхм, чтобы душа пересекла реку.

ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ДУШИ:

При перемещении души она всегда должна спускаться вдоль одной из линий, исходящих от щита, где находится душа. Если нужный щит уже занят (другой душой, стражем или любым другим компонентом), душа должна снова переместиться на более низкий щит, вдоль линий, исходящих от занятого щита. Повторяйте процесс, пока душа не окажется на свободном щите.

Если вы перемещаете душу на свободный щит в круге того же цвета, положите её, чтобы обозначить, что цель достигнута. Вы немедленно получаете очки бесчестия, указанные справа от круга.

Душа никогда не может опуститься ниже круга своего цвета. Исключений из этого правила нет.

СТЕНЫ ДИТА:

Чтобы переместить душу из пятого круга вниз на шестой, она должна пройти сквозь стену Дита. Для этого вам потребуется предварительно проложенный безопасный проход (один из ваших дисков) на вратах стены прямо над щитом назначения. Вы не можете использовать безопасные проходы других игроков.



Вы можете проложить безопасные проходы, в локации **КОСТЁР** или получив серебряный бонус.

ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ:

В редком случае, когда вы не можете переместить душу в этой фазе (если в Аду не осталось пустых щитов или если единственные оставшиеся щиты находятся за стеной Дита, и у вас нет безопасного прохода), игра заканчивается — даже если кто-то другой сможет сделать ход через безопасный проход.

В этом случае перейдите к разделу «Внезапная смерть» в Конце игры (см. стр. 16).

Если у вас закончились души определённого цвета и вам нужна новая, замените уже лежащую душу этого цвета жетоном запасной души.



Пример А: В фазе Ада у **Моники** есть 3 варианта:

1. Переместить коричневую душу из первого круга (Лимб) на свободный щит во втором круге, следуя одной из линий, исходящих из её щита.
2. Переместить эту же душу на один из 2 пустых щитов в третьем круге, пройдя через щит с фиолетовой душой.
3. Заплатить драхму в общий запас и переместить синюю душу с кладбища на любой свободный щит в первом круге; на свободный щит во втором круге, пройдя через щит с коричневой душой; или на любой из двух пустых щитов в третьем круге, пройдя через щиты с коричневой и фиолетовой душами.



Моника не может переместить фиолетовую душу, потому что она уже положена (достигла своего круга).

Пример В:

4. **Лако** хочет переместить зелёную душу в один из 2 доступных пустых щитов в третьем круге, который соответствует цвету души. Он может переместиться через синюю душу слева или через окаменевшую душу справа. Он завершает это движение, кладёт душу на щит в третьем круге, что приносит ему 2 очка бесчестия, указанные справа от круга.



Лако не может переместить зелёную душу через жёлтую, чтобы достичь четвёртого круга, поскольку душа не может опуститься ниже круга, соответствующего её цвету.

Пример С: У **Моники** есть 2 варианта перемещения красной души:

5. Переместить душу на свободный щит в пятом круге.
6. Пройти через щит с синей душой, пересечь стену Дита (имея необходимый безопасный проход), пройти сквозь щит с жёлтой душой и оказаться на щите седьмого круга, получив 4 очка бесчестия за этот круг.



Моника не может переместить душу через щит с синей душой и оказаться на пустом щите в шестом круге, потому что у неё нет здесь безопасного прохода, позволяющего ей пересечь стену.



2. ФАЗА ФЛОРЕНЦИИ

Когда члены вашей Семьи выйдут в город, они натрут носы свои интриги, налаживают связи и зарабатывают флорины, чтобы увеличить величие Семьи.

Дети улицы рождаются от похоти и блуда. Усыновить одного стоит немногим больше, чем миска супа.

Заслужите уважение всего города, возводя свою башню. Найдите строителей на пиру, которые с большими размахом празднуют завершение проекта.

Банковское дело – жемчужина Флоренции, но его процентные ставки только балансируют на грани с ростовщичеством. Обеспечьте выгодные условия благодаря влиянию ваших уважаемых гостей.

Стражники, охраняющие вашу башню, сейчас лежишь разлеглись на траве. Спешите! Воспользуйтесь их небрежностью, чтобы вывести часть вашей Семьи из укрытия башни.

2.1 — ОТПРАВИТЬ ЧЛЕНА СЕМЬИ ВО ФЛОРЕНЦИЮ

Возьмите члена Семьи из вашего дома (не из вашей башни), поместите его в локацию и выполните действие этой локации.

Вы можете разместить члена Семьи в локации, даже если не можете или не хотите выполнять действие этой локации. Вы можете разместить члена Семьи в уже занятой локации, независимо от того, занята ли она вашим членом Семьи или членом Семьи другого игрока.

Помните! Вы должны выбрать локацию в квартале, символ которого соответствует щиту, на котором вы закончили фазу Ада, или вы можете потратить 2 драхмы и разместить члена Семьи в любом квартале.

