

Fernando Eduardo Sánchez

Inferno



Inferno

Nad vši tou špínou ční Florencie, město bohaté a prohnilé, kde se Hřích plazí uličkami jako hustý dehet. Šíří se, vchází do hostinců, na tržiště, do nádherných paláců, vábí obyvatele pokušením a neřestí. Pod městem se rozléhá hrůza všech hrůz, samotné Peklo. Devět kruhů pekelných, v nichž je uvězněno devět druhů hříšníků. Jejich bídné duše jsou předvedeny před krále Mínóa, vládce z dávných dob, který pohledem odhalí i ty nejtemnější hříchy. Pak putují do náležitého kruhu, aby na nich byl vykonán trest stejně ohavný, jak ohavných nepravostí se dopouštěli za pozemského života.



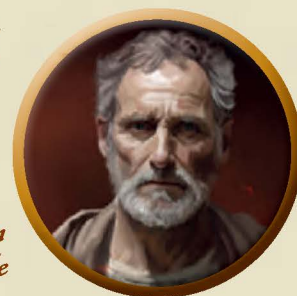
Pomozte svému rodu dosáhnout pekelné slávy a stát se nejprohnanějšími přísluhovači podsvětí. Ve Florencii vám vaši příbuzní poslouží jako oči a pomocná ruka. Procházejí městem a hledají ty, kdo podlehl touze, propadli násilí nebo se nechali poskvřnit zradou. Díky vašemu vlivu zajistíte, že na bídáky dopadne kladivo spravedlnosti a neúprosná moc církve. Jejich duše, obehnaný závoji, se shromáždí u bran pekelných. Čekají na Charóna, převozníka, který je převezé přes řeku. V podsvětí vaši předci dovedou tyto duše do hlubin. Překročí řeku Styx, legendární hradbu města Dis a postaví se strážcům kruhů: krásným, hrozným a spravedlivým. Až dorazí do svého kruhu, budou se ztracené duše kát za své hříchy a cenu svých chyb zaplatí ponížením, ohněm, bolestí a krví.

Inferno je desková hra inspirovaná **Božskou komedií Danta Alighieriho**. Během hry vstoupíte nejen do díla samotného, ale také do města, kde se tento autor narodil.

• OBSAH •

HERNÍ MATERIÁL	3
PŘÍPRAVA HRY	4
PRŮBĚH HRY	6
HERNÍ DESKY	7
OBECNÉ POJMY	8
PŘEHLED	10
1. FÁZE PEKLA	11
2. FÁZE FLORENCIE	12
2.1 - VYSLÁNÍ ČLENA RODU DO FLORENCIE	12
VOLNĚ DOSTUPNÉ LOKACE	12
ZVLÁŠTNÍ LOKACE	13
2.2 - NAŘČENÍ HŘÍŠNÍKA	14
BONUSY	15
KONEC HRY	16
VARIANTY HRY	18
SÓLOVÁ HRA	18
RUDÍ STRÁŽCI	22
ČERNÍ STRÁŽCI	23
SYMBOLY	24
KARTA RODU	24
TVŮRCI	24

Jmenuji se Vergilius. Již nejsem člověkem, ale kdysi jsem jím byl. Básníkem. Celých padesát let jsem kráčet po vašem světě, ale teprve když jsem z něho odešel, naplno jsem si uvědomil krásy čerstvého vzduchu a něžného pohlázení slunce. Už dvě tisíciletí trávím pod šedým nebem a dýchám vzduch prosycený popelem zde v Pekle.



Mým domovem je Limbo, první z kruhů pekelných. Zde přebýváme my, ctnostné duše, které ovšem nepoznaly boží objetí.

Budu tvým průvodcem. Neměj strach, znám toto místo velmi dobře. Před sedmi sty lety jsem zde doprovázel zlomeného muže pátrajícího po milované duši. Ušetřil jsem mu mnohá trápení a pro tebe udělám totéž. Až ucítíš pocit nejistoty a zmatení, má slova ti osvětlí cestu.



Jsem Beatrice Portinariová a celý život jsem strávila ve Florencii, ale již jako velmi mladou si mě Pán zavolal k sobě do Království nebeského. Odtud jsem svěřila Vergiliovi úkol vést mého milovaného Danta na temné cestě Peklem a Očistcem až k branám Ráje.

Znám taje Florencie snad lépe než krysy, které se potulují městskými kanály. Každé sousedství, každé nároží, každého bídáka. Přestože mě hřích netíží, vím, kde se zdržují ti, co se s oblibou oddávají různým nepravostem.

Na stránkách tohoto průvodce ti pomohu najít cestu městem. Jsi v dobrých rukou.

HERNÍ MATERIÁL

Herní plán (oboustranný)



4 volně dostupné lokace



4 zvláštní lokace



8 kostiček Pyriflegethónu a 71 figurek duší



16 hostů



12 ½ diplomů



3 zkratky



4 stříbrné bonusy



4 zlaté bonusy



1 figurka Danta



6 žetonů štítu s duší



16 sudů



56 mincí



6 kartonových figurek strážců, 6 stojánků a 39 žetonů pro konkrétní strážce

Géryonés



9 jam

Kerberos



9 kostí

Medúsa



9 zkamenělých duší

Mínótauros



4 labyrinty

Král Mínós



4 ocsy

Obr Antaios



4 okovy

Materiál pro hráče

32 lebek



16 šlechticů



16 děcek



52 disků



4 lodě



16 podlaží věže (4 od každého podlaží) a 4 desky hráčů



4 ukazatele prohnanosti



4 nápovědy hráčů



4 žetony +60



52 karet



3 rudí strážci

3 černí strážci

24 karet podvodů



8 karet rodů

4 karty učňů

10 karet moru

NEOMEZENÝ MATERIÁL


Veškerý herní materiál je neomezený, kromě děcek, sudů, hostů a karet podvodů. Pokud dojde ve společné zásobě jakýkoli jiný materiál, použijte vhodnou náhradu.



Příklad přípravy hry pro 3 hráče:




Pokud hrajete poprvé, doporučujeme použít úpravy v přípravě hry. Tyto úpravy jsou označeny symbolem: 🌿



1 Herní plán umístěte doprostřed stolu otočený na stranu odpovídající počtu hráčů:  nebo   **Nezávisle na počtu hráčů otočte herní plán na stranu se symbolem:** 

2  Lokace náhodně rozmístěte na pole ve Florencii. Jednotlivé lokace umísťujte na pole, která odpovídají tvaru dané lokace.




3  Za každého hráče ve hře vezměte jednu sadu čtyř hostů různých barev a umístěte je na lokaci **PALÁC** (např. 3 sady 4 hostů různých barev při hře tří hráčů).



4  Utvořte společnou zásobu duší, florinů, drachem a „1/2 diplomů“ poblíž herního plánu. 

5  Umístěte figurku Danta na pole jeho cesty, které odpovídá počtu hráčů.   Umístěte Danta na poslední krok před řekou Acherón.


6 (Pouze při hře 3 hráčů)  Umístěte zkratku na vyznačené pole na Dantově cestě. 

7  Umístěte 8 kostek Pyrrhlegethonu na vyznačená pole na herním plánu.

8 Zamíchejte zlaté a stříbrné bonusy a umístěte je náhodně lícem vzhůru na herní plán tak, aby překryly předtištěné bonusy.  4 stříbrné bonusy umístěte přes 4 vrchní bonusy a 4 zlaté přes 4 spodní bonusy na herním plánu.   **Nepoužívejte destičky bonusů. Hrajte s bonusy, které jsou předtištěné na herním plánu.**

9  Náhodně vyberte jednoho rudého a jednoho černého strážce a umístěte jejich karty lícem vzhůru poblíž herního plánu.  **Vyberte Medúsu a krále Mínóa.**

9 

10  Figurky strážců vybraných během kroku 9 dejte do stojánek a umístěte je na symboly štítů v Pekle. Při umísťování se řiďte symbolem štítu na kartě daného strážce (viz str. 22–23).





20

1

18

19

16

17

Pokud hrajete se strážci Medúsa, Géryonés nebo Kerberos, přidejte jejich specifické žetony do společné zásoby na dosah všech hráčů.



11

Každý hráč si vezme desku hráče a umístí ji před sebe. Jakmile máte desku, vezměte si také 1 kus od každého podlaží věže (první až čtvrté). Toto bude váš osobní herní prostor.

12

Vyberte si barvu. Vezměte si všechny herní materiál v této barvě (seznam materiálu hráče najdete na str. 3). Pokud hrajete se strážci král Mínós, obr Antaios nebo Minotaur, vezměte si také jejich specifické žetony ve vaší barvě.



13



13

12



14

Zamíchejte karty rodů a dejte každému hráči jednu z nich. Zbylé karty rodů vraťte do krabice.



14

Vezměte si zdroje vyobrazené na vaší kartě rodu (popis symbolů na kartě rodu najdete na str. 24). Mince a karty podvodů umístěte do svého herního prostoru. Případné šlechtice, děcka, podlaží věže, sudy a hosty umístěte na svoji desku hráče.

 Namísto karet rodů použijte karty učňů.




Nyní posunete svojí lebkou po 1 nebo 2 stupnicích hříšníků (pokud se máte posunout po stupnici, kde dosud nemáte lebku, jednoduše umístíte lebku na první pole stupnice, což platí i během hry). Vaše karta rodu určuje stupnice, po kterých se posunou hráč/hráči sedící vedle vás (vaše posuny tedy naopak určí karty vašich sousedů).

Symbol v levém horním rohu vaší karty určuje stupnici hříšníků, po které se posune hráč sedící po vaší levici. Při hře 1, 2 a 3 hráčů hraje roli pouze tento symbol, takže každý hráč začne hru s pouze jednou lebkou na jedné stupnici.

Při hře 4 hráčů použijte také symbol v pravém horním rohu. Určuje stupnici hříšníků, po které se posune hráč sedící po vaší pravici. Každý hráč tedy začíná se dvěma lebkami.



Posuňte lebkou/lebkami po stupnici/stupnicích.

 Umístěte jednu svoji lebku na první pole obou stupnic hříšníků vyznačených na vaší kartě učně.



V tomto případě umístěte lebku na první pole žluté a modré stupnice.

15

11



Umístěte svoji loď na počáteční pole stupnice půjček.



16

Umístěte svůj ukazatel prohnání na počáteční pole počítadla bodů prohnání.



17

Za každého hráče ve hře vezměte jednu sadu čtyř sudů různých barev a umístěte je na lokaci TRŽNICE.



18

Zamíchejte karty moru a utvořte z nich balíček lícem vzhůru. Duše vyobrazené na vrchní kartě balíčku umístěte na hřbitov. Vrchní kartu poté přesuňte dospod balíčku, stále lícem vzhůru. Tím odhalíte novou kartu, kterou ponechte na balíčku.



19

Zamíchejte zbylé karty podvodů a utvořte z nich balíček lícem dolů. Umístěte jej poblíž herního plánu.

Otočte lícem vzhůru 3 vrchní karty z tohoto balíčku a vyložte je do řady poblíž balíčku. Tyto karty tvoří nabídku karet podvodů.





20

PRŮBĚH HRY

Ve hře **Inferno** povedete svůj rod ve snaze stát se co nejlepšími přísluhovači Pekla. Toho dosáhnete sbíráním **bodů prohnanosti**. V průběhu hry se budou hráči střídát na tahu po směru hodinových ručiček, dokud Dante nezapřičiní konec hry.

Každý váš tah má **2 fáze**:

Body prohnanosti můžete získávat čtyřmi hlavními způsoby (viz poznámky A, B, C, D)...

 během hry a na konci hry 

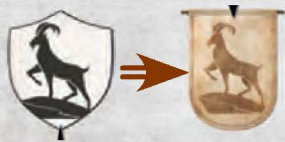
1. FÁZE PEKLA:


Když ve svém tahu provádíte fázi Pekla, pohněte jednou duší z jejího stávajícího štítu na další štít v nižším kruhu.

Pokud dostanete duši na kruh ve stejné barvě, jako má tato duše, získáte body prohnanosti.

Čím nižší je kruh, tím více bodů získáte.

Štít, na kterém ukončí pohyb vámi přemístěná duše, bude určovat lokace, které smíte využít ve fázi Florencie.



A) Zhruba třetinu svých celkových bodů prohnanosti získáte pohybem duší v Pekle. 

2. FÁZE FLORENCIE:

Když ve svém tahu provádíte fázi Florencie, provedete některou akci, obvykle pomocí člena vašeho rodu. Vybíráte z následujících akcí:

- **2.1 Vyslání člena rodu na lokaci ve městě**, kde provede akci spojenou s touto lokací.

NEBO

- **2.2 Nařčení hříšníka:**


Každá lokace ve městě láká určitý druh hříšníků. Smíte použít některého ze členů rodu, který již je na lokaci, aby nařkl hříšníka, který se na této lokaci vyskytuje. Hříšníci budou popraveni a umístěni na hřbitov.

Stupnice hříšníků u spodní části herního plánu vám poslouží jako počítadla toho, kolik hříšníků od jednotlivých druhů se vám podařilo nařknout.

Kdykoliv některý hráč nařkne hříšníka, Dante postoupí o jeden krok po své cestě. Pokaždé když Dante dojde ke kruhu Pekla, hráč, který je v tu chvíli nejdál na odpovídající stupnici hříšníků, získá **diplom**.


NEBO

- **2.3 Svolání rodové rady**, které musíte provést, pokud nemůžete provést žádnou z předchozích akcí.

B) Ve fázi Florencie získáte body především za přesouvání sudů na lištu zásob na vaší desce hráče. 

KONEC HRY:

Hra skončí, jakmile Dante dojde na poslední pole své cesty, tzn. poté, co některý hráč nařkne hříšníka.

- **C)** Na konci hry získáte body za karty podvodů a reputaci ve Florencii.
- **D)** Zhruba třetinu bodů prohnanosti získáte za diplomy. 

Závěrečné bodování: Sečtěte body prohnanosti za své karty podvodů, diplomy a za reputaci, které se vám podařilo dosáhnout ve Florencii.

Bodování diplomů

Každý diplom odpovídá určitému kruhu Pekla a stupnici hříšníků ve stejné barvě.

Za diplomy, které obdržíte, především když Dante sestupuje Peklem, získáte body prohnanosti na konci hry.

Diplomy vám přinesou více bodů, pokud se vám podaří postoupit dál po stupnici hříšníků ve stejné barvě. Nejvíce bodů ale získáte tehdy, pokud se vám podaří zaplnit kruh Pekla stejné barvy co nejvíce hříšníky. Vše je detailně popsáno v kapitole Závěrečné bodování.

Váš rod

Členové vašeho rodu začínají hru doma, na vaší desce hráče. Během hry je budete vysílat na různé lokace ve Florencii, kde pro vás provedou akce. V určitou chvíli použijete některého ze členů rodu k nařčení hříšníka (*protože tak chcete učinit, nebo protože na desce hráče už nemáte členy rodu*). V tu chvíli se všichni členové vašeho rodu vrátí domů na desku hráče – kromě člena, který provedl nařčení. Toho umístíte do své věže. Členy rodu, kteří se nacházejí na věži, nelze vyslat přímo na lokace ve Florencii.

Pokaždé když zopakujete tento cyklus (*vysílání členů – nařčení – návrat členů*), budete mít o jednoho člena rodu méně k provádění akcí a o jednoho člena rodu navíc ve věži.

Některé lokace ve Florencii vám umožní manipulovat s tímto cyklem. Lokace **DVŮR** vám umožní vrátit členy rodu z věže zpět domů. **SENÍK** vám umožní rozšířit počty vašich členů rodu. **BANKET** vám umožní postavit nové podlaží věže, a zvýšit tak její kapacitu.



HERNÍ DESKY

FLORENCIE

ČTVRTI



LOKACE

PEKLO

DANTOVA CESTA



HŘBITOV

ŘEKA ACHERÓN

STUPNICE PŮJČEK

HRADBY MĚSTA DIS

POČÍTADLO BODŮ PROHNANOSTI

PEKELNÉ ZÁZNAMY

BONUSY

STUPNICE HŘÍŠNÍKŮ



ŘEKA STYX

OBLAST PRO DIPLOMY

PYRIFLEGETHÓN

NABÍDKA KARET PODVODŮ



DESKA HRÁČE

VĚŽ



LIŠTA ZÁSOB

DOMOV

ŘEKA ACHERÓN

Převozník Charón pomáhá duším překročit tuto řeku výměnou za minci.

HRADBY MĚSTA DIS

Úžasné a děsivé město Dis je obeháno nepřekonatelnými hradbami. Vstup do města střeží Medúsa a Fúrie.

ŘEKA STYX

V této bahnitě řece se stěží drží nad hladinou hříšníci zatíženi leností. Pokud se stane, že se na hřbitově nashromáždí příliš mnoho duší, některé z nich budou odvedeny do této řeky a ponořeny do jejích bahnivých vod. Tito hříšníci nikomu chybět nebudou.

PYRIFLEGETHÓN

Tuto řeku střeží bdělí Kentauři. V jejím korytě proudí krev a tvoří hranici mezi šestým a sedmým kruhem Pekla. Když se nějaké duše pokusí uniknout, Kentauři je zasáhnou šípy a duše se navždy ztratí v temných hlubinách řeky.

OBECNÉ POJMY

FLORENCIE – ČTVRTI A LOKACE:

Město Florencie se dělí na čtyři čtvrti:



Porta San Piero



Porta del Duomo



San Pier Scheraggio



El Borgo

Symbole těchto čtvrtí najdete také na štítech v Pekle: lokace ve Florencii a štíty v Pekle jsou tímto způsobem provázány.



Druhy lokací:

Ve Florencii najdete 8 lokací, kde můžete provádět akce anebo nařknout hříšníky. V každé čtvrti jsou dvě lokace: jedna lokace je volně dostupná a druhá je zvláštní.

» **Volně dostupné lokace** nemají žádné požadavky, které by vás omezovaly umístit sem člena rodu.

Na těchto lokacích smíte také nařknout hříšníky bez svolení hosta (viz *Hosté*).

» **Zvláštní lokace** mají určité požadavky, které najdete v levé horní části desky.

Pokud chcete nařknout hříšníka na zvláštní lokaci, musíte mít svolení hosta, tzn. ve vaší věži se musí nacházet host ve stejné barvě jako daná lokace.



DRUHY ČLENŮ RODU:

Váš rod tvoří 4 šlechtici a až 4 děčka. Budete je vysílat na lokace ve Florencii a s jejich pomocí provedete akce nebo nařknete hříšníky.



Šlechtic

Děčko

Šlechtice máte k dispozici už od začátku hry, ale děčka musíte adoptovat na lokaci **SENÍK**.

Šlechticové a děčka fungují prakticky stejně, rozdíl je pouze v tom, že některé lokace ve Florencii vyžadují děčka jako součást svých požadavků (viz *Florence*).

