

Fernando Eduardo Sánchez

Inferno 1348



Inferno. 1348



V průběhu nesčetných věků jsem spatřil pád mnoha říší: do plamenů, do spárů závisti, nebo pod trpělivé nánosy písku času. Ale žádná z nich nepadla tak rychle jako Florencie, když mor vyprázdnil její nevěstince a rozplakal její zvony.

Našlapujte opatrně.

Mor nešetří ni šlechtice, ni žebráky.
I ty nejmocnější rody jen přihlížely,
když se stěny jejich věží sesypaly.

Z trosek vykukují hladové zuby.
Jsou to krysy z hlubin, které se vracejí,
aby si nárokovaly své kdysi ztracené království.



🐭 OBSAH 🐭

HERNÍ MATERIÁL	3
STAVITELÉ	4
EDIKTY	5
KENTAURI	5
SETKÁNÍ	5
VELKÝ MOR	6
KUPCI Z RAVENNY	8
NOVÉ LOKACE FLORENCIE 1348	10
SÓLOVÁ HRA	12
PAKTY	14
STRÁŽCI	15
SPOJENECTVÍ	16



MILÉ KRYSY: Dějiny s vámi nezacházely spravedlivě. Dnes víme, že jste byly spíše obětí než viníkem moru.

Jen jste přenášely skutečné pachatele: blechy.

Nevybrali jsme vás jako symbol nemoci, abychem vás stigmatizovali, ale protože jste tak silným symbolem. Doufáme, že nám odpustíte a že se od nás budete držet v bezpečné vzdálenosti.



VÍTEJTE V INFERNU 1348

Toto rozšíření se skládá ze samostatných modulů; některé jsou menší, jiné ambicióznější. Můžete je libovolně kombinovat.

MODULY

- » **Velký mor** se proplétá každou mechanikou základní hry. Zvyšuje tempo a interakci mezi hráči a nutí vás k náročnějším rozhodnutím.
- » **Kupci z Ravenny** vás zavedou za hranice Florencie na novou herní desku, kde si můžete opatřit asymetrické schopnosti a prozkoumat trh plný silných kombinací, které mohou zdvojnásobit účinek mnohých akcí.
- » **Stavitelé** přidávají alabastrová podlaží věže, která odemykají nové kombinace a mění sílu stávajících lokací.
- » **Kentauri** a **Edikty** přidávají do hry variabilitu a mění každou partii.
- » **Setkání** a noví **strážci** (Lucifer a Charón) přinášejí nové herní dynamiky.
- » Pokud rádi hrajete **sólo** – **tři nové výzvy** prověří vaši vynalézavost.

KOMPATIBILITA MODULŮ

DŮLEŽITÉ: Stavitelé musí být ve hře vždy, pokud hrajete s jakýmkoli dalším modulem tohoto rozšíření.

Existují dva hlavní moduly:

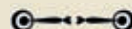


Symbol krysy označuje **Velký mor**. Pravidla specifická pro tento modul jsou vyznačena **hnědou** barvou vedle symbolu krysy.



Symbol klíče označuje **Kupce z Ravenny**. Pravidla specifická pro tento modul jsou vyznačena **modrou** barvou vedle symbolu klíče.

Herní materiál patřící k těmto modulům (strana B lokací 1348, nové karty podvodů, pakty, spojenectví a karty ediktů) na sobě mají odpovídající symbol. Pokud daný modul/moduly nepoužíváte, daný materiál ze hry odstraňte.



TIPY

Svoji první partii odehrajte se **Staviteli**, **Kentaury** a **Edikty**. Pomůže vám to seznámit se s novými alabastrovými podlažími věže a se symboly na nových kartách podvodů.

Poté přidejte buď **Velký mor**, nebo **Kupce z Ravenny**, ale ne oba najednou. Důrazně doporučujeme nekombinovat je, dokud neodehrajete alespoň jednu celou partii s každým modulem zvlášť.

Přejeme vám bystrou mysl, ostrou dýku a oči upřené k zemi... kdyby se ve stínech něco pohnulo.