Чтобы получить доступ к особым локациям, вы должны выполнить условия доступа, указанные в верхнем левом углу этой локации.

Пример: выполните действие с беспризорником или заплатите 1 флорин.



ЛОКАЦИИ СО СВОБОДНЫМ ДОСТУПОМ



СТОГ

Усыновите беспризорника

Разместите беспризорника из вашего запаса рядом с членом Семьи, которого вы только что привели.

Беспризорники позволяют вам увеличить свою Семью и выполнить условия доступа в некоторые локации.



ПИР

Добавьте этаж в вашу башню

Возьмите следующий этаж из вашего запаса (в порядке возрастания) и разместите его в вашей башне.

Увеличение высоты башни позволяет вам разместить больше гостей, хранить больше бочек и укрыть больше членов вашей Семьи, когда они обвинят грешников.

Самая высокая башня принесёт очки в конце игры.



БАНК

Получите флорины

Получите 2 флорина, плюс один за каждого гостя (не члена Семьи), размещённого в вашей башне.

Используйте флорины для оплаты доступа в некоторые локации или для обмена их на драхмы на **СТЕНЕ** и у **КОСТРА**.

Наибольшее количество флоринов к концу игры принесёт очки бесчестья.



ДВОР

Переместите членов Семьи из вашей башни в ваш дом

Выполните до 2 дополнительных действий:



1. Переместите 1 или 2 членов Семьи из своей башни в свой дом.



2. Перестройте свою башню: расставьте гостей, бочки и членов Семьи по своему усмотрению, не добавляя и не удаляя никакие элементы.

Ваша башня заполняется членами Семьи, обвинившими грешников. Так вы снова делаете до 2 из них доступными, освобождая место для других целей. Перестройка башни может повысить вашу эффективность, освободив место рядом с гостями.

Наибольшее количество членов Семьи в вашем доме к концу игры принесёт очки бесчестья.

2. ФАЗА ФЛОРЕНЦИИ

ОСОБЫЕ ЛОКАЦИИ

КОСТЁР

Совершайте адские сделки

Выполните до 3 дополнительных действий:

1. Обменяйте до 3 своих флоринов на драхмы.

2. Выберите между:



» Флегетон: переместите кубик Флегетона на один шаг вправо.



» Безопасный проход: поместите диск на ворота стены Дита (каждые ворота могут содержать по одному диску на игрока).



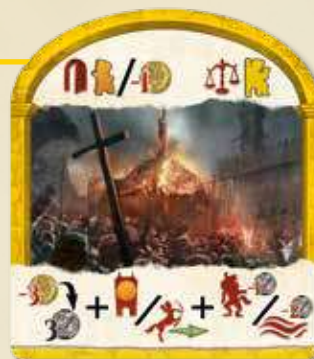
3. Выберите между:



» Заплатите 1 драхму, переместите стража (стр. 22) и разыграйте его эффекты.



» Заплатите 2 драхмы и разыграйте действие реки Стикс (стр. 9), чтобы продвинуться по 1 или 2 шкалам грехов.



Весь город собрался, чтобы посмотреть, как эти заблудшие души очистятся пламенем. Их отвратительные верования возвели шест между землей и Адом. Воспользуйтесь возможностью пообщаться с другой стороной.

СТЕНА

Бочки со снабжением для осады

Выполните до 3 дополнительных действий:

1. Обменяйте до 2 своих флоринов на драхмы.

2. Заплатите 2 драхмы и сыграйте карту мошенничества (см. памятку).

3. Переместите бочку из вашей башни в её ячейку на панели снабжения, чтобы получить мгновенную награду:



ПАНЕЛЬ СНАБЖЕНИЯ



1 очко бесчестья за каждые 2 шага, на которые продвинулись ваши черепа.



2 очка бесчестья за каждый ваш диплом в области дипломов.



1 очко бесчестья за каждый ваш череп на шкалах грехов.



4 очка бесчестья ИЛИ жетон «½ Диплома».

РЫНОК

Украдите бочки

Поместите бочку с рынка в пустую ячейку в вашей башне.

За одну партию нельзя украсть больше одной бочки одного цвета.

Бочки используются для выполнения условий карт мошенничества и позволяют вам зарабатывать очки бесчестья, за размещение на панели снабжения (с помощью стены).



Город осаждён невероятными гибельными. Во времена дефицита процветает насилие и болезни. Продление страданий и смертей, снабжая ресурсами обе стороны, поистине дьявольское дело.

Рынок кишит всеми видами мошенничества: предсказатели, сводники и фальшивомонетчики борются за место в первом ряду. Отправьте своих мальцов с их ловкими пальчиками побороть в его закоулках.

ДВОРЕЦ

Примите гостей

Возьмите гостя из этой локации и поместите его в пустую ячейку в вашей башне. Получите флорины, равные высоте этажа, на котором он разместился (от 0 до 4). В вашей башне может разместиться только один гость каждого типа (цвета). Вы можете перемещать гостей, с помощью локации **ДВОР**, но не можете их выселить.