HOSTÉ:

Pokud použijete lokaci **PALÁC**, smíte do své věže pozvat některou ze 4 vlivných postav města. Hosty budete potřebovat k nařčení hříšníků na zvláštních lokacích. Teprve s jejich svolením lze takové hříšníky popravit.

Vescovo

Nařizuje upálení bezvěrců na **HRANICI**.

Condottiere

Popraví podlé ghibelliny na **HRADBÁCH**.

Console delle Arti

Odsoudí podvodné řemeslníky na **TRŽNICI**.

Gonfaloniere di Giustizia

Vykonává spravedlnost na zrádcích v **PALÁCI**.

HŘÍŠNÍCI A DUŠE:

Na každé lokaci se sdružují hříšníci určitého druhu. Například na **BANKETU** lze potkat nenasyty, kteří podlehli obžerství, v **BANCE** potkáte hrabivce, na **SENÍKU** zase smilníky.

Hříšníky nepředstavuje ve hře žádný fyzický materiál. Jakmile hříšníka nařknete a je popraven, promění se na duši, kterou představuje figurka ve stejné barvě, jakou měla daná lokace. Vzniklou duši umístíte na hřbitov. Později začne sestupovat do Pekla.

Každý druh hříchu a hříšníků je ve hře znázorněn jednou barvou, kterou sdílejí všechny herní prvky spojené s tímto hříchem:



PENÍZE A PŮJČKY:

Hra *Inferno* používá dvě různé měny:



Floriny se platí ve Florencii a musíte je zaplatit při použití některých lokací. Získáte je v **BANCE** a v **PALÁCI**.



Drachmami se platí v Pekle. Zaplatíte je například za duše, které překračují řeku Acherón. Drachmy lze získat směnou za floriny u **HRANICE** a na **HRADBÁCH**, případně si můžete vzít půjčku.

Pokud nemáte floriny, nesmíte provádět akce, které je vyžadují. Musíte je tedy mít před provedením akce. Ale protože drachmy si můžete půjčit (viz *níže*), akce, které je vyžadují, můžete provést i tehdy, pokud drachmy nemáte před provedením akce. Pokud nemáte potřebné drachmy před provedením akce, musíte si ihned vzít půjčku.

Půjčky drachem

Kdykoliv potřebujete drachmy, můžete si je půjčit od Charóna. Ovšem výměnou si od vás vyžádá vaše body prohnanosti. Pokud si chcete vzít půjčku:

Posuňte svoji loď o jedno pole dál po stupnici půjček a vezměte si 2 drachmy ze společné zásoby.

Pokud vaše loď překročí symbol okamžitého efektu, okamžitě ztratíte 5 bodů prohnanosti. Pokud se vaše loď nachází na posledním poli stupnice půjček a chcete si vzít další půjčku, zůstaňte stát, vezměte si 2 drachmy ze společné zásoby a ihned ztraťte 5 bodů prohnanosti.

Smíte si vzít libovolný počet půjček, ale mějte na paměti, že na konci hry navíc ztratíte tolik bodů, kolik je vyobrazeno na poli, u kterého stojí vaše loď (vedle symbolu konce hry).



OBECNÉ POJMY

BODY PROHNANOSTI:

Body prohnanosti (též pouze „body“) určují vítěze na konci hry.



Pokud překročíte 60 bodů na počítadle, umístíte před sebe na stůl svůj žeton „+60“ a pokračujte v počítání bodů od pole 1.



Pokud znovu překročíte 60 bodů, otočíte svůj žeton „+60“ na stranu „+120“ a pokračujte v počítání bodů od pole 1.

Přestože je to nepravděpodobné, je teoreticky možné, že se na začátku hry dostanete do záporných bodů. Pokud se toto stane, přesuňte svůj žeton na počítadle na pole 60 a body odečítejte pozpátku po stupnici. Až se vrátíte zpět do kladných čísel, vrátíte žeton zpět na začátek počítadla. Pokud máte získat **půlbody**, vždy je **zaokrouhluje dolů**.



POSTUP PO STUPNICÍCH HŘIŠNÍKŮ:

Stupnice hříšníků zaznamenávají váš podíl na zaplnění kruhu Pekla stejné barvy. Po stupnicích hříšníků postupujete především tak, že ve Florencii nařknete hříšníky odpovídající barvy. Stupnice hříšníků jsou velmi důležitým zdrojem bodů na konci hry.



Když máte poprvé postoupit po stupnici hříšníků, umístíte svoji lebku na 1. pole dané stupnice. Pokud již máte na stupnici lebku, jednoduše posuňte svoji lebku doprava na následující pole stupnice.

Když dosáhnete 4. pole stupnice, získáte ze společné zásoby žeton ½ diplomu.



Pokud se vaše lebka nachází na 4. poli stupnice a máte se pousnout znovu, lebku ponecháte na 4. poli a získáte body vyobrazené napravo od ní.



HŘBITOV A MOR:

Na hřbitově musí být vždy alespoň jedna duše. Pokud se hřbitov vyprázdní, ihned vyhodnotíte vrchní kartu z balíčku moru. Vezmete ze společné zásoby duše vyobrazené na vrchní kartě balíčku moru a umístíte je na hřbitov. Vrchní kartu balíčku moru poté přesuňte dospod balíčku, čímž odhalíte novou kartu.



VYKLÁDÁNÍ KARET PODVODŮ:

Karty podvodů vám poskytnou různé výhody nebo body prohnanosti. Kartu podvodu nelze vyložit libovolně. Smíte ji vyložit pouze tehdy, pokud vyhodnotíte efekt, který vám to umožňuje.



Efekty karet podvodů najdete na nápovědě hráče.

Každá karta podvodu je rozdělena na levou a pravou polovinu.



Levá polovina se **vyhodnotí okamžitě**, když kartu vyložíte. Pokud splňujete požadavek vyobrazený v horní části levé poloviny, smíte si po vyložení karty vybrat jednu ze dvou odměn vyobrazených ve spodní části levé poloviny. Pokud požadavek nespĺňujete, odměnu nesmíte získat, ale kartu smíte i přesto vyložit.



Pravá polovina se vyhodnotí až na konci hry, ale pouze tehdy, pokud máte kartu vyloženou před sebou a pokud se vám podaří do konce hry splnit požadavek v horní části pravé poloviny. Pokud na konci hry splňujete požadavek, smíte si vybrat jednu ze dvou odměn vyobrazených ve spodní části pravé poloviny.



Požadavky

Vyznačený sud musíte mít na své desce hráče (ve věži nebo na liště zásob). **Sud neplatíte**, ke splnění požadavku stačí, že jej vlastníte. S pomocí jednoho sudu smíte splnit libovolný počet požadavků na kartách podvodů.

Vyložení karty podvodu

Některé lokace nebo bonusy vám umožní zahrát kartu podvodu. Abyste tak mohli učinit, musíte vyložit jednu ze dvou karet v ruce, **NEBO** jednu ze tří karet licem vzhůru v nabídce karet podvodů, **NEBO** vrchní kartu z balíčku karet podvodů. Vyložení karty z ruky je zdarma. **Pokud hrajete kartu odjínud než z ruky, musíte za vyložení navíc zaplatit 1 drachmu.**

Jakmile vyložíte kartu a vyhodnotíte její okamžitý efekt, umístíte ji napravo od své desky hráče. První vyloženou kartu zasuňte pod svoji desku hráče tak, aby byla vidět pouze její pravá polovina. Každou další vyloženou kartu podvodu zasuňte pod předchozí kartu, tak aby opět byla vidět pouze pravá polovina karty.



Pokud vyložíte kartu podvodu z ruky, ihned si doberte novou kartu podvodu zcela zdarma. Při dobírání si smíte vybrat jednu ze tří karet v nabídce, **NEBO** vrchní kartu z balíčku karet podvodů. Pokud jsou v nabídce podvodů kdykoliv méně než tři karty, doplňte do nabídky nové karty z balíčku, licem vzhůru (vždy pouze do tří, v nabídce nikdy nebude více karet).



ŘEKA STYX:

Tato akce vám umožní posunout se dál po některé stupnici hříšníků bez nutnosti nařknout hříšníka. Tuto akci můžete provést na **HŘANICI**, pomocí zlatého bonusu, nebo pomocí karty podvodu.

Pokud provádíte tuto akci, odstraňte ze hřbitova určitý počet duší stejné barvy a vraťte je do společné zásoby. Poté si vyberte stupnici/stupnice, po kterých se posunete. Počet a druh stupnic, po kterých se smíte posunout, se odvíjí od počtu duší, které takto vrátíte:

1 duše: Postupte o 1 pole na některé z horních 4 stupnic hříšníků.

2 duše: Postupte o 1 pole na některé ze spodních 4 stupnic hříšníků.

3 duše: Postupte o 1 pole na některé z horních 4 stupnic hříšníků a poté o 1 pole na některé ze spodních 4 stupnic hříšníků.

Pokud je na hřbitově jen jedna duše, smíte provést pouze první verzi této akce, tzn. „1 duše“. Protože tím vyprázdníte hřbitov, doplňte poté na hřbitov čtyři nové duše z karty moru (viz *Hřbitov a mor*).





KRUHY PEKLA

Místo mého dosavadního spočinutí tvoří 9 soustředných kruhů, z nichž každý je vyhrazen pro jistý druh hříšníků. Jak duše sestupuje do Pekla, tíže hříchů ji táhne stále dál a dál, hlouběji do Pekla a vstříc stále ohavnějším trestům.

LIMBO: Předpekli, první z kruhů pekelných, kde se nacházejí duše pohanů – jako ta má – které nepoznaly Pána. Naším trestem je, že nesmíme vystoupat do Očistce. Pokud se během nekonečného bloudění ztratíme, Dante nás dovede zpět k branám Pekla.

SMILSTVO: Duše, které se za života nechaly strhnout přizemními vášněmi, skončí zde: v druhém kruhu, kde je unáší neutuchající víchr a vrhá jimi o kamennou podlahu a stěny.

OBŽERSTVÍ: Duše trpící ve třetím kruhu jsou skrápěny mohutným deštěm a krupobitím, které je tak nezkroutné, jako byly ony za života nenasytné.

HAMIŽNOST: Ti, kdo na pozemském světě slepě hromadili bohatství nebo jej naopak bezmyšlenkovitě rozházeli, končí ve čtvrtém kruhu, kde musí tlačit obří kameny.

LENOST: Pokud tě během let zlákala především zahálka, pak v pátém kruhu skončíš v řece Styx. Ponoříš se do jejích bahnivých vod a budeš se s ostatními dušemi zoufale prát o místo nad hladinou.

KACÍŘSTVÍ: Prohnile duše těch, kdo sešli z cesty víry, budou páleny v plamenných sarkofázích uprostřed šestého pekelného kruhu.

NÁSILÍ: V sedmém kruhu se sejdou duše těch, kteří se proti ostatním obrátili s násilím. Zde se ponoří do Pyriflegethónu, řeky krve. Ti, kteří spáchali násilí sami na sobě, budou proměněni na stromy a po celou věčnost je budou oklovávat harpyje. A ti, kteří byli násilní vůči Pánu, budou navždy zkrápěni ohnivým deštěm.

PODVOD: Osmý kruh Pekla je rozdělen do deseti jam, ve kterých čeká trest na každý druh podvodníka. Zloděje koušou hadi, šejdiči musí nosit olovené kápě, padělatelé trpí na záchvaty hněvu a malomocenství.

ZRADA: Nejhlubší místo v Pekle je vyhrazeno pro zrádce. Zde trpí ponoření pod zamrzlou řekou Kókýtos. Ve středu kruhu Lucifer požírá jidáše, nejhoršího zrádce ze všech.

👑 PŘEHLED 👑

Hráč, který naposledy zhřešil, bude první na tahu. Poté se hráči střídají na tahu dál od prvního hráče po směru hrdinových ručiček. Takto budete pokračovat, dokud Dante nedojde na poslední pole své cesty. Jakmile toto nastane, všichni hráči – kromě toho, který ukončil hru – provedou poslední tah, poté následuje závěrečné bodování.



POPIS TAHU

Když jste na tahu, musíte provést dvě fáze. Obě fáze jsou povinné.

- 1. FÁZE PEKLA:** Pohnete duši hlouběji do Pekla.
- 2. FÁZE FLORENCIE:** Vyberete si mezi vysláním člena rodu na některou lokaci, kde pro vás provede akci, NEBO nařčením hříšníka na lokaci, kde se již z předchozích tahů nachází některý z vašich členů rodu. Pokud nemůžete provést ani jednu z výše popsanych akcí, musíte svolat rodovou radu.




1. FÁZE PEKLA

1. Pohyb duši hlouběji do Pekla.



2. FÁZE FLORENCIE

-  2.1 - Vyslání člena rodu do Florencie
- NEBO**
-  2.2 - Nařčení hříšníka
- NEBO**
-  2.3 - Svolání rodové rady

Jednotlivé fáze vašeho tahu jsou **provázány**: během fáze Pekla pohnete duši na některý štít v Pekle. Symbol na štítu, kde duše ukončila pohyb, určuje čtvrt Florencie, ve které provedete fázi Florencie (tzn. smíte tam vyslat člena nebo nařknout hříšníka).

Také smíte dát **úplatek Charónovi**. Pokud mu zaplatíte 2 drachmy (do společné zásoby), smíte provést fázi Florencie v jiné čtvrti.



Na začátku hry jsou všichni vaši členové rodu doma (na „domově“ na vaší desce hráče). Pokud chcete vyslat člena rodu do Florencie, musíte ho vyslat z domova. Jakmile je člen rodu na lokaci ve Florencii, zůstane tam, dokud se nevrátí domů. Nesmíte jej vzít a přesunout na jinou lokaci. Jakmile nařknete hříšníka, vezmete zpět všechny členy rodu z lokaci a vrátíte je zpět domů na desku hráče, odkud je můžete vyslat zpět do Florencie (viz 2.2 Nařčení hříšníka, str. 14).

Když nařknete hříšníka, Dante postoupí o jedno pole po cestě a hra se o kousek přiblíží konci.

Pokud nemůžete provést ani jednu z běžných akcí ve Florencii (tzn. vyslání člena nebo nařčení hříšníka), musíte svolat **rodovou radu**. Pokud tak učiníte, budete moci provést akci v příštím tahu, ale ztratíte 2 body prohnatosti (viz 2.3 Svolání rodové rady, str. 15).

✘ 1. FÁZE PEKLA ✘

V Pekle je vaším hlavním cílem dovést duše do kruhu pekla odpovídající barvy, kde se dočkají trestu. Pokud dovedete duši do kruhu odpovídající barvy, získáte body prohnanosti. Čím hlouběji v Pekle se daný kruh nachází, tím více bodů získáte, když tam duši dovedete.

Ve fázi Pekla smíte provést jednu z těchto možností:

- » Pohnout duši, která již je v Pekle, ale dosud se nenachází na kruhu odpovídající barvy. Takové duše poznáte tak, že budou stát. Ostatní duše budou ležet.
- » Vzít duši ze hřbitova a umístit ji na libovolný štít v prvním kruhu. Pokud tak učiníte, musíte s duši překročit řeku Acherón, za což si od vás Charón vyžádá 1 drachmu (*drachmu platíte do společné zásoby*).

Pokud nemůžete pohnout duši v Pekle a nemáte drachmu potřebnou k přesunutí duše ze hřbitova do Pekla, musíte si vzít půjčku (*viz str. 8*) a jednu ze získaných drachem použít k zaplacení poplatku za přesunutí duše ze hřbitova do Pekla.

PRAVIDLA PRO POHYB DUŠÍ:

Když hýbete duši, která již je v Pekle, musí sestoupit hlouběji do Pekla po jednom z řetězů, které vedou dolů z jejího stávajícího štítu. Pokud se duše pohne na štít, který je již obsazený, pohne se znovu na nižší štít (*po řetězech, které vedou dolů z obsazeného štítu*). Takto se může duše pohnout i vícekrát.




Pokud pohnete duši na prázdný štít v kruhu, který má stejnou barvu jako duše, tato duše dorazila do svého cíle. Položte ji na štít, na kterém se nachází. Duše už se nikdy dál nepohne. Okamžitě získáte body prohnanosti jako odměnu za dovedení duše do správného kruhu. Body jsou vyobrazeny napravo od kruhu.

Duše se nikdy nesmí pohnout pod kruh svoji barvy. Toto pravidlo je platné vždy a nejsou z něho žádné výjimky.

HRADBY MĚSTA DIS:

Pokud chcete pohnout duši z pátého do šestého kruhu, musíte překonat hradby města Dis. Pokud tak chcete učinit, musíte mít na bráně do města umístěnou (*již z předchozího tahu*) propustku. Propustku představuje jeden z vašich disků. Propustka se musí nacházet nad štítem, kam se chystáte duši pohnout. Jakmile je propustka na místě, je tam trvale. Propustky protihračů nesmíte použít k překonání hradeb města Dis.

 Propustky můžete na brány umístit pomocí akce lokace **HRANICE** nebo jako odměnu za stříbrný bonus.

NÁHLÁ SMRT:

Velmi vzácně se může stát, že během své fáze Pekla nebudete moci pohnout duši (*protože v Pekle nejsou volné štíty nebo protože všechny volné štíty se nacházejí za hradbami města Dis a vy nemáte potřebnou propustku*) – v takovém případě hra skončí, a to i kdyby někdo jiný ve svém tahu mohl pohnout duši.

Pokud tato situace nastane, řiďte se pravidly pro náhlou smrt, které najdete na str. 16 u popisu konce hry.

Pokud vám dojdou figurky duší určité barvy a potřebujete umístit novou duši této barvy, vezměte některou z těchto duší ležících na kruhu v Pekle a nahradte ji žetonem štítu s duší.



Příklad A: **AGNES** právě provádí fázi Pekla a má tři možnosti:

1. Může vzít hnědou duši, která se právě nachází na prvním kruhu (*Limbo*), a přesunout ji na volný štít v druhém kruhu. Při tom musí směřovat po některém z řetězů vycházejících ze stávajícího štítu. Pokud pohne hnědou duši po levém řetězu, skončí v druhém kruhu.
2. Pokud tou samou duši pohne po pravém řetězu, skončí na obsazeném štítu, takže se bude muset pohnout znovu na některý ze dvou navazujících štítu ve třetím kruhu.
3. **AGNES** by také mohla zaplatit drachmu a vzít modrou duši ze hřbitova a umístit ji na libovolný štít v prvním kruhu. Pokud ji umístí na volný štít, duše zůstane v prvním kruhu. Ale **AGNES** by mohla záměrně umístit modrou duši na štít obsazený hnědou duši a tím pádem získat stejné možnosti jako při pohybu hnědou duši: mohla by ji po navazujících štítech posunout na druhý kruh, nebo dokonce přes fialovou duši až do třetího kruhu.