✧ HERNÍ MATERIÁL ✧

STAVITELÉ

4 volně dostupné lokace 1348 (oboustranné)



4 zvláštní lokace 1348 (oboustranné)



4 volné štíty



16 alabastrových podlaží



16 karet podvodů

KENTAURI

1 panel
Pyriflegethónu
(oboustranný)



KUPCI Z RAVENNY



8 karet spojenectví a 10 specifických komponentů



1 kapsář



1 portál

1 kniha



1 Podestà

5 sudů skořice



16 paktů (8 typu I a 8 typu II)



1 destička ochrany

VELKÝ MOR



6 destiček neštěstí

4 lešení



30 krys



6 kryších nor



1 pytlík



8 kolonií

SETKÁNÍ



Vergiliova cesta



Vergilius



destička lenosti

NOVÍ STRÁŽCI: CHARÓN A LUCIFER

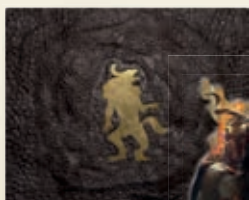
2 kartonové figurky strážců, 2 stojánky a 10 destiček pro konkrétní strážce



Charón



1 molo na řece



Lucifer



9 zmrzlých duší



- 3 -

VÝZVY (SÓLOVÁ HRA)



8 karet výzev



8 destiček incidentů

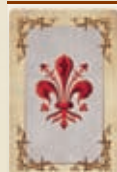


2 sólové krysí nory

8 destiček ohně

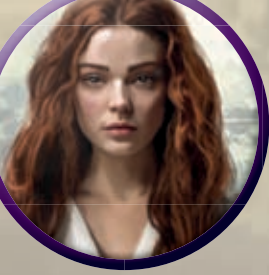
4 NÁPOVĚDY HRÁČŮ

EDIKTY



12 karet ediktů



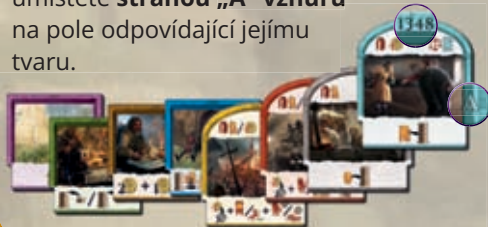


*Opatřete si ten
nejkvalitnější alabastr,
najměte ty nejzručnější
řemeslníky a ozdobte
svou věž freskami
hodnými paláce.*

*Nejkrásnější věže vzbudí obdiv i závist.
Přilákají také vznešené hosty, kteří vám
přinesou bohatší odměny.*

ZMĚNY PŘÍPRAVY HRY

- 2** Lokace základní hry nahraďte lokacemi stavitelů, které jsou označeny symbolem „1348“. Každou z nich náhodně umístěte **stranou „A“** **vzhůru** na pole odpovídající jejímu tvaru.



- 20** Před rozdáváním karet přidejte do balíčku karty podvodů.

Na všech 16 kartách je symbol „1348“.

Čtyři z nich na sobě mají navíc **klíč** *Kupců z Raveny* a další čtyři **krysu** *Velkého moru*.

Karty, které patří k modulu, se kterým momentálně nehrajete, ze hry odstraňte.



DALŠÍ KROKY PŘÍPRAVY HRY

- 1** Roztřídte alabastrová podlaží podle úrovně 1–4. Náhodně vyberte od každé úrovně jedno podlaží za každého hráče a sestavte z nich nabídku lícem dolů poblíž herního plánu. Nepoužitá podlaží vratte do krabice.

Podlaží umístěte poblíž herního plánu a uspořádejte je tak, aby byly lícem dolů a seskupeny podle úrovně, ale jejich symboly byly dobře čitelné.

Příklad: Při hře tří hráčů sestavte nabídku ze 3 destiček každé úrovně.



- 2** Z volných štítů vytvořte zásobu poblíž herního plánu.



* STAVITELÉ *

PŘEHLED

Stavitele lze přidat jako samostatný modul k základní hře.

Pravidla a materiál Stavitelů musíte přidat do hry vždy, když používáte jakýkoli jiný modul *Inferna: 1348*, v jakékoli kombinaci.

LOKACE 1348

Lokace základní hry nahraďte lokacemi *Stavitelů*. Tyto lokace vždy otočte na stranu „A“ (s výjimkou modulu *Velký mor*, kde je smíte otočit).