Гости позволяют вам обвинять грешников в локации, соответствующей их цвету.

В конце игры игрок, пригласивший наибольшее количество гостей, получит очки бесчестья.



Дворец полнится интригами и предательством. Будьте осторожны, когда пойдёте туда. Вы столкнётесь с влиятельными фигурами – пригласите их в свою башню, они знают, тем отплатить, когда вам понадобится услуга.



*Каждый
уголок Флорен-
ции скрывает пора-
жённых пороком и гре-
хов. Если вы встретитесь
с кем-либо, они должны
быть обвинены. Помогите
об искуплении, тогда они
покаются в своих грехах
перед казнью.*

*После ареста в городе уси-
лились ветры мести. Вашей
Семье лучше некоторое
время не появляться на
улицах.*

*Скорее! Спрячьте инфор-
матора, пока не появится
стража!*

*Грешника казнят. Тело
похоронят на кладбище.
Помогите за его измучен-
ную душу.*



*Ваше до-
стижение
будет отмечено
в хрониках Ада. Вы будете
щедро вознаграждены, в за-
висимости от ценности
приветственного грешника.*

*Со своего места Данте
с ужасом наблюдает как
свершаются наказания. Те,
кто вопиёт больше греш-
ников для этого зрелища,
получат награду.*

Совет!

Помните, что без дипло-
ма шкала грехов не при-
несёт вам очков в конце
игры.

Если вы что-то упустили,
не отчаивайтесь: позже
вы сможете обменять
2 жетона «½ Диплома»
на любой про-
пущенный ди-
плом.



2. ФАЗА ФЛОРЕНЦИИ



2.2 — ОБВИНЕНИЕ ГРЕШНИКА

Обвинение грешника приводит к его немедленной казни. Выполните это действие, чтобы отправить душу определённого цвета в Ад и продвигнуться по соответствующей шкале греха.

Для этого **у вас уже должен быть член Семьи в локации**, где вы хотите обвинить грешни-
ка, и вы должны **соответствовать условиям** типа этой локации (см. следующую страницу).

Помните! Вы должны обвинить грешника в том **квартале**, где вы завершили фазу Ада, или потратить 2 драхмы, чтобы выбрать другой **квартал**.

ШАГИ ОБВИНЕНИЯ:

Выберите члена Семьи в локации и выполните шаги в следующем порядке:

1. Отправьте обвинителя в свою башню:

- » Переместите члена Семьи, обвинившего грешника, в пустую ячейку в вашей башне. Если обвинение произошло в особой локации, переместите его на этаж, где находится гость соответствующего цвета.



2. Верните оставшихся членов Семьи из Флоренции домой:

- » Если у вас есть другие члены Семьи во Флоренции, верните их в свой дом.



3. Переместите душу грешника на кладбище:

- » Переместите душу, соответствующую цвету локации, где вы совершили обвинение из общего запаса на кладбище.

Важно: У новой души нет владельца. Любой игрок может переместить ее в последующий ход.



4. Продвиньте свой череп и получите бонус:

- » Продвиньте на один шаг по шкале греха, соответствующей цвету перемещённой души (подробности см. на стр. 9).
- » Получите бонус, указанный на жетоне бонусов слева от этой шкалы греха. См. его эффекты на следующей странице.



5. Переместите Данте:

Переместите Данте на его следующую ступень с бонусом (Данте не останавливается на ступенях без бонуса, если это произошло, переместите его на следующую ступень) и получите награду, соответствующую одному из значков ниже:



- » Поместите душу кремового цвета на кладбище. Это душа язычника. Как и любая другая душа, она будет приносить очки, если попадёт в соответствующий круг (первый). Кроме того, у вас есть возможность разыграть стража. Подробнее см. на стр. 22.



- » (Необязательно) Разыграйте карту мошенничества.



- » **Получите диплом на текущем круге Данте:** Игрок с наивысшим положением черепа на шкале греха, соответствующей текущему кругу Данте, должен поместить диплом в область дипломов того же цвета. В случае ничьей это могут сделать несколько игроков.

В конце игры очки за каждый круг получают те, у кого есть соответствующий диплом.



Например: В своей фазе Флоренции Арачели обвиняет грешника и продвигает Данте на синий круг. Моника помещает диплом в области дипломов этого круга, поскольку её череп находится дальше всех впереди на синей шкале греха.



- » Получите 2 очка бесчестия. Получите диплом голубого цвета. Перейдите к **концу игры** (стр. 16).

2. ФАЗА ФЛОРЕНЦИИ

УСЛОВИЯ ОБВИНЕНИЯ:



Локации со свободным доступом:

- » В вашей башне должна быть свободная ячейка для размещения обвинителя.



Особые локации:

- » В вашей башне должен быть гость того же цвета, что и локация, где вы хотите выдвинуть обвинение.
- » **На том же этаже**, что и гость, должна быть свободная ячейка для обвинителя.

Совет!