***AGNES** by nemohla pohnout fialovou duši, protože ta už je na kruhu, do kterého patří (figurka je položena).*

Příklad B:

4. **BRUNO** chce pohnout zelenou duši na některý z volných štítů na zeleném kruhu, protože tam se zelená duše potřebuje dostat. Mohl by pohnout duši po levém řetězu, takže by se pohnula přes modrou duši a přímo do zeleného kruhu. Také se může pohnout po pravém řetězu. Na navazujícím štítu se nachází žeton zkamenělé duše, přes který by se také mohla pohnout do zeleného kruhu. V každém případě by duše skončila na zeleném kruhu a **BRUNO** by získal 2 body prohnanosti.

Ale pozor, **BRUNO** by nemohl pohnout zelenou duši na štít, na kterém se nachází žlutá duše. Musel by ji překročit, a to by znamenalo posunout zelenou duši pod zelený kruh. Toto není nikdy dovoleno – duše nesmí nikdy překročit kruh odpovídající barvy.



Příklad C: **AGNES** má dvě možnosti, jak pohnout červenou duši:

5. Může ji pohnout po levém řetězu na volný štít v pátém kruhu.
6. Mohla by ji pohnout po pravém řetězu na štít s modrou duši. Odtud by se pak musela ihned pohnout po pravém řetězu. Levý řetěz je pro ni nedostupný (*mezi 5. a 6. kruhem jsou hradby města Dis a AGNES má propustku pouze nad štítem vpravo*). Po překonání hradeb města Dis by duše skončila na štítu obsazeném žlutou duši, takže by se pohnula na 7. kruh, kam patří. **AGNES** by za to získala 4 body prohnanosti.

*Ze štítu s modrou duši by **AGNES** nemohla pohnout duši po levém řetězu do šestého kruhu, protože nad branou vlevo nemá svoji propustku. Tímto směrem tedy překonat hradby města Dis nesmí.*





Když vyšleš členy svého rodu do města, mohou šířit vliv tvého rodu ve městě, rozvíjet plotichy, seznámit se s vlivnými lidmi, získat Floriny a zajistit blahobyt rodu.

Děti ulice jsou zplodenci smilstva a neposvěcených styků. Když chceš některé z nich zlákat do svého rodu, postačí ti pouhá miska horké polévky.

Když vystavíš svoji věž, získáš si obdiv celého města. Na banketu se motají všelijací stavitelé, kteří zrovna dokončili velký projekt a za utržený zisk se oddávají obžerství.

Bankéřské řemeslo je chloubou Florencie, ale místní úroky hraničí s lichvářstvím. Dobré slovo od vlivných známých ti ale zajistí výhodnější podmínky.

Strážci mají dbát o bezpečí věže, ale většinou se jen líně povalují. Honem! Rychle toho využij, vzlouzni do věže a dostan z ní členy rodu.

2. FÁZE FLORENCIE

2.1 - VYSLÁNÍ ČLENA RODU DO FLORENCIE

Vezměte člena rodu z domu na desce hráče (tzn. ne z věže) a umístěte jej na lokaci ve Florencii. Poté proveďte akci této lokace.

Člena rodů smíte umístit na lokaci i tehdy, pokud nechcete nebo nemůžete provést akci dané lokace. Smíte umístit člena rodu na lokaci, kde se nachází další členové rodu, ať už vaši nebo protihráčů.

Nezapomeňte! Člena rodu smíte vyslat na lokace v té čtvrti, jejíž symbol se nacházel na štítu, kde ukončila pohyb duše, se kterou jste hýbali ve fázi Pekla. Případně smíte zaplatit 2 drachmy a vyslat člena rodu do libovolné čtvrti.

Přístup na zvláštní lokace obvykle vyžaduje splnění určitých podmínek, které jsou vyobrazeny v levém horním rohu lokace.

Příklad: Vyšlete sem děcko, nebo po vyslání šlechtice zaplatte 1 florin.



VOLNĚ DOSTUPNÉ LOKACE



SENÍK

Adoptujte děcko

Vezměte z osobní zásoby figurku děcka a umístěte ji na seník vedle právě umístěného člena rodu.

Děcka rozšíří řady vašich členů rodu. Navíc určité lokace můžete využít pouze po vyslání děcka.



BANKET

Postavte nové podlaží věže

Vezměte následující podlaží věže ze své osobní zásoby (odspoda nahoru) a umístěte jej na svoji věž.

Stavba nových podlaží věže vám umožní ubytovat více hostů, skladovat více sudů a umístit do věže více členů rodu, kteří nažklí hřištníka.

Pokud máte na konci hry nejvyšší věž, získáte za ni body.



BANKA

Získejte floriny

Získáte 2 floriny + 1 florin za každého hosta (nikoliv člena rodu), který se nachází ve vaší věži.

Floriny můžete zaplatit za přístup na některé lokace nebo je směníte za drachmy na HRADBÁCH nebo na HRANICI.

Pokud máte na konci hry nejvíce florinů, získáte za ně body.



DVŮR

Přesuňte členy rodu z věže do domova

Provedete jednu z těchto akcí nebo obě z nich:



1. Přesuňte 1 nebo 2 členy rodu z vaší věže do domova na vaší desce hráče.



2. Přeskládejte herní materiál ve vaší věži: libovolně rozmístěte hosty, sudy a členy rodu, kteří se aktuálně nachází ve věži. Nesmíte ale přidat ani ubrat žádný kus herního materiálu.

Vaše věž se bude zaplňovat členy rodu, kteří nažklí hřištníky. Díky této akci je dostanete zpět domů. Navíc uvolníte místo ve věži pro jiné účely. Přeskládání věže může vést k lepší efektivitě, protože můžete uvolnit místo u hostů.

Pokud máte na konci hry nejvíce členů rodů doma na desce hráče, získáte za ně body.

2. FÁZE FLORENCIE

ZVLÁŠTNÍ LOKACE

HRANICE

Smlouvejte s Peklem

Proveďte jednu, dvě nebo tři z následujících akcí (každou max. jednou):

1. Směňte až 3 floriny za stejný počet drachem.

2. Vyberte jednu z následujících možností:



» Pyriflegethón: Posuňte jednu kostičku na Pyriflegethónu o jedno pole doprava.



» Propustka: Umístěte svůj disk na některou z bran města Dis. Na každé bráně smí mít každý hráč maximálně jeden disk.



3. Vyberte jednu z následujících možností:



» Zaplatte 1 drachmu a aktivujte strážce (viz str. 22).



» Zaplatte 2 drachmy a použijte akci řeky Styx (viz str. 9) k postupu po jedné nebo dvou stupnicích hříšníků.



Celé město přihlíží tomu, jak plameny očišťují duše těchto zbloudilých bytostí. V okamžiku smrti jejich zlotřilé myšlenky rozzevínají závoj mezi Zemí a Peklem. Využij tuto příležitost a pokus se komunikovat s podsvětím.

HRADBY

Přispějte sudy k obléhání města

Proveďte jednu, dvě nebo tři z následujících akcí (každou max. jednou):

1. Směňte až 2 floriny za stejný počet drachem.

2. Zaplatte 2 drachmy a vyložte kartu podvodu (viz str. 9 nápověda hráče).







3. Přesuňte sud z vaší věže na odpovídající prázdné pole na vaší liště zásob.



Město je obléháno zrádnými a kacířskými ghibellini. Během obléhání všude vládne hlad a nemoc. Násilí je na každodenním pořádku. Člověk, který by poskytoval zásoby oběma stranám a prodlužoval tak zmar a utrpení, by snad musel být přísluhovačem pekla.

LIŠTA ZÁSOB



-  1 bod prohnanosti za každá dvě pole, o která dosud postoupily vaše lebky na stupnicích hříšníků.
-  2 body prohnanosti za každý váš diplom, který se aktuálně nachází v oblasti pro diplomy.
-  1 bod prohnanosti za každou vaši lebku, která se aktuálně nachází na stupnicích hříšníků.
-  4 body prohnanosti, NEBO žeton ½ diplomu.

TRŽNICE

Ukradněte sudy

Vezměte jeden sud z tržnice a umístěte jej na volné místo ve vaší věži.

Nesmíte dvakrát za hru vzít sud stejné barvy (tzn. každý sud smíte mít pouze jednou).

Sudy používáte k získání odměn z karet podvodů a můžete díky nim získat body prohnanosti, pokud je umístíte na lištu zásob (pomocí akce na HRADBÁCH).



Tržnice je prolezlá všemožnými podvodníky, věšci, lehkými děvčaty a kapsáři, kteří se potulují mezi stánky. Někteří darebáci dokonce stojí přímo za pulty. Vyšli sem děcka, aby jejich hbité prsty rychle a nepozorovaně sebraly, co se dá.

PALÁC

Ubytujte hosta

Vezměte hosta z Paláce a umístěte jej na volné místo ve vaší věži. Získáte floriny podle toho, na kolikátém podlaží hosta ubytujete (0 až 4).

Ve věži smíte mít maximálně jednoho hosta od každého druhu (barvy). Hosty smíte přeskládat pomocí akce DVORA, ale nikdy nesmíte hosta z věže odstranit.

Hosté vám umožní nařknout hříšníky na zvláštních lokacích, které odpovídají jejich barvě.

Pokud máte na konci hry nejvíc hostů ve věži, získáte za ně body.



Palác je prohnitý, plný intrikánů a zrádců. Pokud se sem chystáš vstoupit, kryj si záda. Ale narazíš tady na vládné osoby. Pozvi je k sobě do věže, náležitě se o ně starej, a až to bude potřeba, určitě za tebe utrousí nějaké to dobré slůvko.



Není koutu ve Florencii, který by nebyl zkažený hříchem a neřestí.

Pokud narazíš na ty, kteří podlehli, neváhej je obvinít. Budeme se modlit, aby jim Pán prominul, pokud se před popravou vyzpovídají a odvrátí se od hříchu.

Když je někdo zatčen, probudí se v jeho kumpánech chuť po mstě a krvi. Bude lepší, když se tvoji příbuzní na nějaký čas stáhnou do ústraní, aby se vyhnuli nebezpečí.

Rychle, ukryj udavače dřív, než příběhnou strážce!

Hříšník je nevyhnutelně popraven. Jeho tělo skončí na hřbitově. Modleme se za jeho nebohou duši.



Tvé úspěchy budou zaznamenány v pekelných archívech.

Nemine tě bohatá odměna, zejména pokud přivedeš před spravedlnost obzvláště vážné hříšníky.

Dante z útesu shlíží na hrůzy a tresty v kružích Pekla. Ty, kteří přispěli k očistě prohnulých, náležitě odmění.

Tip!

Nezapomeňte, že bez náležitého diplomu nemůžete za danou stupnici hříchu získat body na konci hry.

Pokud vám některý diplom schází, nezapomeňte. Později budete mít příležitost směnit žetony „1/2 diplomu“ za diplomy, které vám chybí.



2. FÁZE FLORENCIE



2.2 - NAŘČENÍ HŘÍŠNÍKA

Nařčení hříšníka povede k jeho okamžité popravě. Pokud provedete tuto akci, pošlete do Pekla duši určité barvy a postoupíte po odpovídající stupnici hříšníků.

Pokud chcete provést tuto akci, musíte mít již z předchozích tahů člena rodu na lokaci, kde chcete hříšníka nařknout. Navíc musíte splňovat podmínky dané lokace (viz následující strana).

Nezapomeňte! Podobně jako při vyslání člena rodu smíte nařknout hříšníka pouze v té čtvrti, která odpovídá symbolu štítu, kam jste pohnuli duši ve fázi Pekla. Také smíte zaplatit 2 drachmy a nařknout hříšníka v jiné čtvrti (za dodržení obvyklých pravidel nařčení).

KROKY NAŘČENÍ:

Vyberte lokaci, na které máte člena rodu (a jejíž podmínky splňujete). Poté proveďte následující kroky v pevně daném pořadí:

1. Člena rodu umístěte do věže:

- » Člena rodu, který hříšníka nařkl, musíte nyní umístit na prázdné místo ve vaší věži. Pokud nařkl hříšníka na některé ze zvláštních lokací, musíte tohoto člena rodu umístit na podlaží, na kterém je také host stejné barvy jako daná zvláštní lokace.



2. Zbylé členy svého rodu vraťte z Florencie zpět domů:

- » Pokud máte členy rodu ve Florencii, vraťte je v tuto chvíli zpět na domov na vaši desce hráče.



3. Duši nařčeného hříšníka umístěte na hřbitov:

- » Vezměte duši ze společné zásoby a umístěte ji na hřbitov. Duše musí mít shodnou barvu s lokací, kde váš člen rodu nařkl hříšníka.



Důležité: Nově umístěná duše není vaše. Ve fázi Pekla ji může pohnout kdokoli.

4. Posuňte svoji lebku po stupnici a získejte bonus:

- » Posuňte svoji lebku na stupnici hříšníků ve stejné barvě jako duše o jedno pole doprava (pokud na stupnici lebku dosud nemáte, umístěte ji na první pole, viz str. 9).
- » Získejte bonus vyznačený na destičce bonusu nalevo od této stupnice hříchu. Popis bonusů najdete na následující straně.



5. Pohněte Dantem:

Posuňte figurku Danta na další pole cesty a získejte jednu z odměn vyobrazených níže (pokud je na poli, kam se Dante právě pohnuť).



» Umístěte na hřbitov běžovou duši. Tato duše patří do pohanského kruhu (prvního). Pokud ji do tohoto kruhu později dovedete, získáte za ni body jako za každou jinou duši. Navíc smíte také aktivovat strážce. Jak strážce aktivovat, najdete na str. 22.



» Vyložte kartu podvodu (dobrovolně).

» Udělte diplom podle Dantovy aktuální pozice: Hráč, jehož lebka je nejdál na stupnici hříchu stejné barvy jako kruh Pekla, u kterého stojí Dante, umístí svůj diplom do oblasti pro diplomy ve stejné barvě, jako má tato stupnice. Pokud nastane shoda, může diplom umístit i více hráčů naráz.

Na konci hry získají za kruhy Pekla body pouze ti hráči, kteří mají diplom dané barvy (tzn. diplom v této oblasti pro diplomy).



Příklad: Ve fázi Florencie DITA nařkla hříšníka a pohnula Dantem na místo u modrého kruhu Pekla. AVONIS umístí svůj diplom do modré oblasti pro diplomy, protože její lebka je nejvýš na modré stupnici hříšníků.



» Získejte 2 body prohnání. Udělte světle modrý diplom. Následuje konec hry (viz str 16).

2. FÁZE FLORENCIE

POŽADAVKY PRO NAŘČENÍ:



Volně dostupné lokace:

- » Musíte mít ve věži volné místo pro člena rodu, který hříšníka nařknul.



Zvláštní lokace:

- » Musíte mít ve věži hosta barvy, jako má zvláštní lokace, kde chcete hříšníka nařknout.
- » Musíte mít ve věži volné místo pro člena rodu, který hříšníka nařknul. Toto místo musí být na **stejném patře** jako host, který byl k nařknutí potřeba.

Tip!

Když nebudete mít ve věži dost místa, nebudete moci nikoho nařknout. Některé lokace vám umožní udělat místo ve věži:

DVŮR vám umožní odebrat z věže až 2 členy rodu. **HRADBY** odeberou jeden sud a **BANKET** vytvoří víc místa, protože přistavíte celé podlaží.

STŘÍBRNÉ BONUSY

★ BONUSY

ZLATÉ BONUSY



- » Aktivuj strážce (str. 22) **A TAKÉ**
- » Získej 1 drachmu.



- » Aktivuj strážce (str. 22) **A TAKÉ**
- » Získej 1 bod prohnání.



- » Získej 3 drachmy.



- » Umístí až 2 propustky (disky) na brány města Dis (str. 13), **NEBO**
- » Získej 2 body prohnání.

Na každé bráně smí být maximálně jeden disk od každého hráče.



- » Použij akci řeky Styx (str. 9) **A TAKÉ**
- » Získej 1 bod prohnání.



- » Pohni kostkou na Pyriflegethónu o jedno pole doprava **A TAKÉ**
- » Pohni kostkou na Pyriflegethónu o jedno pole doprava nebo doleva.

Smíte posunout dvakrát doprava tu samou kostku.



- » Vylož kartu podvodu (str. 9).



- » Postup o jedno pole dál po libovolné stupnici hříšníků, včetně této stupnice.

Neobdržíte nový bonus, ale máte nárok na „½ diplom“, pokud dojdete na čtvrté pole stupnice.

2.3 - SVOLÁNÍ RODOVÉ RADY

Pokud už nemáte žádné členy rodu, které byste mohli vyslat do Florencie, a nemůžete nařknout hříšníka, musíte svolat rodovou radu. Tato situace může nastat, pokud nemáte žádné členy rodu na žádné lokaci, pokud nemáte žádné volné místo ve věži nebo pokud nemáte potřebného hosta.

Tip!

Svolání rodové rady je poslední možnost a je důkazem špatného vedení rodu.

Než vyšlete do Florencie posledního člena rodu, ujistěte se, že v následujícím tahu budete moci nařknout hříšníka.



Pokud musíte svolat rodovou radu, ihned po skončení fáze Pekla (až posunete duši na štít se symbolem čtvrti) ztratíte **2 body** a provedete **JEDNU** z následujících možností:



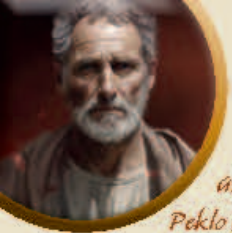
- » Přesuňte jednoho člena rodu z věže nebo libovolné lokace do domova na vaší desce hráče.



- » Vraťte hosta z vaší věže zpět do **PALÁCE**.



- » Vraťte sud z vaší věže zpět na **TRŽNICI**.



KONEC HRY



Tvým hlavním úkolem je naplnit Peklo hříšníky. Pokud budeš zahálet, nemine tě trest. Čím prázdnější kruhy jsou, tím více utrpí tvoje pověst.

Hra končí, jakmile některý hráč nařkne hříšníka a posune tím Danta na poslední pole cesty (na kterém se uděluje světle modrý diplom). Tento hráč získá 2 body a už žádný další tah neprovede.

Každý další hráč poté provede jeden poslední tah, v pořadí průběhu hry (od hráče, který ukončil hru). Pokud některý z hráčů využije poslední tah k nařčení hříšníka, Dante už se nepohne, ale hráčova lebka postoupí po stupnici hříšníků a hráč získá odpovídající odměny.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

1. Bodování karet podvodů:



V obráceném pořadí hry (tzn. od hráče, který ukončil hru a poté proti směru hodinových ručiček) hráči zkontrolují, zda splnili podmínky potřebné k získání odměn na pravých polovinách karet podvodů (odměnu získáte, pokud se někde na vaší desce hráče nachází sud vyobrazený v pravém horním rohu karty podvodu). Pokud podmínku splňujete, vyberte si jednu ze dvou odměn na pravé polovině karty (smíte si nevybrat ani jednu z nich). Různé efekty těchto odměn najdete na str. 4 nápovědy hráče.