Если в вашей башне недостаточно места, вы не сможете никого обвинить. Некоторые локации могут вам помочь:

ДВОР убирает из башни до 2 членов Семьи, **СТЕНА** убирает 1 бочку, а **ПИР** позволяет создать свободные ячейки, построив новый этаж.

СЕРЕБРЯНЫЕ БОНУСЫ



БОНУСЫ

ЗОЛОТЫЕ БОНУСЫ



- » Разыграйте стража (стр. 22) **И**
- » Получите 1 драхму.



- » Разыграйте стража (стр. 22) **И**
- » Получите 1 очко бесчестья.



- » Получите 3 драхмы.



- » Разместите до 2 безопасных проходов (дисков) в городе Дит (стр. 13) **ИЛИ**
- » Получите 2 очка бесчестья.

Каждые ворота в Дит могут содержать один безопасный проход на каждого игрока.



- » Сыграйте действие реки Стикс (стр. 9) **И**
- » Получите 1 очко бесчестья.



- » Переместите кубик Флегетона на один шаг вправо **И**
- » Переместите кубик на один шаг вправо или влево. *Вы можете переместить кубик на 2 шага вправо.*



- » Сыграйте карту мошенничества (стр. 9).



- » Продвиньтесь на один шаг по любой шкале греха, включая эту. *Вы не получите новый бонус, но получите «½ Диплома», если достигнете четвертого уровня.*

2.3 — СЕМЕЙНЫЙ СОВЕТ

Когда у вас не останется членов Семьи, которых можно отправить во Флоренцию, или вы не сможете обвинить грешника, вы обязаны созвать семейный совет. Это может произойти, если у вас нет членов Семьи в какой-либо локации, если у вас нет свободной ячейки в вашей башне или у вас нет соответствующего гостя.

Совет!

Необходимость созвать семейный совет показывает ваше неэффективное управление. Отправляя последнего члена Семьи во Флоренцию, убедитесь, что вы сможете предъявить обвинение в свой следующий ход.



После завершения фазы Ада (заканчивающейся на щите с любым символом района) **потеряйте 2 очка бесчестья** и выберите **ОДИН** из следующих вариантов:

- » Переместите члена Семьи в свой дом из вашей башни или локации.

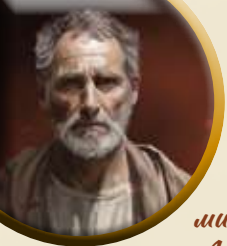


- » Верните гостя из вашей башни во **ДВОРЕЦ**.



- » Верните одну бочку из вашей башни на **РЫНОК**. *Потеряв гостя, вы теряете право обвинять грешников в локации того же цвета. Потерянные бочки не могут быть использованы для выполнения условий карт мошенничества.*





Ваша главная миссия – попомнить Ад грешникаши. Если вы проявите халатность, уже вы будете наказаны. Чем больше пустых щитов в круге, тем сильнее пострадает ваше бесчестье.

🎮 КОНЕЦ ИГРЫ 🎮



Игра заканчивается, когда игрок обвиняет грешника, и Данте доходит до конца своего пути, игроку вручается голубой диплом. Это будет его последний ход.

Остальные игроки делают по одному последнему ходу по порядку. Если любой другой игрок использует этот ход, чтобы обвинить грешника, Данте не продвинется, но черепа продвинулись по шкалам грехов, и игрок получит соответствующие бонусы.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

1. Подсчитайте очки за карты мошенничества:



В обратном порядке (начиная с игрока, сделавшего последний ход, и заканчивая тем, кто переместил Данте на конец пути) проверьте, выполнили ли вы условия на конец игры каких-либо из ваших сыгранных карт мошенничества (на вашем планшете игрока должны быть бочки, указанные в правом верхнем углу карты мошенничества). Если да, примените 1 из 2 эффектов с правой стороны карты (или не играйте ни один из них). Ознакомьтесь со всеми возможными эффектами на странице 4 вашей памятки игрока.



2. Определите очки реки Флегетон:

(Если Герион был в игре и на поле есть ямы, уберите их, оставив эти щиты пустыми).

Переместите кубики Флегетона на один шаг влево за каждый пустой щит, оставшийся в Аду в круге этого цвета. «Пустой» означает отсутствие души, стража или другого компонента. **Делайте это по одному кругу за раз, сверху вниз.**



3. Получите дополнительные дипломы:

В обратном порядке (начиная с игрока, который ходил последним), за каждые 2 жетона «½ Диплома» получите дополнительный диплом. Для этого поместите один из своих дипломов в область дипломов по вашему выбору (там, где у вас ещё нет ни одного диплома). Любые оставшиеся жетоны «½ Диплома» не дают никаких преимуществ.



4. Подсчитайте очки за дипломы:

Начиная с фиолетового круга: игрок или игроки с дипломом в фиолетовой области дипломов получают очки за этот круг. Для этого они умножают результат фиолетового кубика Флегетона (1–5) на уровень, где находится их череп на этой шкале греха (1–4). Таким образом, уровень принесёт от 1 (1 x 1) до 20 (5 x 4) очков.

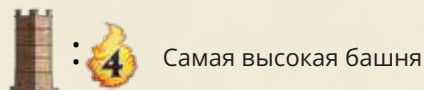
Аналогичным образом, по очереди подсчитайте очки за остальные круги, закончив голубым.

5. Выплатите долги Харону:

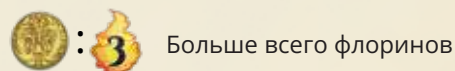
Каждый игрок теряет очки, указанные на ячейке, где находится его лодка (0, -2 или -4 очка).

6. Репутация во Флоренции:

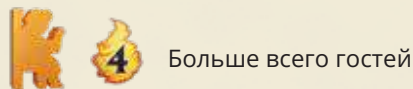
Игрок или игроки, достигшие определённых достижений, получают очки бесчестья.



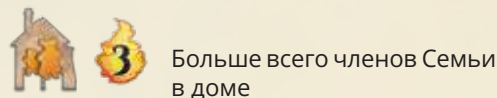
Самая высокая башня



Больше всего флоринов



Больше всего гостей



Больше всего членов Семьи в доме

Игрок с наибольшим количеством очков бесчестья побеждает в игре. В случае ничьей победителем становится игрок с наибольшим количеством дипломов. Если ничья сохраняется, игроки с равным счётом делят победу.

Внезапная смерть: Если игра закончилась досрочно из-за того, что кто-то не смог разыграть свою фазу Ада (см. стр. 11), выполните следующие действия:

- » Перемещайте Данте с одной ступени на другую, размещая дипломы в области дипломов, если ваш череп находится дальше всех на этом круге. Никто не получает награду в 2 очка за конец пути.
- » Для определения очерёдности в фазах итогового подсчёта очков (очерёдность розыгрыша карт и т. д.), считайте игрока, который не смог разыграть свою фазу Ада, игроком, закончившим путь Данте.

🎮 КОНЕЦ ИГРЫ 🎮

ПРИМЕР ШАГОВ 2, 3 И 4 ИТОГОВОГО ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Сосредоточимся на подсчёте очков в 4 кругах Ада (синем, жёлтом, красном и сером).

В конце игры кубики Флегетона находятся на уровнях, показанных на (А), а состояние этих 4 кругов на (В).



Шаг 2 — Определение очков Флегетона: подсчитайте количество пустых щитов в каждом круге (В). Переместите соответствующий кубик Флегетона влево на то же число (С), остановившись на минимальном значении в 1 очко бесчестья.

- » Синий круг: В этом круге нет пустых щитов, поэтому кубик остаётся на месте.
- » Жёлтый круг: В этом круге 3 пустых щита, поэтому кубик перемещается на 3 шага влево (до минимума 1).
- » Красный круг: В этом круге 2 пустых щита, поэтому кубик перемещается на 2 шага влево.
- » Серый круг: Все 3 щита в этом круге пусты, поэтому кубик сдвигается до минимума.



Шаг 3 — Получение дополнительных дипломов: Пако — единственный игрок с 2 жетонами «½ Диплома». Вернув их в общий запас, он кладёт белый диплом на область дипломов синего круга (D), это принесёт ему наибольшее количество очков.



Шаг 4 — Подсчёт очков за дипломы: подсчитайте стоимость каждого диплома, по одному кругу за раз.



- » Синий круг: **Арачели** получает 15 очков за свой диплом (5 x 3), а **Пако** получает 10 очков (5 x 2) за диплом, полученный на предыдущем этапе.
- » Жёлтый круг: дипломов нет ни у кого, поэтому очки не начисляются.
- » Красный круг: **Моника** получает 6 очков за свой диплом (2 x 3).
- » Серый круг: **Пако** получает 3 очка (1 x 3), а **Моника** — 4 (1 x 4).

Очки за оставшиеся круги подсчитываются аналогичным образом.

Совет!

Получение диплома само по себе не даёт никаких очков. Легко отвлечься на Данте и попытаться получить все дипломы, но обычно разумнее сосредоточиться на получении идеальных результатов за 1 или 2 круга. Распространённая ошибка — забывать о Флегетоне. Даже если вы подниметесь на вершину шкалы вашим черепом, вы получите только 1 очко за шаг, если не заполните соответствующий круг Ада. Большинство карт мошенничества помогут вам в этом. Стражи и их компоненты также можно использовать для заполнения пустых щитов в Аду.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Используйте эти варианты подготовки, чтобы повысить взаимодействие между игроками в ваших партиях:

КРИЗИС ДИПЛОМАТИИ



Перед тем, как разместить гостей во **ДВОРЦЕ**, случайным образом удалите из игры столько гостей, сколько игроков.

Пример: в игре на троих вы выбираете 12 гостей (по 3 каждого цвета), а затем случайным образом удаляете 3 любых цветов. Поместите оставшихся 9 во ДВОРЕЦ.