2. Určete bodování řeky Pyriflegethón:

(Pokud je ve hře Géryonés a na herním plánu jsou jámy, odstraňte je a nechte dané štíty prázdné.) Každou kostičku na Pyriflegethónu posuňte o tolik polí doleva, kolik je prázdných štítů v kruhu Pekla stejné barvy, jako má daná kostka. Prázdný štít je takový, na kterém není ani duše, ani Strážce, ani žádný jiný herní materiál. Kostička nemůže klesnout pod pole 1. Postupujte odshora dolů, jeden kruh za druhým.



3. Získejte dodatečné diplomy:

Počínaje hráčem, který ukončil hru, a poté dál v obráceném pořadí hry, nyní směji hráči směnít žetony „½ diplomu“ za diplomy. Za každé dva „½ diplomu“ získáte jeden libovolný diplom. Jakmile zaplatíte žetony, umístíte diplom své barvy na libovolnou oblast pro diplomy, kde dosud nemáte diplom. Pokud vám zbydou přebytečné „½ diplomu“, nic za ně nezískáte.



4. Bodování diplomů:

Začnete od fialového kruhu: každý hráč, který má diplom ve fialové oblasti pro diplomy dané barvy, získá body za fialový kruh. Body za kruh získáte tak, že vynásobíte pozici fialové kostky na Pyriflegethónu (1 až 5) s pozicí vaší lebky na fialové stupnici hříšníků (1 až 4). Můžete tedy za kruh získat 1 až 20 bodů prohnanosti. Stejným postupem vyhodnoťte i ostatní kruhy, odshora dolů. Skončíte světle modrým kruhem.



5. Splacení dluhů Charónovi:

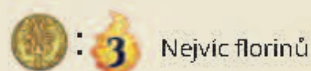
Každý hráč ztratí body podle toho, na kterém poli stupnice se nachází jeho loď (0, -2, nebo -4 body).

6. Reputace ve Florencii:

Hráč, který dosáhne některého z milníků níže, získá vyznačené body prohnanosti. Pokud více hráčů dosáhlo stejného milníku, všichni tito hráči získají plný obnos bodů.



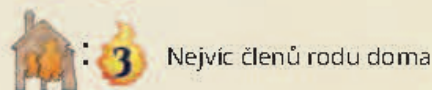
Nejvyšší věž



Nejvíce florinů



Nejvíce hostů



Nejvíce členů rodu doma

Hráč, který získá nejvíce bodů prohnanosti, vyhrává hru. V případě remízy vyhrává hráč s největším počtem diplomů. Pokud remíza trvá, o vítězství se tito hráči dělí.

Náhlá smrt: Pokud hra končí dřív, protože někdo nemohl odehrát fázi Pekla (viz str. 11), proveďte následující kroky:

» Posouvejte Danta dolů po jeho cestě a ignorujte většinu polí. Dante se zastaví pouze na polích, kde se udělují diplomy. Diplomy udělte normálně (hráč/hráči, kteří jsou nejdál na stupnici, umístí disk do oblasti pro diplomy). Na posledním poli se udělí světle modrý diplom, ale 2 body prohnanosti zde nikdo nezíská.

» Pokud potřebujete při závěrečném bodování dodržet pořadí hry (např. kvůli vyhodnocení karet podvodů), pak se za hráče, který ukončil hru, považuje dotyčný hráč, který nemohl odehrát svoji fázi Pekla.

🎮 KONEC HRY 🎮

PŘÍKLAD KROKŮ 2, 3 A 4 ZÁVĚREČNÉHO BODOVÁNÍ

Nyní vám ukážeme bodování čtyř různých kruhů Pekla (modrého, žlutého, červeného a šedého).

Na konci hry se kostky Pyriflegethónu nachází na těchto polích (viz obr. A). Konečný stav v kruzích Pekla je vyobrazený na obr. B.



KROK 2 - Určete bodování řeky Pyriflegethón: Na každém kruhu spočítejte prázdné štíty (B). Kostičku každého kruhu na Pyriflegethónu posuňte o tolik polí doleva, kolik je na daném kruhu prázdných štítů (C). Kostičky neklesnou pod pole s 1 bodem prohnatosti.

- » Modrý kruh: Zde nejsou žádné prázdné štíty, takže kostička se nepohne.
- » Žlutý kruh: Zde jsou 3 prázdné štíty, takže kostička se pohne o 3 pole doleva (ale zastaví se na poli 1).
- » Červený kruh: Zde jsou 2 prázdné štíty, takže kostička se pohne o 2 pole doleva.
- » Šedý kruh: Zde jsou 3 prázdné štíty, takže kostička klesne na pole 1 (minimum).



KROK 3 - Získejte dodatečné diplomy: **BRUNO** je jediný hráč, který má 2 žetony „½ diplomu“. Zaplatí je do společné zásoby. Rozhodne se umístit svůj diplom na diplom modrého kruhu (D), protože mu přinese nejvíc bodů.



KROK 4 - Bodování diplomů: Odshora dolů, jeden kruh po druhém udělte body za diplomy.



- » Modrý kruh: **CYRIL** získá 15 bodů za svůj diplom (5 x 3) a **BRUNO** získá 10 bodů (5 x 2) za diplom, který obdržel v minulém kroku.
- » Žlutý kruh: Zde nikdo nemá diplom, body se udělovat nebudou.
- » Červený kruh: **AGNES** získá 6 bodů za svůj diplom (2 x 3).
- » Šedý kruh: **BRUNO** získá 3 body (1 x 3) a **AGNES** 4 body (1 x 4).

Ostatní kruhy Pekla by se obodovaly stejným principem.

Tip!

Že někde máte diplom, neznamená, že máte jistotu hromady bodů. Je snadné nechat se zlákat Dantem a pokusit se získat co nejvíc diplomů, ale obvykle je lepší zaměřit se na dobré skóre z jednoho nebo dvou kruhů.

Charakteristická začátečnická chyba je, že hráči zapomenou na Pyriflegethón. I když se dostanete s lebkou na poslední pole stupnice, pokud nezaplníte stejně barevný kruh Pekla, získáte jen 1 bod za každé pole stupnice. V tomto ohledu jsou dobré karty podvodů. Strážci a jejich žetony vám mohou pomoci v zaplnění štítů Pekla.

❁ VARIANTY ❁

Pokud chcete zvýšit interakci mezi hráči, můžete při přípravě hry použít tyto změny:

DIPLOMATICKÁ KRIZE

3



Než umístíte hosty na **PALÁC**, náhodně odstraňte ze hry tolik hostů, kolik je ve hře hráčů.

PŘÍKLAD: Hrají tři hráči, takže vezmete 12 hostů (3 od každé barvy). Poté vhodným způsobem odeberte 3 náhodné hosty. Zbýlých 9 hostů umístíte na PALÁC.

MYŠI MAJÍ PRÉ

18



Než umístíte sudy na **TRŽNICI**, náhodně odstraňte ze hry tolik sudů, kolik je ve hře hráčů.

PŘÍKLAD: Hrají 2 hráči, takže vezmete 8 sudů (2 od každé barvy). Poté vhodným způsobem odeberte 2 náhodné sudy. Zbýlých 6 sudů umístíte na tržnici.

DANTE SPĚCHÁ

Během přípravy hry můžete přidat zkratky navíc. Tím se hra zkrátí a bude napínavější.

6

Při hře čtyř hráčů přidejte jednu zkratku.

Při hře tří hráčů přidejte dvě zkratky.

Při hře dvou hráčů přidejte jednu zkratku.

Zkratky umístíte náhodně na jakákoli pole Dantovy cesty, na kterých nejsou diplomy.



♣ SÓLOVÁ HRA ♣

Díky sólové hře a třem výzvám můžete o samotě prozkoumat každé zákoutí Pekla. Pokud chcete hrát sólo, dodržujte tyto změny:

ZMĚNY PŘÍPRAVY HRY:

6

Umístíte tři zkratky na každé z polí v levé části schodů Dantovy cesty.



9



Náhodně vyberte pouze jednoho černého strážce a umístíte jej licem vzhůru poblíž herního plánu.

14



Pokud je na vaši kartě rodu tento symbol, vezměte si jinou. Také umístíte domů na desku hráče čtvrtého šlechtice.

15

Neumístujte lebky na stupnice hřichu.

ZMĚNY PRAVIDEL

» Pokud váš ukazatel bodů klese pod počáteční pole (tzn. do záporných čísel), hra okamžitě končí a vy prohráváte.

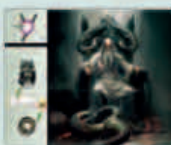
» Na každé lokaci smí být maximálně 1 člen rodu.

» Za reputaci ve Florencii se na konci hry neuděluji žádné body.

» **SENÍK:** Pokud umístíte člena rodu na tuto lokaci, musíte jej vyměnit za děcko z vaší osobní zásoby. Váš rod nesmí překročit 4 členy.



» **KRÁL MÍNÓS:** Pokaždé, když získáte body za dovedení duše do kruhu Pekla, kde je váš ocas, získáte 2 body prohnatosti navíc.



SÓLOVÝ MÓD – PŘÍBĚH PROHNANOSTI

Vaším cílem je získat co nejvíc bodů prohnatosti za dodržení pravidel sólového módu.

ZMĚNA BODOVÁNÍ

- Body získané během hry počítejte svým ukazatelem bodů jako obvykle. Body získané na konci hry (za karty podvodů, diplomy, splacení dluhu Charónovi) počítejte ukazatelem jiné barvy. Vaše konečné skóre bude rovno nižšímu z těchto dvou skóre (např. pokud získáte během hry méně bodů než při závěrečném bodování, vaše skóre bude rovno pouze bodům získaným během hry).

TI, KDO NEZNALI VÍRU:

- » 0 – 9 bodů: Sókratés
- » 10 – 19 bodů: Aristotelés
- » 20 – 28 bodů: Homér
- » 29 – 36 bodů: Elektra
- » 37 – 43 bodů: Hektór
- » 44 – 49 bodů: Julius Caesar

Ach... tyto duše nejsou ani skutečními hříšníci. Tvá cesta k prohnatosti teprve začíná. Zkus klesnout hlouběji!

TI, KDO POSTRÁDALI SEBEDVLÁDÁNÍ:

- » 50 – 54 bodů: Helena Trójská
- » 55 – 59 bodů: Paris
- » 60 – 64 bodů: Dídó
- » 65 – 69 bodů: Kleopatra
- » 70 – 74 bodů: Achilles

Vidím, že v tobě již pučí zlo, ale ještě se neuchyľuješ k těm největším podlostem. Objev své temnější já!

TI, KDO SE S MEČEM

OBRÁTILI PŘOTI OSTATNÍM:

- » 75 – 79 bodů: Attila
- » 80 – 83 bodů: Sextus Pompeius

Á, cesta násilí, po které kráčíš je účtyhodná! Kéž ti hněv přinese ještě více prohnatosti!

TI, KDO SE DOPUSTILI PODVODU:

- » 84 – 86 bodů: Diomédés
- » 87 – 89 bodů: Odysseus

Zdá se, že máš dar prohnatosti. A prohnatost ti sluší. Smekám před tvou mazaností!

ZRÁDCI! TI NEJHORŠÍ HŘÍŠNÍCI:

- » 90 a více bodů: Brutus

Přijíme na nože bodnuté do zad! O tvé prohnatosti se vypráví v těch nejhlubších jámách pekelných. Bravó!

SOLOVÁ HRA

VÝZVY

Tyto 3 jedinečné výzvy vnášejí do hry změny, které vás přinutí bojovat o každický bod.

Vyberte si úroveň **obtížnosti**. Výsledné skóre vyžadované k pokoření dané obtížnosti je vyobrazené u nadpisu sloupce dané obtížnosti.

V jednotlivých řádcích najdete požadavky, které musíte mít splněné, když Dante doputuje na pole s daným diplomem. Pokud nemáte v tuto chvíli danou podmínku splněnou, ztratíte tolik bodů, kolik je vyznačeno napravo od sloupce vysoké obtížnosti, pod symbolem „X“.

VÝZVA 1: DEN ODPLATY

Charón už toho má dost. Nejenže už odmítá poskytovat půjčky, ale nově také zavedl předplatné.

ZMĚNA PRAVIDEL HRY

- Nesmíte Charóna žádat o půjčku (Pokud kvůli tomuto omezení nemůžete provést fázi pekla, hra končí).

	NÍZKÁ	STŘEDNÍ	VYSOKÁ	X
	30	45	60	X
	1 -2	1 -2	1 -3	-7
	1 -2	1 -3	2 -3	-8
	1 -1	1 -2	2 -3	-9
	1 -1	1 -2	2 -3	-10
	1 -2	1 -3	1 -4	-13
	1 -2	1 -2	1 -4	-14
	1 -2	1 -2	1 -2	-15
	1 -4	1 -5	1 -6	-16

SOLOVÁ HRA

VÝZVA 2: ČERNÁ SMRT

Černá smrt přeplnila hřbitov mrtvými dušemi. Dovedte je do náležitých kruhů pekla dříve, než shnijí jejich kosti.

ZMĚNA PŘÍPRAVY HRY

19 Umístěte na hřbitov duše z vrchních sedmi karet moru. Také přidejte jednu běžovou duši. Zbylé karty moru odstraňte ze hry.

ZMĚNA PRAVIDEL HRY

- Pokud je hřbitov prázdný, nezaplňujte jej novými dušemi z karty moru.

DODATEČNÁ PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

- Na konci hry se žádná z vašich lebek nesmí nacházet na 1. nebo 2. polí stupnice hříšníků (buďto nesmí být na stupnici vůbec, nebo musí být alespoň na 3. polí).

	NÍZKÁ	STŘEDNÍ	VYSOKÁ	
				
				
				
				
				
				
				
				
				

SOLOVÁ HRA

VÝZVA 3: CESTA AŽ NA DNO

Pokuste se na Danta zapůsobit výběrem toho nejhoršího a nejprohnanějšího, co je ve vašich silách.

	NÍZKÁ	STŘEDNÍ	VYSOKÁ	

VYSVĚTLIVKY SYMBOLŮ

- Určitý počet duší ležících v kruhu vyobrazené barvy.
- Určitý počet duší ležících ve všech kruzích Pekla dohromady.
- Obnos drachem, který musíte zaplatit.
- Určitý počet duší ležících vedle prázdných štítů v kruhu vyobrazené barvy.
- Pole vyobrazené stupnice hříšníků, na kterém se musí nacházet vaše lebka.
- Celkový počet dosud vyložených karet podvodů.
- Počet duší stojících v kruhu vyobrazené barvy.
- Počet propustek (disků) umístěných na branách do města Dis.
- Kostička vyobrazené barvy musí být na posledním poli Pyriflegethónu.

STRÁŽCI

Kruhy Pekla stráží celkem šest strážců, 3 rudí a 3 černí.

OBEČNÁ PRAVIDLA

- » Nezapomeňte, že duše nesmí nikdy - za žádných okolností - sestoupit pod kruh Pekla, kam patří. Ani efekty strážců nemohou toto pravidlo porušit.
- » Smíte pohnout strážcem a neaktivovat jeho efekt. Pokud ale chcete použít efekt strážce, musíte strážcem pohnout (tzn. přesunout figurku strážce na jiný štít než ten, na kterém právě stojí).
- » Efekt strážce má vliv pouze na duše, nikdy ne na jiné figurky strážců nebo jiný herní materiál.

SOUSEDÍCÍ ŠTÍTY

Strážce se smí přesouvat na jakýkoli prázdný štít v pekle. Pokud má jeho efekt vliv na duše na „sousedicím štítu“, může se jednat o štít na stejném kruhu, ale také o napojené štíty v kruhu nad a pod strážcem (viz příklad níže).

Příklad: Když se Medúsa pohne, může zkamenět libovolnou duši na těchto sousedících štítech.



Strážci jsou staří jako Pекlo samo. Pod zručným vedením se z nich stávají nedocenitelní pomocníci schopní velkých činů. Ale dobře si pamatuj tuto radu: mnohdy se vyplatí nestát v cestě jejich hněvu a zkázy.



RUDÍ STRÁŽCI



Zaposlouchej se do zvuků jejího hlasu, ale vyvaruj se jejího pohledu, sic se hrůzná tvář stane tím posledním, co kdy spatříš. Oběti Medúsy se mění na groteskní sochy, duše navždy uvězněné ve stavu, který není ani smrtí ani životem.

PŘÍPRAVA HRY: Umístěte figurku Medúsy do **ŽLUTÉHO** kruhu, na štít nejvíc vlevo. Poblíž herního plánu umístěte žetony zkamenělých duší.



AKTIVACE STRÁŽCE: Přesuňte Medúsu na libovolný prázdný štít. Vyberte jakoukoli duši na sousedicím štítu, odeberte ji z pekla do společné zásoby a umístěte na její místo zkamenělou duši.

EFEKT: Zkamenělé duše se nemohou pohnout až do konce hry.



Když dřímá, připomíná tento obr velký kopec. Ale když z dřimoty procitne, dokáže drnění jeho okovů nahnat strach snad i chladným harpyjím. Pokud padne některá duše do těchto okovů, čeká ji věčnost v otroctví.

PŘÍPRAVA HRY: Umístěte figurku Antaia do světle **MODRÉHO** kruhu, na štít nejvíc vlevo. Poblíž své desky hráče umístěte žeton okovů ve vaší barvě.



AKTIVACE STRÁŽCE: Přesuňte Antaia na libovolný prázdný štít. Vyberte jakoukoli duši na sousedicím štítu a umístěte pod ni okovy ve vaší barvě. Pokud se již vaše okovy nacházejí pod některou duši, smíte je po pohybu Antaia přesunout pod některou z duší sousedících s Antaiem.

EFEKT: S duši, pod kterou se nacházejí vaše okovy, smíte hýbat pouze vy. Jakmile dojde duše do kruhu, do kterého náleží, vraťte své okovy zpět vedle své desky hráče.



Nenech se zmást lidskou tvář. Lidského v něm nezbylo nic. Pokud tě nesrazí jeho paráty, nepochybně tě bodne do zad jeho osten. Za letu ničí ocasem vše, co mu stojí v cestě.

PŘÍPRAVA HRY: Umístěte figurku Géryona do **ŠEDÉHO** kruhu, na štít nejvíc vlevo. Poblíž herního plánu umístěte žetony jamy.



AKTIVACE STRÁŽCE: Přesuňte Géryona na libovolný prázdný štít. Vyberte jakýkoli prázdný sousedící štít a umístěte na něj žeton jámy.

EFEKT: Na konci hry odeberete z Pekla všechny jámy. Během závěrečného bodování, při určování bodování Pyriflegethónu, budou dříve zakryté štíty prázdné. Kostičky kruhů, kde se nacházely jámy, se na Pyriflegethónu pohnou doleva.

ČERNÍ STRÁŽCI

PŘÍPRAVA HRY: Umístěte figurku krále do **FIALOVÉHO** kruhu, na štít nejvíc vpravo. Poblíž své desky hráče umístěte žeton ocasu vaší barvy.



AKTIVACE STRÁŽCE: Přesuňte krále na libovolný prázdný štít. Svůj žeton ocasu umístěte k pravému okraji kruhu Pekla, kde se král nyní nachází, přímo na symbol bodů prohnání. Pokud se tam již nachází cizí žeton ocasu, nesmíte tam svůj žeton umístit. Pokud se váš žeton ocasu nachází po pohybu na jiném kruhu Pekla, smíte jej přesunout na tento kruh.



EFEKT: Pokaždé když jiný hráč položí duši (tzn. daná duše musí patřit do tohoto kruhu) na kruh s vaším ocasem a získá za ni body, stejný obnos bodů získáte i vy.



PŘÍPRAVA HRY: Umístěte figurku Kerbera do **ZELENÉHO** kruhu, na štít co nejvíc vpravo. Poblíž herního plánu umístěte žetony kostí.



AKTIVACE STRÁŽCE: **NEPŘESOUVEJTE** figurku Kerbera. Namísto toho si vezměte žeton kosti. Smíte jej použít v pozdějším tahu ve fázi Pekla. V osobní zásobě smíte mít i více kostí.

EFEKT: Na začátku fáze Pekla smíte, namísto obvyklého pohybu duší, vrátit jednu kost z osobní zásoby zpět do společné zásoby a tím přilákat Kerberovu pozornost.



Přesuňte Kerberovu figurku na štít, odkud chcete vyhnat duši (tzn. na daném štítu musí stát duše). Vyhnanou duši smíte po navazujících řetězech posunout o libovolný počet štítů hlouběji do Pekla. Duše musí ukončit tento pohyb na prázdném štítu. Při tomto pohybu smí přeskakovat prázdné štíty i štíty obsazené dušemi či jiným herním materiálem. Přes hradbu města Dis se smí pohnout pouze tehdy, pokud máte na potřebné bráně propustku. Duše se musí po navazujících řetězech pohybovat po jedné **přímce**, nesmí vybočovat.

Příklad: Agnes přesunula Kerbera na štít se žlutou duší a vyhnala ji. Duši může přesunout na libovolný štít označený na ilustraci zelenou fajfkou. Duši nemůže přesunout na štít v červeném kruhu vlevo, protože nemá potřebnou propustku. Na štít v červeném kruhu vpravo nemůže duši přesunout, protože by tím vybočila z přímky navazujících řetězů.



PŘÍPRAVA HRY: Umístěte figurku Minotáura do **ČERVENÉHO** kruhu, na štít co nejvíc vpravo. Poblíž své herní oblasti umístěte žeton labyrintu ve vaší barvě.



AKTIVACE STRÁŽCE: Přesuňte Minotáura na libovolný prázdný štít. Svůj žeton labyrintu umístěte na jakýkoli jiný prázdný štít v Pekle (pokud se již někde v Pekle nachází, smíte jej přesunout). Nesmíte Minotáurem pohnout bez přesunutí labyrintu a obráceně.



EFEKT: Když umístíte žeton labyrintu (A), vznikne tunel mezi tímto žetonem a figurkou Minotáura (B). Pokud pohnete duši na štít s vaším žetonem labyrintu, duše se ihned přesune na štít s Minotáurem. Ale protože tento štít je obsazený Minotáurem, musí se duše pohnout znovu na napojený štít v kruhu pod figurkou Minotáura (dle obvyklých pravidel). Váš labyrint funguje pouze pro vás, pro ostatní hráče je štít s ním jednoduše obsazený.

Ovšem figurka s Minotáurem funguje jako „konec tunelu“ pro všechny hráče. Díky Minotáurovi smíte přesunout duši pod hradby města Dis, i když tam nemáte propustku.

Příklad: Bruno chce pohnout světle modrou duši. Smí ji přesunout na libovolný štít označený zelenou fajfkou na ilustraci. Přestože ostatní hráči by Bruno's labyrint přeskročili a mohli by duši pohnout na štít označený na ilustraci červeným křížkem, Bruno nemůže, protože duše se ihned propadne k Minotáurovi.



KRÁL MINÓS

Prastarý král soudící duše zemřelých nezapomíná na své nejvěrnější a bohatě je odměňuje.



KERBEROS

Kerberos neúnavně nahání uprchlé duše a pronásleduje je za mohutného štěkotu tří obličejů. Pokud se ti nějak podaří odvést jeho pozornost, můžeš jeho sílu využít ve svůj prospěch.




MÍNÓTAUR



Tento obávaný strážce je od počátku věku uvězněn v hlubinách labyrintu, kde tiše čeká. Pokud objevíš vstup do labyrintu, nevyhnutelně skončíš tváří v tvář napůl člověka a napůl býka.




SYMBOLY

					Postup po stupnicích hřištníků		
Sud (jakýkoliv)	Chléb	Látka	Vino	Zbraně			
							
Diplom	1/2 diplom	Okamžitý efekt	Efekt na konci hry	Hřbitov	Host (jakýkoliv)	Děcko	Šlechtic
							
Strážce	Pyriflegethón	Řeka Styx	Bonus	Domov	Věž	Požadavek přístupu	Nařčení hřištníka

KARTA RODU A POČÁTEČNÍ ZDROJE



 Patro navíc ve vaší věži
  1 host/sud/šlechtic dle vašeho výběru na označené pozici ve vaší věži (na kartách učňů musí barva hosta a sudu odpovídat zobrazené barvě)

 Počet vyobrazených drachem a florinů
  2 karty podvodů
  Počet šlechticů a děcek doma

TVŮRCI

AUTOR HRY: Fernando Eduardo Sánchez
ILUSTRACE: David Benzal & Cristian Casado Otazu
VÝVOJ: Lolo González
VÝROBA: Red Mojo Games
PRAVIDLA: Diego Martínez
REDAKCE PRAVIDEL: Michael Schemaille
GRAFICKÁ ÚPRAVA PRAVIDEL: Ana Conde
3D MODELÝ A VIDEO: Mimic Box
KONZULTACE GRAFIKY: 221B Estudio
UMĚLECKÉ KONCEPTY: Araceli Martín
HISTORICKÉ KONZULTACE: Sergio Bravo Sánchez
KULTURNÍ KONZULTACE: Jason Perez



POZNÁMKA AUTORA: Rád bych poděkoval všem, kdo se během vývoje hry podíleli na playtestingu, ať už na některém z herních veletrhů nebo při hraní doma. Zvláštní poděkování patří Mónica a Pacovi, kteří testovali hru už ve fázi prvotního prototypu, také mému kamarádovi a testerovi Románovi, za mnoho přemnoho partií a dobrých rad. Ale především musím poděkovat mé milované Araceli za dokonalé ilustrace prototypu, za její oddanost a neutuchající podporu. Z velké části vděčím za vznik téhle hry tobě.

DANTE, PROSÍME, ODPUSŤ NÁM: Snažili jsme se zůstat poplatní tvé době a dílu, ale i přesto je Inferno plné jistých autorských licencí a zásahů. Jsou tu větší nepřesnosti, jako soutok Arna a Acherónu na herním plánu, ale i drobnosti, jako vyobrazení staveb, které jsou pro město ikonické, ale v té době ještě nestály. Tyto nepřesnosti nejsou vinou lenosti našeho historického konzultanta (*ten hrdinně bojoval za naprostou přesnost*), ale spíše výsledkem snahy o plynulejší průběh hry, přístupnost, jednoduchost a lepší vzhled hry.

Věříme, že nám tyto prohřešky odpustíš.

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA GAMES – MIROSLAV TLAMICHA
 Praha, Česká republika
 WWW.TLAMAGAMES.COM



REDAKCE: Miroslav Tlamicha
PŘEKLAD: Ondřej Polák
KOREKTURY: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková, Pavel Skalický, Tomáš Tvrdý
GRAFICKÁ ÚPRAVA: Michal Hubáček

OBECNÉ POJMY

FLORENCIE – ČTVRTI A LOKACE:

Město Florencie se dělí na čtyři čtvrti:



Porta San Piero



Porta del Duomo



San Pier Scheraggio



El Borgo

Symbole těchto čtvrtí najdete také na štítech v Pekle: lokace ve Florencii a štíty v Pekle jsou tímto způsobem provázány.



Druhy lokací:

Ve Florencii najdete 8 lokací, kde můžete provádět akce anebo nařknout hříšníky. V každé čtvrti jsou dvě lokace: jedna lokace je volně dostupná a druhá je zvláštní.

» **Volně dostupné lokace** nemají žádné požadavky, které by vás omezovaly umístit sem člena rodu.

Na těchto lokacích smíte také nařknout hříšníky bez svolení hosta (viz *Hosté*).

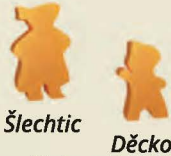
» **Zvláštní lokace** mají určité požadavky, které najdete v levé horní části desky.

Pokud chcete nařknout hříšníka na zvláštní lokaci, musíte mít svolení hosta, tzn. ve vaší věži se musí nacházet host ve stejné barvě jako daná lokace.



DRUHÝ ČLENŮ RODU:

Váš rod tvoří 4 šlechtici a až 4 děčka. Budete je vysílat na lokace ve Florencii a s jejich pomocí provedete akce nebo nařknete hříšníky.



Šlechtic

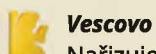
Děčko

Šlechtice máte k dispozici už od začátku hry, ale děčka musíte adoptovat na lokaci **SENÍK**.

Šlechticové a děčka fungují prakticky stejně, rozdíl je pouze v tom, že některé lokace ve Florencii vyžadují děčka jako součást svých požadavků (viz *Florence*).

HOSTÉ:

Pokud použijete lokaci **PALÁC**, smíte do své věže pozvat některou ze 4 vlivných postav města. Hosty budete potřebovat k nařčení hříšníků na zvláštních lokacích. Teprve s jejich svolením lze takové hříšníky popravit.



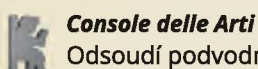
Vescovo

Nařizuje upálení bezvěrců na **HRANICI**.



Condottiere

Popraví podlé ghibelliny na **HRADBÁCH**.



Console delle Arti

Odsoudí podvodné řemeslníky na **TRŽNICI**.



Gonfaloniere di Giustizia

Vykonává spravedlnost na zrádcích v **PALÁCI**.

HŘÍŠNÍCI A DUŠE:

Na každé lokaci se sdružují hříšníci určitého druhu. Například na **BANKETU** lze potkat nenasyty, kteří podlehlí obžerství, v **BANCE** potkáte hrabivce, na **SENÍKU** zase smilníky.

Hříšníky nepředstavuje ve hře žádný fyzický materiál. Jakmile hříšníka nařknete a je popraven, promění se na duši, kterou představuje figurka ve stejné barvě, jakou měla daná lokace. Vzniklou duši umístíte na hřbitov. Později začne sestupovat do Pekla.

Každý druh hříchu a hříšníků je ve hře znázorněn jednou barvou, kterou sdílejí všechny herní prvky spojené s tímto hříchem:



PENÍZE A PŮJČKY:

Hra *Inferno* používá dvě různé měny:



Floriny se platí ve Florencii a musíte je zaplatit při použití některých lokací. Získáte je v **BANCE** a v **PALÁCI**.



Drachmami se platí v Pekle. Zaplatíte je například za duše, které překračují řeku Acherón. Drachmy lze získat směnou za floriny u **HRANICE** a na **HRADBÁCH**, případně si můžete vzít půjčku.

Pokud nemáte floriny, nesmíte provádět akce, které je vyžadují. Musíte je tedy mít před provedením akce. Ale protože drachmy si můžete půjčit (viz *níže*), akce, které je vyžadují, můžete provést i tehdy, pokud drachmy nemáte před provedením akce. Pokud nemáte potřebné drachmy před provedením akce, musíte si ihned vzít půjčku.

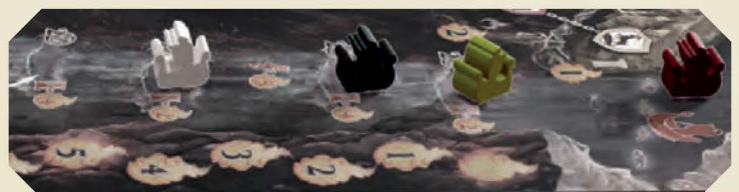
Půjčky drachem

Kdykoliv potřebujete drachmy, můžete si je půjčit od Charóna. Ovšem výměnou si od vás vyžádá vaše body prohnanosti. Pokud si chcete vzít půjčku:

Posuňte svoji loď o jedno pole dál po stupnici půjček a vezměte si 2 drachmy ze společné zásoby.

Pokud vaše loď překročí symbol okamžitého efektu, okamžitě ztratíte 5 bodů prohnanosti. Pokud se vaše loď nachází na posledním poli stupnice půjček a chcete si vzít další půjčku, zůstaňte stát, vezměte si 2 drachmy ze společné zásoby a ihned ztraťte 5 bodů prohnanosti.

Smíte si vzít libovolný počet půjček, ale mějte na paměti, že na konci hry navíc ztratíte tolik bodů, kolik je vyrobeno na poli, u kterého stojí vaše loď (vedle symbolu konce hry).



OBECNÉ POJMY

BODY PROHNANOSTI:

Body prohnanosti (též pouze „body“) určují vítěze na konci hry.



Pokud překročíte 60 bodů na počítadle, umístěte před sebe na stůl svůj žeton „+60“ a pokračujte v počítání bodů od pole 1.



Pokud znovu překročíte 60 bodů, otočte svůj žeton „+60“ na stranu „+120“ a pokračujte v počítání bodů od pole 1.

Přestože je to nepravděpodobné, je teoreticky možné, že se na začátku hry dostanete do záporných bodů. Pokud se toto stane, přesuňte svůj žeton na počítadle na pole 60 a body odečítejte pozpátku po stupnici. Až se vrátíte zpět do kladných čísel, vrátíte žeton zpět na začátek počítadla. Pokud máte získat **půlbody**, vždy je **zaokrouhluje dolů**.



POSTUP PO STUPNICÍCH HŘÍŠNÍKŮ:

Stupnice hříšníků zaznamenávají váš podíl na zaplnění kruhu Pekla stejné barvy. Po stupnicích hříšníků postupujete především tak, že ve Florencii nařknete hříšníky odpovídající barvy. Stupnice hříšníků jsou velmi důležitým zdrojem bodů na konci hry.



Když máte poprvé postoupit po stupnici hříšníků, umístěte svoji lebku na 1. pole dané stupnice. Pokud již máte na stupnici lebku, jednoduše posuňte svoji lebku doprava na následující pole stupnice.

Když dosáhnete 4. pole stupnice, získáte ze společné zásoby žeton ½ diplomu.



Pokud se vaše lebka nachází na 4. poli stupnice a máte se pousnout znovu, lebku ponecháte na 4. poli a získáte body vyobrazené napravo od ní.



HŘBITOV A MOR:

Na hřbitově musí být vždy alespoň jedna duše. Pokud se hřbitov vyprázdní, ihned vyhodnoťte vrchní kartu z balíčku moru. Vezměte ze společné zásoby duše vyobrazené na vrchní kartě balíčku moru a umístěte je na hřbitov. Vrchní kartu balíčku moru poté přesuňte dospod balíčku, čímž odhalíte novou kartu.



VYKLÁDÁNÍ KARET PODVODŮ:

Karty podvodů vám poskytnou různé výhody nebo body prohnanosti. Kartu podvodu nelze vyložit libovolně. Smíte ji vyložit pouze tehdy, pokud vyhodnočujete efekt, který vám to umožňuje.



Efekty karet podvodů najdete na nápovědě hráče.

Každá karta podvodu je rozdělena na levou a pravou polovinu.



Levá polovina se **vyhodnotí okamžitě**, když kartu vyložíte. Pokud splňujete požadavek vyobrazený v horní části levé poloviny, smíte si po vyložení karty vybrat jednu ze dvou odměn vyobrazených ve spodní části levé poloviny. Pokud požadavek nespĺňujete, odměnu nesmíte získat, ale kartu smíte i přesto vyložit.



Pravá polovina se vyhodnotí až na konci hry, ale pouze tehdy, pokud máte kartu vyloženou před sebou a pokud se vám podaří do konce hry splnit požadavek v horní části pravé poloviny. Pokud na konci hry splňujete požadavek, smíte si vybrat jednu ze dvou odměn vyobrazených ve spodní části pravé poloviny.



Požadavky

Vyznačený sud musíte mít na své desce hráče (ve věži nebo na liště zásob). **Sud neplatíte**, ke splnění požadavku stačí, že jej vlastníte. S pomocí jednoho sudu smíte splnit libovolný počet požadavků na kartách podvodů.

Vyložení karty podvodu

Některé lokace nebo bonusy vám umožní zahrát kartu podvodu. Abyste tak mohli učinit, musíte vyložit jednu ze dvou karet v ruce, NEBO jednu ze tří karet lícem vzhůru v nabídce karet podvodů, NEBO vrchní kartu z balíčku karet podvodů. Vyložení karty z ruky je zdarma. **Pokud hrajete kartu odjinud než z ruky, musíte za vyložení navíc zaplatit 1 drachmu.**

Jakmile vyložíte kartu a vyhodnotíte její okamžitý efekt, umístěte ji napravo od své desky hráče. První vyloženou kartu zasuňte pod svoji desku hráče tak, aby byla vidět pouze její pravá polovina. Každou další vyloženou kartu podvodu zasuňte pod předchozí kartu, tak aby opět byla vidět pouze pravá polovina karty.



Pokud vyložíte kartu podvodu z ruky, ihned si doberte novou kartu podvodu zcela zdarma. Při dobírání si smíte vybrat jednu ze tří karet v nabídce, NEBO vrchní kartu z balíčku karet podvodů. Pokud jsou v nabídce podvodů kdykoliv méně než tři karty, doplňte do nabídky nové karty z balíčku, lícem vzhůru (vždy pouze do tří, v nabídce nikdy nebude více karet).



ŘEKA STYX:

Tato akce vám umožní posunout se dál po některé stupnici hříšníků bez nutnosti nařknout hříšníka. Tuto akci můžete provést na **HRANICI**, pomocí zlatého bonusu, nebo pomocí karty podvodu.

Pokud provádíte tuto akci, odstraňte ze hřbitova určitý počet duší stejné barvy a vraťte je do společné zásoby. Poté si vyberte stupnici/stupnice, po kterých se posunete. Počet a druh stupnic, po kterých se smíte posunout, se odvíjí od počtu duší, které takto vrátíte:

1 duše: Postupte o 1 pole na některé z horních 4 stupnic hříšníků.

2 duše: Postupte o 1 pole na některé ze spodních 4 stupnic hříšníků.

3 duše: Postupte o 1 pole na některé z horních 4 stupnic hříšníků a poté o 1 pole na některé ze spodních 4 stupnic hříšníků.