ВРЕМЯ ВОРОВ

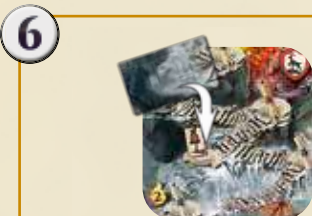


Перед размещением бочек на **РЫНКЕ**, случайным образом удалите столько бочек, сколько игроков.

Пример: в игре на двоих вы выбираете 8 бочек (по 2 каждого цвета) и случайным образом удаляете 2 из них. Остальные 6 поместите на РЫНОК.

СПЕШКА ДАНТЕ

Вы можете добавить дополнительные короткие пути во время подготовки. Это ускорит игру, сделав ходы более насыщенными.



При игре вчетвером добавьте 1 короткий путь.

При игре втроём добавьте 2 коротких пути.

При игре вдвоём добавьте 1 короткий путь.

Разместите эти короткие пути случайным образом на любой ступени пути Данте без дипломов.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Этот одиночный режим и три испытания позволят вам исследовать каждый уголок Ада. Обратите внимание на следующие изменения:

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Внесите следующие изменения во время подготовки:

6 Разместите 3 коротких пути на каждой ступени с левой стороны лестницы.



9 Случайно выберите одного Стража из чёрной колоды и положите его лицом вверх рядом с полем.



14 Если ваша карта Семьи включает этот символ, возьмите другую, а также добавьте 4-го дворянина в свой дом.



15 Не продвигайтесь по шкалам грехов.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

» Если ваш жетон бесчестья опускается ниже начального значения (на отрицательное значение), игра заканчивается и вы проигрываете.

» В каждой локации может находиться только 1 член Семьи одновременно.

» Очки за репутацию во Флоренции не начисляются.

» **СТОГ СЕНА:** если вы приведёте члена Семьи в эту локацию, вы должны **обменять** его на беспризорника из вашего запаса. Ваша Семья никогда не может превышать 4 человек.



» **МИНОС:** каждый раз, когда вы приводите душу на круг с вашим хвостом на нём, вы получаете 2 дополнительных очка бесчестья.



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ — ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР БЕСЧЕСТЬЯ

Цель — набрать как можно больше очков бесчестья, следуя общим правилам одиночного режима.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Используйте свой жетон бесчестья для ведения счёта во время игры. Для подсчёта очков в конце игры (карты мошенничества, очки за дипломы и долги Харона) используйте жетон другого цвета. Ваш итоговый счёт — это наименьшее значение из двух жетонов. Сравните ваш результат с самыми печально известными обитателями Ада.

Лишенные веры

>> 0–9 отков: Сократ
>> 10–19 отков: Аристотель
>> 20–28 отков: Гомер
>> 29–36 отков: Электра
>> 37–43 отков: Гектор Троянский
>> 44–49 отков: Юлий Цезарь

Эти души едва ли можно назвать грешниками. Ваш путь к истинному бесчестию только начинается. Стремитесь к большему!

Ведомые страстью

>> 50–54 отков: Елена Троянская
>> 55–59 отков: Парис
>> 60–64 отков: Дидона
>> 65–69 отков: Клеопатра
>> 70–74 отков: Ахилл

Твоя злоба расцветает, но есть возможности для более гнусных деяний. Приими свою тёмную сущность!

Те, кто пришепляет насилие к другим

>> 75–79 отков: Аттила
>> 80–83 отков: Секст Помпей

Ах, путь насилия, который ты следуешь, достоин похвалы! Пусть твой гнев породит ещё больше дурной славы.

Те, кто обманул доверившихся

>> 84–86 отков: Диомед
>> 87–89 отков: Улисс

В искусстве обмана ты преуспел. Бесчестие тебе очень к лицу. Слава твоей хитрости!

Предатели! Худшие грешники

>> 90 отков и более: Брут

Тост за самое гнусное предательство! Ваше бесчестие, отдающееся эхом в самой глубине Ада, не имеет себе равных.

❧ ОДИНОЧНАЯ ИГРА ❧

ИСПЫТАНИЯ

Эти 3 уникальных испытания вносят изменения, которые заставят вас усердно потрудиться, чтобы получить каждое очко бесцелья.

Выберите **уровень сложности**. Количество очков, необходимое для успеха, указано в верхней части каждого столбца. В строках указаны условия, которые вам необходимо выполнить, когда Данте дойдёт до ступени с этим дипломом, включая стоимость в драмах. Если вы не выполните эти условия или перевыполните их, вы потеряете очки, указанные в столбце «X» справа от этой таблицы.

ИСПЫТАНИЕ 1 — ДЕНЬ РАСПЛАТЫ

Харону уже всё надоело. Он не только больше не будет давать драхмы в долг, но и потребует план погашения долга.



ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

- Вы не можете просить у Харона займы. (Если из-за этого ограничения вы не сможете выполнить свою фазу Ада, игра закончится).