Pokud je na hřbitově jen jedna duše, smíte provést pouze první verzi této akce, tzn. „1 duše“. Protože tím vyprázdníte hřbitov, doplníte poté na hřbitov čtyři nové duše z karty moru (viz *Hřbitov a mor*).





KRUHY PEKLA

Místo mého dosavadního spočinutí tvoří 9 soustředných kruhů, z nichž každý je vyhrazen pro jistý druh hříšníků. Jak duše sestupuje do Pekla, tíže hříchů ji táhne stále dál a dál, hlouběji do Pekla a vstříc stále ohavnějším trestům.

LIMBO: Předpekli, první z kruhů pekelných, kde se nacházejí duše pohanů – jako ta má – které nepoznaly Pána. Naším trestem je, že nesmíme vystoupat do Očistce. Pokud se během nekonečného bloudění ztratíme, Dante nás dovede zpět k branám Pekla.

SMILSTVO: Duše, které se za života nechaly strhnout přizemními vášněmi, skončí zde: v druhém kruhu, kde je unáší neutuchající víchra a vrhá jimi o kamennou podlahu a stěny.

OBŽERSTVÍ: Duše trpící ve třetím kruhu jsou skrápěny mohutným deštěm a krupobitím, které je tak nezkrótné, jako byly ony za života nenasytné.

HAMIŽNOST: Ti, kdo na pozemském světě slepě hromadili bohatství nebo jej naopak bezmyšlenkovitě rozházeli, končí ve čtvrtém kruhu, kde musí tlačit obří kameny.

LENOST: Pokud tě během let zlákala především zahálka, pak v pátém kruhu skončíš v řece Styx. Ponoříš se do jejich bahnivých vod a budeš se s ostatními dušemi zoufale práť o místo nad hladinou.

KACÍŘSTVÍ: Prohnile duše těch, kdo sešli z cesty víry, budou páleny v plamenných sarkofázích uprostřed šestého pekelného kruhu.

NÁSILÍ: V sedmém kruhu se sejdou duše těch, kteří se proti ostatním obrátili s násilím. Zde se ponoří do Pyriflegethónu, řeky krve. Ti, kteří spáchali násilí sami na sobě, budou proměněni na stromy a po celou věčnost je budou oklovávat harpyje. A ti, kteří byli násilní vůči Pánu, budou navždy zkrápěni ohnivým deštěm.

PODVOD: Osmý kruh Pekla je rozdělen do deseti jam, ve kterých čeká trest na každý druh podvodníka. Zloděje kousou hadi, šejdiři musí nosit olovené kápě, padělatelé trpí na záchvaty hněvu a malomocenství.

ZRADA: Nejhlubší místo v Pekle je vyhrazeno pro zrádce. Zde trpí ponoření pod zamrzlou řekou Kókýptos. Ve středu kruhu Lucifer požírá Jidáše, nejhoršího zrádce ze všech.

👑 PŘEHLED 👑

Hráč, který naposledy zhřešil, bude první na tahu. Poté se hráči střídají na tahu dál od prvního hráče po směru hrdinových ručiček. Takto budete pokračovat, dokud Dante nedojde na poslední pole své cesty. Jakmile toto nastane, všichni hráči – kromě toho, který ukončil hru – provedou poslední tah, poté následuje závěrečné bodování.



POPIS TAHU

Když jste na tahu, musíte provést dvě fáze. Obě fáze jsou povinné.

- 1. FÁZE PEKLA:** Pohnete duší hlouběji do Pekla.
- 2. FÁZE FLORENCIE:** Vyberete si mezi vysláním člena rodu na některou lokaci, kde pro vás provede akci, NEBO nařčením hříšníka na lokaci, kde se již z předchozích tahů nachází některý z vašich členů rodu. Pokud nemůžete provést ani jednu z výše popsaných akcí, musíte svolat rodovou radu.



1. FÁZE PEKLA

1. Pohyb duší hlouběji do Pekla.



2. FÁZE FLORENCIE

- 2.1 – Vyslání člena rodu do Florencie
- NEBO**
- 2.2 – Nařčení hříšníka
- NEBO**
- 2.3 – Svolání rodové rady

Jednotlivé fáze vašeho tahu jsou **provázány**: během fáze Pekla pohnete duší na některý štít v Pekle. Symbol na štítu, kde duše ukončila pohyb, určuje čtvrt Florencie, ve které provedete fázi Florencie (tzn. smíte tam vyslat člena nebo nařknout hříšníka).

Také smíte dát **úplatek Charónovi**. Pokud mu zaplatíte 2 drachmy (do společné zásoby), smíte provést fázi Florencie v jiné čtvrti.



Na začátku hry jsou všichni vaši členové rodu doma (na „domově“ na vaší desce hráče). Pokud chcete vyslat člena rodu do Florencie, musíte ho vyslat z domova. Jakmile je člen rodu na lokaci ve Florencii, zůstane tam, dokud se nevrátí domů. Nesmíte jej vzít a přesunout na jinou lokaci. Jakmile nařknete hříšníka, vezmete zpět všechny členy rodu z lokací a vrátíte je zpět domů na desku hráče, odkud je můžete vyslat zpět do Florencie (viz 2.2 Nařčení hříšníka, str. 14).

Když nařknete hříšníka, Dante postoupí o jedno pole po cestě a hra se o kousek přiblíží konci.

Pokud nemůžete provést ani jednu z běžných akcí ve Florencii (tzn. vyslání člena nebo nařčení hříšníka), musíte svolat **rodovou radu**. Pokud tak učiníte, budete moci provést akci v příštím tahu, ale ztratíte 2 body prohnanosti (viz 2.3 Svolání rodové rady, str. 15).

✘ 1. FÁZE PEKLA ✘

V Pekle je vaším hlavním cílem dovést duše do kruhu pekla odpovídající barvy, kde se dočkají trestu. Pokud dovedete duši do kruhu odpovídající barvy, získáte body prohnanosti. Čím hlouběji v Pekle se daný kruh nachází, tím více bodů získáte, když tam duši dovedete.

Ve fázi Pekla smíte provést jednu z těchto možností:

- » Pohnout duší, která již je v Pekle, ale dosud se nenachází na kruhu odpovídající barvy. Takové duše poznáte tak, že budou stát. Ostatní duše budou ležet.
- » Vzít duši ze hřbitova a umístit ji na libovolný štít v prvním kruhu. Pokud tak učiníte, musíte s duší překročit řeku Acherón, za což si od vás Charón vyžádá 1 drachmu (*drachmu platíte do společné zásoby*).

Pokud nemůžete pohnout duší v Pekle a nemáte drachmu potřebnou k přesunutí duše ze hřbitova do Pekla, musíte si vzít půjčku (*viz str. 8*) a jednu ze získaných drachem použít k zaplacení poplatku za přesunutí duše ze hřbitova do Pekla.

PRAVIDLA PRO POHYB DUŠÍ:

Když hýbete duší, která již je v Pekle, musí sestoupit hlouběji do Pekla po jednom z řetězů, které vedou dolů z jejího stávajícího štítu. Pokud se duše pohne na štít, který je již obsazený, pohne se znovu na nižší štít (*po řetězech, které vedou dolů z obsazeného štítu*). Takto se může duše pohnout i vícekrát.

Pokud pohnete duší na prázdný štít v kruhu, který má stejnou barvu jako duše, tato duše dorazila do svého cíle. Položte ji na štít, na kterém se nachází. Duše už se nikdy dál nepohne. Okamžitě získáte body prohnanosti jako odměnu za dovedení duše do správného kruhu. Body jsou vyobrazeny napravo od kruhu.

Duše se nikdy nesmí pohnout pod kruh svojí barvy. Toto pravidlo je platné vždy a nejsou z něho žádné výjimky.

HRADBY MĚSTA DIS:

Pokud chcete pohnout duší z pátého do šestého kruhu, musíte překonat hradby města Dis. Pokud tak chcete učinit, musíte mít na bráně do města umístěnou (*již z předchozího tahu*) propustku. Propustku představuje jeden z vašich disků. Propustka se musí nacházet nad štítem, kam se chystáte duši pohnout. Jakmile je propustka na místě, je tam trvale. Propustky protihráčů nesmíte použít k překonání hradeb města Dis.



Propustky můžete na brány umístit pomocí akce lokace **HRANICE** nebo jako odměnu za stříbrný bonus.

NÁHLÁ SMRT:

Velmi vzácně se může stát, že během své fáze Pekla nebudete moci pohnout duší (*protože v Pekle nejsou volné štíty nebo protože všechny volné štíty se nacházejí za hradbami města Dis a vy nemáte potřebnou propustku*) – v takovém případě hra skončí, a to i kdyby někdo jiný ve svém tahu mohl pohnout duší.

Pokud tato situace nastane, řiďte se pravidly pro náhlou smrt, které najdete na str. 16 u popisu konce hry.

Pokud vám dojdou figurky duší určité barvy a potřebujete umístit novou duši této barvy, vezměte některou z těchto duší ležících na kruhu v Pekle a nahraďte ji žetonem štítu s duší.



Příklad A: **AGNES** právě provádí fázi Pekla a má tři možnosti:

1. Může vzít hnědou duši, která se právě nachází na prvním kruhu (*Limbo*), a přesunout ji na volný štít v druhém kruhu. Při tom musí směřovat po některém z řetězů vycházejících ze stávajícího štítu. Pokud pohne hnědou duší po levém řetězu, skončí v druhém kruhu.
2. Pokud tou samou duší pohne po pravém řetězu, skončí na obsazeném štítu, takže se bude muset pohnout znovu na některý ze dvou navazujících štítu ve třetím kruhu.
3. **AGNES** by také mohla zaplatit drachmu a vzít modrou duši ze hřbitova a umístit ji na libovolný štít v prvním kruhu. Pokud ji umístí na volný štít, duše zůstane v prvním kruhu. Ale **AGNES** by mohla záměrně umístit modrou duši na štít obsazený hnědou duší a tím pádem získat stejné možnosti jako při pohybu hnědou duší: mohla by ji po navazujících štítech posunout na druhý kruh, nebo dokonce přes fialovou duši až do třetího kruhu.

AGNES by nemohla pohnout fialovou duší, protože ta už je na kruhu, do kterého patří (figurka je položená).



Příklad B:

4. **BRUNO** chce pohnout zelenou duší na některý z volných štítů na zeleném kruhu, protože tam se zelená duše potřebuje dostat. Mohl by pohnout duší po levém řetězu, takže by se pohnula přes modrou duši a přímo do zeleného kruhu. Také se může pohnout po pravém řetězu. Na navazujícím štítu se nachází žeton zkamenělé duše, přes který by se také mohla pohnout do zeleného kruhu. V každém případě by duše skončila na zeleném kruhu a **BRUNO** by získal 2 body prohnanosti.

Ale pozor, **BRUNO** by nemohl pohnout zelenou duší na štít, na kterém se nachází žlutá duše. Musel by ji překročit, a to by znamenalo posunout zelenou duši pod zelený kruh. Toto není nikdy dovoleno – duše nesmí nikdy překročit kruh odpovídající barvy.



Příklad C: **AGNES** má dvě možnosti, jak pohnout červenou duší:

5. Může jí pohnout po levém řetězu na volný štít v pátém kruhu.
6. Mohla by jí pohnout po pravém řetězu na štít s modrou duší. Odtud by se pak musela ihned pohnout po pravém řetězu. Levý řetěz je pro ni nedostupný (*mezi 5. a 6. kruhem jsou hradby města Dis a AGNES má propustku pouze nad štítem vpravo*). Po překonání hradeb města Dis by duše skončila na štítu obsazeném žlutou duší, takže by se pohnula na 7. kruh, kam patří. **AGNES** by za to získala 4 body prohnanosti.

Ze štítu s modrou duší by AGNES nemohla pohnout duší po levém řetězu do šestého kruhu, protože nad branou vlevo nemá svoji propustku. Tímto směrem tedy překonat hradby města Dis nesmí.





Když vyšleš členy svého rodu do města, mohou šířit vliv tvého rodu ve městě, rozvíjet plotichy, seznámit se s vlivnými lidmi, získat Floriny a zajistit blahobyt rodu.

Děti ulice jsou zplodenci smilstva a neposvěcených styků. Když chceš některé z nich zlákat do svého rodu, postačí ti pouhá miska horké polévky.

Když vystavíš svoji věž, získáš si obdiv celého města. Na banketu se motají všelijací stavitelé, kteří zrovna dokončili velký projekt a za utržený zisk se oddávají obžerství.

Bankéřské řemeslo je chloubou Florencie, ale místní úroky hraničí s lichvářstvím. Dobré slovo od vlivných známých ti ale zajistí výhodnější podmínky.

Stráže mají dbát o bezpečí věže, ale většinou se jen líně povalují. Honem! Rychle toho využij, vzlouzni do věže a dostan z ní členy rodu.

2. FÁZE FLORENCIE

2.1 - VYSLÁNÍ ČLENA RODU DO FLORENCIE

VeźmĚte ělena rodu z domu na desce hráěe (tzn. *ne z věže*) a umístĚte jej na lokaci ve Florencii. PotĚ provedte akci tĚto lokace.

Ělena rodů smĚte umístĚt na lokaci i tehdy, pokud nechcete nebo nemů- žete provĚst akci danĚ lokace. SmĚte umístĚt ělena rodu na lokaci, kde se nachází dalšĚ ělenovĚ rodu, ať uť vaši nebo protihráěů.

Nezapomeňte! Ělena rodu smĚre vyslat na lokace v tĚ ětvrti, jejíž symbol se nachází na štitu, kde ukonćila pohyb duše, se kterou jste hýbali ve fázi Pekla. PŕĚpadnĚ smĚte zaplatit 2 drachmy a vyslat ělena rodu do libovolnĚ ětvrti.

PŕĚstup na zvláštnĚ lokace obvykle vyžaduje splnĚnĚ urćitých podmĚnek, které jsou vyobrazeny v levĚm hornĚm rohu lokace.

PŕĚklad: Vyšlete sem děcko, nebo po vyslání šlechtice zaplatĚte 1 florin.



VOLNĚ DOSTUPNĚ LOKACE

SENĚK

Adoptujte děcko

VeźmĚte z osobnĚ zásoby figurku děcka a umístĚte ji na senĚk vedle právĚ umístĚnĚho ělena rodu.

Děcka rozšířĚ řady vašich ělenů rodu. NavĚc urćitĚ lokace můžete využĚt pouze po vyslání děcka.



BANKET

Postavte novĚ podlaží věže

VeźmĚte následujĚcí podlaží věže ze svĚ osobnĚ zásoby (*odspoda nahoru*) a umístĚte jej na svoji věž.

Stavba nových podlaží věže vám umožnĚ ubytovat vĚc hostů, skladovat vĚc sudů a umístĚt do věže vĚc ělenů rodu, kteří nařkli hŕšĚníka.

Pokud máte na konci hry nejvyššĚ věž, získate za ni body.



BANKA

Získejte floriny

Získate 2 floriny + 1 florin za každĚho hosta (*nikoliv ělena rodu*), který se nachází ve vaší věži.

Floriny můžete zaplatit za pŕĚstup na nĚkterĚ lokace nebo je smĚnĚte za drachmy na HRADBÁCH nebo na HRANICI.

Pokud máte na konci hry nejvĚc florinů, získate za nĚ body.



DVŔR

PŕĚsuňte ěleny rodu z věže do domova

Provedete jednu z tĚchto akćĚ nebo obĚ z nich:



1. PŕĚsuňte 1 nebo 2 ěleny rodu z vaší věže do domova na vaší desce hráěe.



2. PŕĚskládejte hernĚ materiál ve vaší věži: libovolnĚ rozmĚstĚte hosty, sudy a ěleny rodu, kteří se aktuálnĚ nachází ve věži. NesmĚte ale pŕĚdat ani ubrat řádĚný kus hernĚho materiálu.



Vaše věž se bude zaplňovat ěleny rodu, kteří nařkli hŕšĚníky. Díky tĚto akci je dostanete zpĚt domů. NavĚc uvolnĚte mĚsto ve věži pro jinĚ účely. PŕĚskládání věže může vĚst k lepšĚ efektivitĚ, protože můžete uvolnit mĚsto u hostů.

Pokud máte na konci hry nejvĚc ělenů rodů doma na desce hráěe, získate za nĚ body.

2. FÁZE FLORENCIE

ZVLÁŠTNÍ LOKACE

HRANICE

Smlouvejte s Peklem

Proveďte jednu, dvě nebo tři z následujících akcí (každou max. jednou):

1. Směňte až 3 floriny za stejný počet drachem.

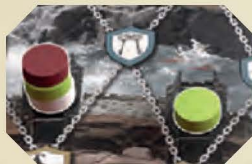
2. Vyberte jednu z následujících možností:



» Pyriflegethón: Posuňte jednu kostičku na Pyriflegethónu o jedno pole doprava.



» Propustka: Umístěte svůj disk na některou z bran města Dis. Na každé bráně smí mít každý hráč maximálně jeden disk.



3. Vyberte jednu z následujících možností:



» Zaplaťte 1 drachmu a aktivujte strážce (viz str. 22).



» Zaplaťte 2 drachmy a použijte akci řeky Styx (viz str. 9) k postupu po jedné nebo dvou stupnicích hříšníků.



Celé město přihlíží tomu, jak plameny očišťují duše těchto zbloudilých bytostí. V okamžiku smrti jejich zlotřilé myšlenky rozevírají závoj mezi Zemí a Peklem. Využij tuto příležitost a pokus se komunikovat s podsvětím.

HRADBY

Přispějte sudy k obléhání města

Proveďte jednu, dvě nebo tři z následujících akcí (každou max. jednou):

1. Směňte až 2 floriny za stejný počet drachem.

2. Zaplaťte 2 drachmy a vyložte kartu podvodu (viz str. 9 nápověda hráče).

3. Přesuňte sud z vaší věže na odpovídající prázdné pole na vaší liště zásob.



Město je obléháno zrádnými a kacířskými ghibelliny. Během obléhání všude vládne hlad a nemoci. Násilí je na každodenním pořádku. Člověk, který by poskytoval zásoby oběma stranám a prodlužoval tak zmar a utrpení, by snad musel být přísluhovačem pekla.

LIŠTA ZÁSOB



- 1 bod prohnání za každá dvě pole, o která dosud postoupily vaše lebky na stupnicích hříšníků.
- 2 body prohnání za každý váš diplom, který se aktuálně nachází v oblasti pro diplomy.
- 1 bod prohnání za každou vaši lebku, která se aktuálně nachází na stupnicích hříšníků.
- 4 body prohnání, NEBO žeton ½ diplomu.

TRŽNICE

Ukradněte sudy

Vezměte jeden sud z tržnice a umístěte jej na volné místo ve vaší věži.

Nesmíte dvakrát za hru vzít sud stejné barvy (tzn. každý sud smíte mít pouze jednou).

Sudy používáte k získání odměn z karet podvodů a můžete díky nim získat body prohnání, pokud je umístíte na lištu zásob (pomocí akce na HRADBÁCH).



Tržnice je prolezlá všemožnými podvodníky, věštcí, lehkými děvčaty a kapsáři, kteří se potulují mezi stánky. Někteří darebáci dokonce stojí přímo za pulty. Vyšli sem děvčata, aby jejich hbité prsty rychle a nepozorovaně sebraly, co se dá.

PALÁC

Ubytujte hosta

Vezměte hosta z Paláce a umístěte jej na volné místo ve vaší věži. Získáte floriny podle toho, na kolikátém podlaží hosta ubytujete (0 až 4).

Ve věži smíte mít maximálně jednoho hosta od každého druhu (barvy). Hosty smíte přeskládat pomocí akce DVORA, ale nikdy nesmíte hosta z věže odstranit.

Hosté vám umožní nařknout hříšníky na zvláštních lokacích, které odpovídají jejich barvě.

Pokud máte na konci hry nejvíc hostů ve věži, získáte za ně body.



Palác je prohnáný, plný intrikánů a zrádců. Pokud se sem chystáš vstoupit, kryj si záda. Ale naraziš tady na vlivné osoby. Pozvi je k sobě do věže, náležitě se o ně starej, a až to bude potřeba, určitě za tebe utrousí nějaké to dobré slůvko.



Není koutu ve Florencii, který by nebyl zkažený hříchem a neřestí.

Pokud narazíš na ty, kteří podlehli, neváhej je obvinít.

Budeme se modlit, aby jim Pán prominul, pokud se před popravou vyzpovídají a odvrátí se od hříchu.

Když je někdo zatčen, probudí se v jeho kumpánech chuť po mstě a krvi. Bude lepší, když se tvoji příbuzní na nějaký čas stáhnou do ústraní, aby se vyhnuli nebezpečí.

Rychle, ukryj udavače dřív, než přiběhnou strážci!

Hříšník je nevyhnutelně popraven. Jeho tělo skončí na hřbitově. Modleme se za jeho nebohou duši.



Tvé úspěchy budou zaznamenány v pekelných archivech.

Nemine tě bohatá odměna, zejména pokud přivedeš před spravedlnost obzvláště vážné hříšníky.

Dante z útesu shlíží na hrůzy a tresty v kruzích Pekla. Ty, kteří přispěli k očistě prohnulých, náležitě odmění.

Tip!

Nezapomeňte, že bez náležitého diplomu nemůžete za danou stupnici hříchu získat body na konci hry.

Pokud vám některý diplom schází, nezapomejte. Později budete mít příležitost směnit žetony „1/2 diplomu“ za diplomy, které vám chybí.



2. FÁZE FLORENCIE



2.2 - NAŘČENÍ HŘÍŠNÍKA

Nařčení hříšníka povede k jeho okamžité popravě. Pokud provedete tuto akci, pošlete do Pekla duši určité barvy a postoupíte po odpovídající stupnici hříšníků.

Pokud chcete provést tuto akci, musíte mít již z předchozích tahů člena rodu na lokaci, kde chcete hříšníka nařknout. Navíc musíte splňovat podmínky dané lokace (viz následující strana).

Nezapomeňte! Podobně jako při vyslání člena rodu smíte nařknout hříšníka pouze v té čtvrti, která odpovídá symbolu štítu, kam jste pohnuli duši ve fázi Pekla. Také smíte zaplatit 2 drachmy a nařknout hříšníka v jiné čtvrti (za dodržení obvyklých pravidel nařčení).

KROKY NAŘČENÍ:

Vyberte lokaci, na které máte člena rodu (a jejíž podmínky splňujete). Poté proveďte následující kroky v pevně daném pořadí:

1. Člena rodu umístěte do věže:

- » Člena rodu, který hříšníka nařkl, musíte nyní umístit na prázdné místo ve vaší věži. Pokud nařkl hříšníka na některé ze zvláštních lokací, musíte tohoto člena rodu umístit na podlaží, na kterém je také host stejné barvy jako daná zvláštní lokace.



2. Zbylé členy svého rodu vraťte z Florencie zpět domů:

- » Pokud máte členy rodu ve Florencii, vraťte je v tuto chvíli zpět na domov na vaší desce hráče.



3. Duši nařčeného hříšníka umístěte na hřbitov:

- » Vezměte duši ze společné zásoby a umístěte ji na hřbitov. Duše musí mít shodnou barvu s lokací, kde váš člen rodu nařkl hříšníka.



Důležité: Nově umístěná duše není vaše. Ve fázi Pekla jí může pohnout kdokoli.

4. Posuňte svojí lebkou po stupnici a získejte bonus:

- » Posuňte svojí lebku na stupnici hříšníků ve stejné barvě jako duše o jedno pole doprava (pokud na stupnici lebku dosud nemáte, umístěte ji na první pole, viz str. 9).
- » Získejte bonus vyznačený na destičce bonusu nalevo od této stupnice hříchu. Popis bonusů najdete na následující straně.



5. Pohněte Dantem:

Posuňte figurku Danta na další pole cesty a získejte jednu z odměn vyobrazených níže (pokud je na poli, kam se Dante právě pohnul).



- » Umístěte na hřbitov běžovou duši. Tato duše patří do pohanského kruhu (prvního). Pokud ji do tohoto kruhu později dovedete, získáte za ni body jako za každou jinou duši. Navíc smíte také aktivovat strážce. Jak strážce aktivovat, najdete na str. 22.

- » Vyložte kartu podvodu (dobrovolně).

- » Udělte diplom podle Dantovy aktuální pozice: Hráč, jehož lebka je nejdál na stupnici hříchu stejné barvy jako kruh Pekla, u kterého stojí Dante, umístí svůj diplom do oblasti pro diplomy ve stejné barvě, jako má tato stupnice. Pokud nastane shoda, může diplom umístit i více hráčů naráz.

Na konci hry získají za kruhy Pekla body pouze ti hráči, kteří mají diplom dané barvy (tzn. diplom v této oblasti pro diplomy).



Příklad: Ve fázi Florencie DITA nařkla hříšníka a pohnula Dantem na místo u modrého kruhu Pekla. AGNES umístí svůj diplom do modré oblasti pro diplomy, protože její lebka je nejvýš na modré stupnici hříšníků.



- » Získejte 2 body prohnalosti. Udělte světle modrý diplom. Následuje konec hry (viz str 16).

2. FÁZE FLORENCIE

POŽADAVKY PRO NAŘČENÍ:



Volně dostupné lokace:

» Musíte mít ve věži volné místo pro člena rodu, který hříšníka nařknul.



Zvláštní lokace:

» Musíte mít ve věži hosta barvy, jako má zvláštní lokace, kde chcete hříšníka nařknout.

» Musíte mít ve věži volné místo pro člena rodu, který hříšníka nařknul. Toto místo musí být na **stejném patře** jako host, který byl k nařknutí potřeba.

Tip!

Když nebudete mít ve věži dost místa, nebudete moci nikoho nařknout. Některé lokace vám umožní udělat místo ve věži:

DVŮR vám umožní odebrat z věže až 2 členy rodu. **HRADBY** odeberou jeden sud a **BANKET** vytvoří víc místa, protože přistavíte celé podlaží.

STŘÍBRNÉ BONUSY



» Aktivuj strážce (str. 22) **A TAKÉ**
» Získej 1 drachmu.



» Aktivuj strážce (str. 22) **A TAKÉ**
» Získej 1 bod prohnanosti.



» Získej 3 drachmy.



» Umístí až 2 propustky (disky) na brány města Dis (str. 13), **NEBO**
» Získej 2 body prohnanosti.

Na každé bráně smí být maximálně jeden disk od každého hráče.

★ BONUSY

ZLATÉ BONUSY



» Použij akci řeky Styx (str. 9) **A TAKÉ**
» Získej 1 bod prohnanosti.



» Pohni kostkou na Pyriflegethónu o jedno pole doprava **A TAKÉ**
» Pohni kostkou na Pyriflegethónu o jedno pole doprava nebo doleva.

Smíte posunout dvakrát doprava tu samou kostku.



» Vlož kartu podvodu (str. 9).



» Postup o jedno pole dál po libovolné stupnici hříšníků, včetně této stupnice.

Neobdržíte nový bonus, ale máte nárok na „½ diplom“, pokud dojdete na čtvrté pole stupnice.

2.3 – SVOLÁNÍ RODOVÉ RADY

Pokud už nemáte žádné členy rodu, které byste mohli vyslat do Florencie, a nemůžete nařknout hříšníka, musíte svolat rodovou radu. Tato situace může nastat, pokud nemáte žádné členy rodu na žádné lokaci, pokud nemáte žádné volné místo ve věži nebo pokud nemáte potřebného hosta.

Tip!

Svolání rodové rady je poslední možnost a je důkazem špatného vedení rodu.

Než vyšlete do Florencie posledního člena rodu, ujistěte se, že v následujícím tahu budete moci nařknout hříšníka.



Pokud musíte svolat rodovou radu, ihned po skončení fáze Pekla (až posunete duši na štít se symbolem čtvrti) ztratíte **2 body** a provedete **JEDNU** z následujících možností:



» Přesuňte jednoho člena rodu z věže nebo libovolné lokace do domova na vaší desce hráče.

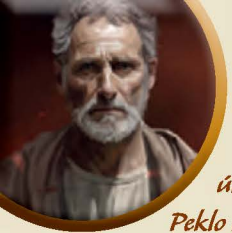


» Vraťte hosta z vaší věže zpět do **PALÁCE**.



» Vraťte sud z vaší věže zpět na **TRŽNICI**.





Tvým hlavním úkolem je naplnit Peklo hříšníky. Pokud budeš zahálet, nemine tě trest. Čím prázdnější kruhy jsou, tím více utrpí tvoje pověst.

KONEC HRY



Hra končí, jakmile některý hráč nařkne hříšníka a posune tím Danta na poslední pole cesty (*na kterém se uděluje světle modrý diplom*). Tento hráč získá 2 body a už žádný další tah neprovede.

Každý další hráč poté provede jeden poslední tah, v pořadí průběhu hry (*od hráče, který ukončil hru*). Pokud některý z hráčů využije poslední tah k nařčení hříšníka, Dante už se nepohne, ale hráčova lebka postoupí po stupnici hříšníků a hráč získá odpovídající odměny.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

1. Bodování karet podvodů:



V obráceném pořadí hry (*tzv. od hráče, který ukončil hru a poté proti směru hodinových ručiček*) hráči zkontrolují, zda splnili podmínky potřebné k získání odměn na pravých polovinách karet podvodů (*odměnu získáte, pokud se někde na vaší desce hráče nachází sud vyobrazený v pravém horním rohu karty podvodu*). Pokud podmínku splňujete, vyberte si jednu ze dvou odměn na pravé polovině karty (*smíte si nevybrat ani jednu z nich*). Různé efekty těchto odměn najdete na str. 4 nápovědy hráče.



2. Určete bodování řeky Pyriflegethón:

(*Pokud je ve hře Géryonés a na herním plánu jsou jámy, odstraňte je a nechte dané štíty prázdné.*) Každou kostičku na Pyriflegethónu posuňte o tolik polí doleva, kolik je prázdných štítů v kruhu Pekla stejné barvy, jako má daná kostka. Prázdný štít je takový, na kterém není ani duše, ani Strážce, ani žádný jiný herní materiál. Kostička nemůže klesnout pod pole 1. Postupujte odshora dolů, jeden kruh za druhým.



3. Získejte dodatečné diplomy:

Počínaje hráčem, který ukončil hru, a poté dál v obráceném pořadí hry, nyní smějí hráči směnit žetony „½ diplomu“ za diplomy. Za každé dva „½ diplomu“ získáte jeden libovolný diplom. Jakmile zaplatíte žetony, umístěte diplom své barvy na libovolnou oblast pro diplomy, kde dosud nemáte diplom. Pokud vám zbydou přebytečné „½ diplomu“, nic za ně nezískáte.



4. Bodování diplomů:

Začněte od fialového kruhu: každý hráč, který má diplom ve fialové oblasti pro diplomy dané barvy, získá body za fialový kruh. Body za kruh získáte tak, že vynásobíte pozici fialové kostky na Pyriflegethónu (*1 až 5*) s pozicí vaší lebky na fialové stupnici hříšníků (*1 až 4*). Můžete tedy za kruh získat 1 až 20 bodů prohnanosti. Stejným postupem vyhodnoťte i ostatní kruhy, odshora dolů. Skončíte světle modrým kruhem.



5. Splacení dluhů Charónovi:

Každý hráč ztratí body podle toho, na kterém poli stupnice se nachází jeho loď (*0, -2, nebo -4 body*).

6. Reputace ve Florencii:

Hráč, který dosáhne některého z milníků níže, získá vyznačené body prohnanosti. Pokud více hráčů dosáhlo stejného milníku, všichni tito hráči získají plný obnos bodů.



Nejvyšší věž



Nejvíce florinů



Nejvíce hostů



Nejvíce členů rodu doma

Hráč, který získá nejvíce bodů prohnanosti, vyhrává hru. V případě remízy vyhrává hráč s největším počtem diplomů. Pokud remíza trvá, o vítězství se tito hráči dělí.

Náhlá smrt: Pokud hra končí dřív, protože někdo nemohl odehrát fázi Pekla (*viz str. 11*), proveďte následující kroky:

» Posouvejte Danta dolů po jeho cestě a ignorujte většinu polí. Dante se zastaví pouze na polích, kde se udělují diplomy. Diplomy udělte normálně (*hráč/hráči, kteří jsou nejdál na stupnici, umístí disk do oblasti pro diplomy*). Na posledním poli se udělí světle modrý diplom, ale 2 body prohnanosti zde nikdo nezíská.

» Pokud potřebujete při závěrečném bodování dodržet pořadí hry (*např. kvůli vyhodnocení karet podvodů*), pak se za hráče, který ukončil hru, považuje dotyčný hráč, který nemohl odehrát svoji fázi Pekla.

🎮 KONEC HRY 🎮

PŘÍKLAD KROKŮ 2, 3 A 4 ZÁVĚREČNÉHO BODOVÁNÍ

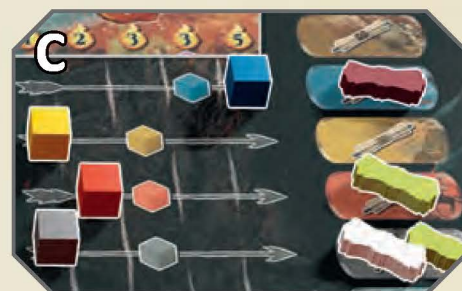
Nyní vám ukážeme bodování čtyř různých kruhů Pekla (modrého, žlutého, červeného a šedého).

Na konci hry se kostky Pyriflegethónu nachází na těchto polích (viz obr. A). Konečný stav v kruzích Pekla je vyobrazený na obr. B.



KROK 2 - Určete bodování řeky Pyriflegethón: Na každém kruhu spočítejte prázdné štíty (B). Kostičku každého kruhu na Pyriflegethónu posuňte o tolik polí doleva, kolik je na daném kruhu prázdných štítů (C). Kostičky neklesnou pod pole s 1 bodem prohnání.

- » Modrý kruh: Zde nejsou žádné prázdné štíty, takže kostička se nepohne.
- » Žlutý kruh: Zde jsou 3 prázdné štíty, takže kostička se pohne o 3 pole doleva (ale zastaví se na poli 1).
- » Červený kruh: Zde jsou 2 prázdné štíty, takže kostička se pohne o 2 pole doleva.
- » Šedý kruh: Zde jsou 3 prázdné štíty, takže kostička klesne na pole 1 (minimum).



KROK 3 - Získejte dodatečné diplomy: BRUNO je jediný hráč, který má 2 žetony „½ diplomu“. Zaplatí je do společné zásoby. Rozhodne se umístit svůj diplom na diplom modrého kruhu (D), protože mu přinese nejvíc bodů.

KROK 4 - Bodování diplomů: Odshora dolů, jeden kruh po druhém udělte body za diplomy.



- » Modrý kruh: **CYRIL** získá 15 bodů za svůj diplom (5 x 3) a **BRUNO** získá 10 bodů (5 x 2) za diplom, který obdržel v minulém kroku.
- » Žlutý kruh: Zde nikdo nemá diplom, body se udělovat nebudou.
- » Červený kruh: **AGNES** získá 6 bodů za svůj diplom (2 x 3).
- » Šedý kruh: **BRUNO** získá 3 body (1 x 3) a **AGNES** 4 body (1 x 4).

Ostatní kruhy Pekla by se obodovaly stejným principem.

Tip!

Že někde máte diplom, neznamená, že máte jistotu hromady bodů. Je snadné nechat se zlákat Dantem a pokusit se získat co nejvíc diplomů, ale obvykle je lepší zaměřit se na dobré skóre z jednoho nebo dvou kruhů.

Charakteristická začátečnická chyba je, že hráči zapomenou na Pyriflegethón. I když se dostanete s lebkou na poslední pole stupnice, pokud nezaplníte stejně barevný kruh Pekla, získáte jen 1 bod za každé pole stupnice. V tomto ohledu jsou dobré karty podvodů. Strážci a jejich žetony vám mohou pomoci v zaplnění štítů Pekla.

❁ VARIANTY ❁

Pokud chcete zvýšit interakci mezi hráči, můžete při přípravě hry použít tyto změny:

DIPLOMATICKÁ KRIZE

3



Než umístíte hosty na **PALÁC**, náhodně odstraňte ze hry tolik hostů, kolik je ve hře hráčů.

PŘÍKLAD: Hrají tři hráči, takže vezmete 12 hostů (3 od každé barvy). Poté vhodným způsobem odeberte 3 náhodné hosty. Zbýlých 9 hostů umístíte na PALÁC.

MYŠI MAJÍ PRÉ

18



Než umístíte sudy na **TRŽNICE**, náhodně odstraňte ze hry tolik sudů, kolik je ve hře hráčů.

PŘÍKLAD: Hrají 2 hráči, takže vezmete 8 sudů (2 od každé barvy). Poté vhodným způsobem odeberte 2 náhodné sudy. Zbýlých 6 sudů umístíte na tržnici.

DANTE SPĚCHÁ

Během přípravy hry můžete přidat zkratky navíc. Tím se hra zkrátí a bude napínavější.

6

Při hře čtyř hráčů přidejte jednu zkratku.

Při hře tří hráčů přidejte dvě zkratky.

Při hře dvou hráčů přidejte jednu zkratku.

Zkratky umístíte náhodně na jakákoli pole Dantovy cesty, na kterých nejsou diplomy.



❁ SÓLOVÁ HRA ❁

Díky sólové hře a třem výzvám můžete o samotě prozkoumat každé zákoutí Pekla. Pokud chcete hrát sólo, dodržujte tyto změny:

ZMĚNY PŘÍPRAVY HRY:

6

Umístíte tři zkratky na každé z polí v levé části schodů Dantovy cesty.