	ЛЁГКИЙ 	СРЕДНИЙ 	СЛОЖНЫЙ 	X 
	 -2 	 -2 	 -3 	
	 -2 	 -3 	 -3 	
	 -1 	 -2 	 -3 	
	 -1 	 -2 	 -3 	
	 -2 	 -3 	 -4 	
	 -2 	 -2 	 -4 	
	 -2 	 -2 	 -2 	
	 -4 	 -5 	 -6 	

❧ ОДИНОЧНАЯ ИГРА ❧

ИСПЫТАНИЕ 2 — ЧЁРНАЯ СМЕРТЬ

Чёрная смерть заполонила кладбище душами. Скорее веи их на предназначенные круги, пока их плоть не сгнила.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

- 19** Переместите души с первых 7 карт чумы на кладбище. Также добавьте одну душу кремового цвета. Удалите остальные карты чумы из игры.

ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ

- Если кладбище опустеет, не пополняйте его новыми душами с карты чумы.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

- В конце игры **ни один из ваших черепов не должен находиться на шагах 1 или 2 шкалы греха** (они могут находиться на шагах 3 и 4 или, вообще отсутствовать на шкале).

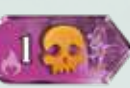
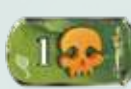
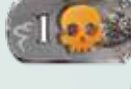
	ЛЁГКИЙ 	СРЕДНИЙ 	СЛОЖНЫЙ 	
				
				
				
				
				
				
				
				

❧ ОДИНОЧНАЯ ИГРА ❧

ИСПЫТАНИЕ 3 — НЕЗАБЫВАЕМОЕ ПАДЕНИЕ



Постарайтесь произвести впечатление на Данте, показав ему самые страшные ужасы, которые только можно представить.

	ЛЁГКИЙ 	СРЕДНИЙ 	СЛОЖНЫЙ 	❌
	 	 	  	
	 	  	  	
	  	  	  	
	  	  	  	
	 	  	  	
	 	 	 	
	  	  	  	
	 	  	  	

Значки условий



Количество душ, лежащих в круге этого цвета.



Количество душ, лежащих во всех кругах Ада.



Количество драхм, подлежащих уплате.



Количество душ, лежащих в круге этого цвета, которые находятся рядом только с пустыми щитами.



Уровень вашего черепа на шкале греха этого цвета.



Количество сыгранных карт мошенничества.



Количество душ, стоящих в круге этого цвета.



Количество безопасных проходов (дисков) у стен Дита.



Кубик этого цвета должен находиться на 5-м уровне Флегетона.

СТРАЖИ

Существует шесть стражей кругов Ада: 3 красных и 3 чёрных.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

- » Помните, что души не могут выходить за пределы круга своего цвета. Эффекты стражей не могут изменить это правило.
- » Вы можете перемещать стражей без выполнения их эффектов, но если вы хотите их применить, вы должны переместить их на другой щит, отличный от того, на котором они уже находятся.
- » Эффекты стражей всегда действуют на души, а не на других стражей или их компоненты.

СМЕЖНОСТЬ

Страж может переместиться на любой пустой щит в Аду. Если у него есть способность воздействовать на душу на соседнем щите, он может влиять и на круг выше или ниже.

Например: После своего хода Медуза может обратить в камень любую душу, отмеченную зелёным.



Древние, как сам Ад, эти стражи обладают силами, которые в умелых руках могут оказаться бесценными.

Однако прислушайтесь к моему совету: иногда разумнее не стоять на их пути смерти и разрушения.



КРАСНЫЕ СТРАЖИ



МЕДУЗА

Слушайте её голос, но избегайте её взгляда, инаče её чудовищное лицо станет вашим последним воспоминанием. Её жертвы превращаются в гротескные статуи, навеки затопленные в состоянии, где жизнь и смерть сливаются воедино.

ПОДГОТОВКА: Поместите фигурку Медузы в дальний левый щит **ЖЁЛТОГО** круга. Поместите окаменевшие души рядом с игровой зоной.



ПОРЯДОК РОЗЫГРЫША: Переместите фигурку на пустой щит. Выберите душу с соседнего щита, уберите её и поместите окаменевшую душу вместо неё.

ЭФФЕКТ: Окаменевшие души не могут двигаться до конца игры.



АНТЕЙ

Во сне титан напоминает холм. Но когда он просыпается, лязг его цепей пугает даже холодные сердца гарпий. Если его цепи поймут душу, она будет обречена на вечное рабство.

ПОДГОТОВКА: Поместите фигурку Антея в дальний левый щит **ГОЛУБОГО** круга. Поместите цепи вашего цвета в свою игровую зону.



ПОРЯДОК РОЗЫГРЫША: Переместите фигурку на пустой щит. Выберите душу на соседнем щите и поместите свои цепи под неё. Если у вас были цепи под другой душой, вы можете переместить их под новую.