9



Náhodně vyberte pouze jednoho černého strážce a umístíte jej lícem vzhůru poblíž herního plánu.

14



Pokud je na vaší kartě rodu tento symbol, vezměte si jinou. Také umístíte domů na desku hráče čtvrtého šlechtice.

15

Neumísťujte lebky na stupnice hříchů.

ZMĚNY PRAVIDEL

» Pokud váš ukazatel bodů klese pod počáteční pole (*tzv. do záporných čísel*), hra okamžitě končí a vy prohráváte.

» Na každé lokaci smí být maximálně 1 člen rodu.

» Za reputaci ve Florencii se na konci hry neudělují žádné body.

» **SENÍK:** Pokud umístíte člena rodu na tuto lokaci, musíte jej **vyměnit** za děcko z vaší osobní zásoby. Váš rod nesmí překročit 4 členy.



» **KRÁL MÍNÓS:** Pokaždé, když získáte body za dovedení duše do kruhu Pekla, kde je váš ocas, získáte 2 body prohnatosti navíc.



SÓLOVÝ MÓD – PŘÍBĚH PROHNANOSTI

Vaším cílem je získat co nejvíc bodů prohnatosti za dodržení pravidel sólového módu.

ZMĚNA BODOVÁNÍ

- Body získané během hry počítejte svým ukazatelem bodů jako obvykle. Body získané na konci hry (*za karty podvodů, diplomy, splacení dluhu Charónovi*) počítejte ukazatelem jiné barvy. Vaše konečné skóre bude rovno nižšímu z těchto dvou skóre (*např. pokud získáte během hry méně bodů než při závěrečném bodování, vaše skóre bude rovno pouze bodům získaným během hry*).

Ti, KDO NEZNALI VÍRU:

- » 0 – 9 bodů: Sókratés
- » 10 – 19 bodů: Aristotelés
- » 20 – 28 bodů: Homér
- » 29 – 36 bodů: Elektra
- » 37 – 43 bodů: Hektór
- » 44 – 49 bodů: Julius Caesar

Ach... tyto duše nejsou ani skutečnými hříšníky. Tvá cesta k prohnatosti teprve začíná. Zkus klesnout hlouběji!

Ti, KDO POSTRÁDALI SEBEOVLÁDÁNÍ:

- » 50 – 54 bodů: Helena Trójská
- » 55 – 59 bodů: Paris
- » 60 – 64 bodů: Didó
- » 65 – 69 bodů: Kleopatra
- » 70 – 74 bodů: Achilles

Vidím, že v tobě již pučí zlo, ale ještě se neuchyľuješ k těm největším podlostem. Objev své temnější já!

Ti, KDO SE S MEČEM OBRÁTILI PROTI OSTATNÍM:

- » 75 – 79 bodů: Attila
- » 80 – 83 bodů: Sextus Pompeius

Á, cesta násilí, po které kráčíš je úctyhodná! Kéž ti hněv přinese ještě více prohnatosti.

Ti, KDO SE DOPUSTILI PODVODU:

- » 84 – 86 bodů: Diomédes
- » 87 – 89 bodů: Odysseus

Zdá se, že máš dar prohnatosti. A prohnatost ti sluší. Smekám před tvou mazaností!

ZRÁDCI! TI NEJHORŠÍ HŘÍŠNÍCI:

- » 90 a více bodů: Brutus

Přijíme na nože bodnuté do zad! O tvé prohnatosti se vypráví i v těch nejhlubších jámách pekelných. Bravo!

SOLOVÁ HRA

VÝZVY

Tyto 3 jedinečné výzvy vnášejí do hry změny, které vás přinutí bojovat o každičký bod.

Vyberte si úroveň **obtížnosti**. Výsledné skóre vyžadované k pokoření dané obtížnosti je vyobrazené u nadpisu sloupce dané obtížnosti.

V jednotlivých řádcích najdete požadavky, které musíte mít splněné, když Dante doputuje na pole s daným diplomem. Pokud nemáte v tuto chvíli danou podmínku splněnou, ztratíte tolik bodů, kolik je vyznačeno napravo od sloupce vysoké obtížnosti, pod symbolem „X“. Samozřejmě smíte podmínku také překročit a mít např. více duší na potřebném kruhu.

VÝZVA 1: DEN ODPLATY

Charón už toho má dost. Nejenže už odmítá poskytovat půjčky, ale nově také zavedl předplatné.

ZMĚNA PRAVIDEL HRY

- Nesmíte Charóna žádat o půjčku (Pokud kvůli tomuto omezení nemůžete provést fázi pekla, hra končí).

	NÍZKÁ	STŘEDNÍ	VYSOKÁ	X
	30	45	60	X
	1 soul, -2 coins	1 soul, -2 coins	1 soul, -3 coins	-7
	1 soul, -2 coins	1 soul, -3 coins	2 souls, -3 coins	-8
	1 soul, -1 coin	1 soul, -2 coins	2 souls, -3 coins	-9
	1 soul, -1 coin	1 soul, -2 coins	2 souls, -3 coins	-10
	1 soul, -2 coins	1 soul, -3 coins	1 soul, -4 coins	-13
	1 soul, -2 coins	1 soul, -2 coins	1 soul, -4 coins	-14
	1 soul, -2 coins	1 soul, -2 coins	1 soul, -2 coins	-15
	1 soul, -4 coins	1 soul, -5 coins	1 soul, -6 coins	-16

SOLOVÁ HRA

VÝZVA 2: ČERNÁ SMRT

Černá smrt přeplnila hřbitovy mrtvými dušemi. Dovedte je do náležitých kruhů pekla dříve, než shnijí jejich kosti.

ZMĚNA PŘÍPRAVY HRY

19 Umístěte na hřbitov duše z vrchních sedmi karet moru. Také přidejte jednu béžovou duši. Zbylé karty moru odstraňte ze hry.

ZMĚNA PRAVIDEL HRY

- Pokud je hřbitov prázdný, nezaplňujte jej novými dušemi z karty moru.

DODATEČNÁ PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

- Na konci hry se **žádná z vašich lebek nesmí nacházet na 1. nebo 2. poli stupnice hříšníků** (budto nesmí být na stupnici vůbec, nebo musí být alespoň na 3. poli).

	NÍZKÁ	STŘEDNÍ	VYSOKÁ	
				
				
				
				
				
				
				
				

SOLOVÁ HRA

VÝZVA 3: CESTA AŽ NA DNO

Pokuste se na Danta zapůsobit výběrem toho nejhoršího a nejprohnanějšího, co je ve vašich silách.

	NÍZKÁ	STŘEDNÍ	VYSOKÁ	

VYSVĚTLIVKY SYMBOLŮ

- Určitý počet duší ležících v kruhu vyobrazené barvy.
- Určitý počet duší ležících vedle prázdných štítů v kruhu vyobrazené barvy.
- Počet duší stojících v kruhu vyobrazené barvy.
- Určitý počet duší ležících ve všech kruzích Pekla dohromady.
- Pole vyobrazené stupnice hříšníků, na kterém se musí nacházet vaše lebka.
- Počet propustek (disků) umístěných na branách do města Dis.
- Obnos drachem, který musíte zaplatit.
- Celkový počet dosud vyložených karet podvodů.
- Kostička vyobrazené barvy musí být na posledním poli Pyriflegethónu.

👉 STRÁŽCI 👈

Kruhy Pekla střeží celkem šest strážců, 3 rudí a 3 černí.

OBCENÁ PRAVIDLA

- » Nezapomeňte, že duše nesmí nikdy – za žádných okolností – sestoupit pod kruh Pekla, kam patří. Ani efekty strážců nemohou toto pravidlo porušit.
- » Smíte pohnout strážcem a neaktivovat jeho efekt. Pokud ale chcete použít efekt strážce, musíte strážcem pohnout (tzn. přesunout figurku strážce na jiný štít než ten, na kterém právě stojí).
- » Efekt strážce má vliv pouze na duše, nikdy ne na jiné figurky strážců nebo jiný herní materiál.

SOUSEDÍCÍ ŠTÍTY

Strážce se smí přesouvat na jakýkoli prázdný štít v pekle. Pokud má jeho efekt vliv na duše na „sousedícím štítu“, může se jednat o štíty na stejném kruhu, ale také o napojené štíty v kruhu nad a pod strážcem (viz příklad níže).

Příklad: Když se Medúsa pohne, může zkamenět libovolnou duši na těchto sousedících štítech.



Strážci jsou staří jako Peklo samo. Pod zručným vedením se z nich stávají nedocenitelní pomocníci schopní velkých činů. Ale dobře si pamatuj tuto radu: mnohdy se vyplatí nestát v cestě jejich hněvu a zkázy.



👉 RUDÍ STRÁŽCI 👈



Zaposlouchej se do zvuků jejího hlasu, ale vyvaruj se jejího pohledu, sic se hrůzná tvář stane tím posledním, co kdy spatříš. Oběti Medúsy se mění na groteskní sochy, duše navždy uvězněné ve stavu, který není ani smrtí ani životem.

PŘÍPRAVA HRY: Umístěte figurku Medúsy do **ŽLUTÉHO** kruhu, na štít nejvíc vlevo. Poblíž herního plánu umístěte žetony zkamenělých duší.



AKTIVACE STRÁŽCE: Přesuňte Medúsu na libovolný prázdný štít. Vyberte jakoukoli duši na sousedícím štítu, odeberte ji z pekla do společné zásoby a umístěte na její místo zkamenělou duši.

EFEKT: Zkamenělé duše se nemohou pohnout až do konce hry.



Když dřímá, připomíná tento obr velký kopec. Ale když z dřimoty procitne, dokáže drnění jeho okovů nahnat strach snad i chladným harpyjím. Pokud padne některá duše do těchto okovů, čeká ji věčnost v otroctví.

PŘÍPRAVA HRY: Umístěte figurku Antaia do světle **MODRÉHO** kruhu, na štít nejvíc vlevo. Poblíž své desky hráče umístěte žeton okovů ve vaší barvě.



AKTIVACE STRÁŽCE: Přesuňte Antaia na libovolný prázdný štít. Vyberte jakoukoli duši na sousedícím štítu a umístěte pod ni okovy ve vaší barvě. Pokud se již vaše okovy nacházejí pod některou duší, smíte je po pohybu Antaia přesunout pod některou z duší sousedících s Antaiem.

EFEKT: S duší, pod kterou se nacházejí vaše okovy, smíte hýbat pouze vy. Jakmile dojde duše do kruhu, do kterého náleží, vraťte své okovy zpět vedle své desky hráče.



Nenech se zmást lidskou tváří. Lidského v něm nezbylo nic. Pokud tě nesrazí jeho pařáty, nepochybně tě bodne do zad jeho osten. Za letu ničí ocasem vše, co mu stojí v cestě.

PŘÍPRAVA HRY: Umístěte figurku Géryona do **ŠEDÉHO** kruhu, na štít nejvíc vlevo. Poblíž herního plánu umístěte žetony jam.



AKTIVACE STRÁŽCE: Přesuňte Géryona na libovolný prázdný štít. Vyberte jakýkoli prázdný sousedící štít a umístěte na něj žeton jámy.

EFEKT: Na konci hry odeberete z Pekla všechny jámy. Během závěrečného bodování, při určování bodování Pyriflegethónu, budou dřívě zakryté štíty prázdné. Kostičky kruhů, kde se nacházely jámy, se na Pyriflegethónu pohnou doleva.

ČERNÍ STRÁŽCI

PŘÍPRAVA HRY: Umístěte figurku krále do **FIALOVÉHO** kruhu, na štít nejvíc vpravo. Poblíž své desky hráče umístěte žeton ocasu vaší barvy.



AKTIVACE STRÁŽCE: Přesuňte krále na libovolný prázdný štít. Svůj žeton ocasu umístěte k pravému okraji kruhu Pekla, kde se král nyní nachází, přímo na symbol bodů prohnání. Pokud se tam již nachází cizí žeton ocasu, nesmíte tam svůj žeton umístit. Pokud se váš žeton ocasu nachází po pohybu na jiném kruhu Pekla, smíte jej přesunout na tento kruh.



EFEKT: Pokaždé když jiný hráč položí duši (tzn. daná duše musí patřit do tohoto kruhu) na kruh s vaším ocasem a získá za ni body, stejný obnos bodů získáte i vy.



PŘÍPRAVA HRY: Umístěte figurku Kerbera do **ZELENÉHO** kruhu, na štít co nejvíc vpravo. Poblíž herního plánu umístěte žetony kostí.



AKTIVACE STRÁŽCE: NEPŘESOUVEJTE figurku Kerbera. Namísto toho si vezměte žeton kosti. Smíte jej použít v pozdějším tahu ve fázi Pekla. V osobní zásobě smíte mít i více kostí.

EFEKT: Na začátku fáze Pekla smíte, namísto obvyklého pohybu duší, vrátit jednu kost z osobní zásoby zpět do společné zásoby a tím přilákat Kerberovu pozornost.



Přesuňte Kerberovu figurku na štít, odkud chcete vyhnat duši (tzn. na daném štítu musí stát duše). Vyhnanou duši smíte po navazujících řetězech posunout o libovolný počet štítů hlouběji do Pekla. Duše musí ukončit tento pohyb na prázdném štítu. Při tomto pohybu smí přeskakovat prázdné štíty i štíty obsazené dušemi či jiným herním materiálem. Přes hradbu města Dis se smí pohnout pouze tehdy, pokud máte na potřebné bráně propustku. Duše se musí po navazujících řetězech pohybovat po jedné **přímce**, nesmí vybočovat.

Příklad: **AGNES** přesunula Kerbera na štít se žlutou duší a vyhnala ji. Duši může přesunout na libovolný štít označený na ilustraci zelenou fajfkou. Duši nemůže přesunout na štít v červeném kruhu vlevo, protože nemá potřebnou propustku. Na štít v červeném kruhu vpravo nemůže duši přesunout, protože by tím vybočila z přímky navazujících řetězů.



PŘÍPRAVA HRY: Umístěte figurku Mínótaura do **ČERVENÉHO** kruhu, na štít co nejvíc vpravo. Poblíž své herní oblasti umístěte žeton labyrintu ve vaší barvě.



AKTIVACE STRÁŽCE: Přesuňte Mínótaura na libovolný prázdný štít. Svůj žeton labyrintu umístěte na jakýkoli jiný prázdný štít v Pekle (pokud se již někde v Pekle nachází, smíte jej přesunout). Nesmíte Mínótaurem pohnout bez přesunutí labyrintu a obráceně.



EFEKT: Když umístíte žeton labyrintu (A), vznikne tunel mezi tímto žetonem a figurkou Mínótaura (B). Pokud pohnete duši na štít s vaším žetonem labyrintu, duše se ihned přesune na štít s Mínótaurem. Ale protože tento štít je obsazený Mínótaurem, musí se duše pohnout znovu na napojený štít v kruhu pod figurkou Mínótaura (dle obvyklých pravidel). Váš labyrint funguje pouze pro vás, pro ostatní hráče je štít s ním jednoduše obsazený.

Ovšem figurka s Mínótaurem funguje jako „konec tunelu“ pro všechny hráče. Díky Mínótaurovi smíte přesunout duši pod hradby města Dis, i když tam nemáte propustku.

Příklad: **BRUNO** chce pohnout světle modrou duší. Smí ji přesunout na libovolný štít označený zelenou fajfkou na ilustraci. Přestože ostatní hráči by **BRUNOV** labyrint přeskročili a mohli by duši pohnout na štít označený na ilustraci červeným křížkem, **BRUNO** nemůže, protože duše se ihned propadne k Mínótaurovi.



Prastarý král soudící duše zemřelých nezapomíná na své nejvěrnější a bohatě je odměňuje.



Kerberos neúnavně nahání uprchlé duše a pronásleduje je za mohutného štěkotu tří obřích hlav. Pokud se ti nějak podaří odlákat jeho pozornost, můžeš jeho sílu využít ve svůj prospěch.



Tento obávaný strážce je od počátku věku uvězněn v hlubinách labyrintu, kde tiše čeká. Pokud objevíš vstup do labyrintu, nevyhnutelně skončíš tváří v tvář napůl člověka a napůl býka.

SYMBOLY

Postup po stupnicích hříšníků



KARTA RODU A POČÁTEČNÍ ZDROJE



Patro navíc
ve vaší věži



1 host/sud/šlechtic dle vašeho výběru na označené pozici ve vaší věži (na kartách učňů musí barva hosta a sudu odpovídat zobrazené barvě)



Počet vyobrazených
drachem a florinů



2 karty
podvodů



Počet šlechticů
a děcek doma

TVŮRCI

AUTOR HRY: Fernando Eduardo Sánchez
ILUSTRACE: David Benzal & Cristian Casado Otazu
VÝVOJ: Lolo González
VÝROBA: Red Mojo Games
PRAVIDLA: Diego Martínez
REDAKCE PRAVIDEL: Michael Schemaille
GRAFICKÁ ÚPRAVA PRAVIDEL: Ana Conde
3D MODELY A VIDEO: Mimic Box
KONZULTACE GRAFIKY: 221B Estudio
UMĚLECKÉ KONCEPTY: Araceli Martín
HISTORICKÉ KONZULTACE: Sergio Bravo Sánchez
KULTURNÍ KONZULTACE: Jason Perez



RED MOJO GAMES S.L.

POZNÁMKA AUTORA: Rád bych poděkoval všem, kdo se během vývoje hry podíleli na playtestingu, ať už na některém z herních veletrhů nebo při hraní doma. Zvláštní poděkování patří Mónice a Pacovi, kteří testovali hru už ve fázi prvotního prototypu, také mému kamarádovi a testerovi Románovi, za mnoho přemnoho partií a dobrých rad. Ale především musím poděkovat mé milované Araceli za dokonalé ilustrace prototypu, za její oddanost a neutuchající podporu. Z velké části vděčím za vznik téhle hry tobě.

DANTE, PROSÍME, ODPUSŤ NÁM: Snažili jsme se zůstat poplatní tvé době a dílu, ale i přesto je Inferno plné jistých autorských licencí a zásahů. Jsou tu větší nepřesnosti, jako soutok Arna a Acherónu na herním plánu, ale i drobnosti, jako vyobrazení staveb, které jsou pro město ikonické, ale v té době ještě nestály. Tyto nepřesnosti nejsou vinou lenosti našeho historického konzultanta (*ten hrdinně bojoval za naprostou přesnost*), ale spíše výsledkem snahy o plynulejší průběh hry, přístupnost, jednodušost a lepší vzhled hry.

Věříme, že nám tyto prohřešky odpustíš.

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA GAMES – MIROSLAV TLAMICHA
 Praha, Česká republika
WWW.TLAMAGAMES.COM

REDAKCE: Miroslav Tlamicha

PŘEKLAD: Ondřej Polák

KOREKTURY: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková, Pavel Skalický, Tomáš Tvrď

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Michal Hubáček