ПОСЛЕ ПРИМЕНЕНИЯ ЭФФЕКТА: Только вы можете перемещать душу с вашими цепями. Если душа достигнет своего круга, заберите свой жетон цепей.



ГЕРИОН

Не обманывайтесь его теловещеским лицом. Даже если его когти не сойдут с вас с ног, его жало пронзит вашу спину. А затем, летя, он уничтожит все на своём пути своим хвостом.

ПОДГОТОВКА: Поместите фигурку Гериона на крайний левый щит **СЕРОГО** круга. Поместите ямы рядом с игровой зоной.



ПОРЯДОК РОЗЫГРЫША: Переместите фигурку на пустой щит. Затем выберите другой пустой соседний щит и поместите на него яму.

ЭФФЕКТ: В конце игры удалите все ямы. Во время итогового подсчёта очков, по мере определения кубиков Флегетона, каждый щит, на котором ранее была яма, теперь будет пустым, в результате чего кубик этого круга переместится на один шаг влево.

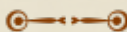
❧ ЧЁРНЫЕ СТРАЖИ ❧

ПОДГОТОВКА: Поместите фигурку Миноса на дальний правый щит **ФИОЛЕТОВОГО** круга. Поместите жетон хвоста вашего цвета в свою игровую зону.



ПОРЯДОК РОЗЫГРЫША: Переместите фигурку на пустой щит. Поместите ваш жетон хвоста справа от круга, на символ очков бесчестья. Вы не можете разместить свой хвост, если там уже есть другой. Если ваш хвост находится на другом круге, вы можете переместить его в этот круг.

ЭФФЕКТ: Каждый раз, когда другой игрок приводит душу на круг её цвета и получает за неё очки, если ваш хвост находится рядом с этим кругом, вы также получаете очки бесчестья за размещение этой души.



ПОДГОТОВКА: Поместите фигурку Цербера в дальний правый щит **ЗЕЛЁНОГО** круга. Поместите кости рядом с игровой зоной.

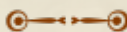


ПОРЯДОК РОЗЫГРЫША: **НЕ ПЕРЕМЕЩАЙТЕ** его фигурку. Вместо этого возьмите кость. Вы сможете использовать её в фазу Ада следующего хода. Вы можете накопить больше одной кости.

ЭФФЕКТ: В начале хода, вместо того, чтобы перемещать душу обычным способом, верните кость в общий запас и привлечите внимание Цербера. Переместите фигурку на щит с душой, которую хотите переместить, спугнув её. Вы можете переместить душу вниз на любое количество щитов, остановившись на пустом щите. Она может проходить через пустые щиты или щиты, занятые другими душами или компонентами стражей. Она может даже пересечь стену Дита, если у вас есть необходимый безопасный проход. Душа должна двигаться **по прямой линии**.



Например: **Моника** помещает Цербера на щит с жёлтой душой, спугнув её. Она может переместить душу на любой из щитов, отмеченных зелёным. Она не может переместить её на красный щит слева, потому что у неё нет прохода. Она не может переместить её на щит справа, обозначенный красным, потому что для этого требуется поворот.



ПОДГОТОВКА: Поместите фигурку Минотавра на крайний правый щит **КРАСНОГО** круга. Поместите лабиринт вашего цвета в свою игровую зону.



ПОРЯДОК РОЗЫГРЫША: Переместите фигурку на пустой щит. Поместите лабиринт на любой другой пустой щит (если он уже находится в Аду, измените его расположение). Вы не можете переместить стража, не переместив одновременно свой лабиринт, и наоборот.



ЭФФЕКТ: Когда вы размещаете лабиринт (А), между ним и Минотавром (В) образуется «туннель». Если вы переместите душу на щит с вашим лабиринтом, она станет напрямую связана со щитом, где находится Минотавр. Однако, поскольку этот щит занят Минотавром, вам необходимо снова переместить душу на более низкий свободный щит, как обычно. Для других игроков ваш лабиринт — это просто ещё один занятый щит.

Щит с Минотавром будет выходом, общим для всех лабиринтов. Минотавр позволяет душе пересечь стену Дита без безопасного прохода.

Например: **Лакс** хочет переместить душу голубого цвета. Он может переместить её на любой из щитов, отмеченных зелёным. Хотя другие могут перепрыгнуть через его лабиринт на щит, отмеченный красным, он этого сделать не может.



МИНОС

Древний король, который судит души, даруя особые шикости тем, кто остаётся ему верен.



ЦЕРБЕР

Неустанно преследует убегающие души, отгоняя их грохотом лаем своих трёх голов. Если найдёте способ привлечь его внимание, вы сможете использовать силу этого зверя в своих интересах.



МИНОТАВР

Закопанный в глубинах Лабиринта с натаем врешёт, этот грозный страж ждёт вас. Обнаружьте вход, который приведёт вас к нешу.

ЗНАЧКИ



НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ НА КАРТАХ СЕМЬИ