Efekty lokací najdete na stranách 10–11.

Většina lokací funguje téměř stejně jako dříve. **BANKET** ale nově nabízí druhou možnost: kromě bezplatného vystavění podlaží věže umožňuje také postavit alabastrové podlaží za 1 florin.

ALABASTROVÁ PODLAŽÍ

Alabastrová podlaží nepatří žádnému hráči. Na začátku hry z nich sestavte nabídku poblíž herního plánu dle bodu 1. Aby byly symboly lépe čitelné, umístěte destičky lícem dolů.

Když provedete akci lokace **BANKET**, můžete si z nabídky vybrat libovolné dostupné alabastrové podlaží odpovídající úrovni. Pokud nechcete florin zaplatit, můžete místo toho postavit běžné podlaží ze základní hry, jako obvykle.



Na každém podlaží je na levé straně vyobrazená odměna. Kdykoli do jeho **levého okna** (▲) umístíte jakýkoli herní prvek, můžete okamžitě získat vyobrazenou odměnu.

Pokud vám **karta rodu** přiděluje podlaží věže jako počáteční zdroj, můžete zaplatit jeden ze svých počátečních florinů a nahradit běžné podlaží alabastrovým podlažím.

Nová podlaží zvyšují důležitost **DVORA**. Když na lokaci vyšlete člena rodu a přeskládáte 2 prvky ve své věži, **můžete získat 2 odměny najednou**.



NOVÉ KARTY PODVODŮ

Význam nových symbolů najdete na nápovědě hráče.

ODMĚNY ALABASTROVÝCH PODLAŽÍ

Pokud se zde nacházejí náklady vyznačené červeně (floriny nebo drachmy), musíte je zaplatit, pokud chcete odměnu získat.



Získejte vyobrazené floriny nebo drachmy.



Získejte vyobrazené body prohnání.



Posuňte jednu kostku Pyriflegethónu.



Přesuňte 1 člena rodu z věže domů. (Nesmí to být ten, kterým jste odměnu spustili.)



Vezměte si 1 kartu podvodů z nabídky a poté dejte jednu kartu ze své ruky na spodek balíčku.



Posuňte jednu ze svých lebek o 1 pole dopředu a jinou ze svých lebek o 1 pole dozadu. (Můžete umístit novou lebku nebo odebrat lebku z pole 1.)



Získejte ½ diplomu.



Umístěte 1 propustku na hradbu města Dis.



Vezměte si volný štít. Kdykoli v budoucnu jej můžete utratit po jakékoli fázi Pekla, a odehrát svou fázi Florencie v libovolné čtvrti.

❁ EDIKTY ❁

Tento modul přidává rozmanitost do závěrečného bodování.

Pokud hrajete s edikty, nebudujte „Reputaci ve Florencii“. Cíle ediktů nahrazují krok 6 závěrečného bodování.

Jako obvykle, pokud více hráčů dosáhne stejného cíle, **získají body prohnání všichni**.

CÍLE BODOVÁNÍ

 : Nejvyšší věž	 : Nejvíce florinů	 : Nejvíce členů rodu doma
 : Nejvíce hostů včetně <i>Podestà</i> (🔑)	 : Nejvíce sudů na liště zásob	
 : Nejvíce paktů (🔑) vyčerpaných i nevyčerpaných	 : Nejvíce krysa na lešení (🐭)	

❁ KENTAURI ❁

Tento modul obsahuje oboustranný panel Pyriflegethónu, kterým překryjete řeku Pyriflegethón a upravíte její bodování.

Každá strana desky přidává jeden další bodovací sloupec.

Strana A představuje napínavější zážitek, protože **bodování stupnic hřištníků může klesnout až na 0 bodů prohnání**.

Strana B naopak umožňuje **získat až 6 bodů prohnání za každou úroveň**.

Tento modul lze kombinovat s jakýmkoli jiným modulem, **zvláště jej ale doporučujeme při hře s Velkým morem**.



❁ SETKÁNÍ ❁

Hrajte jako obvykle, dokud Dante nedojde na pole s destičkou lenosti. Jakmile udělíte odpovídající diplom, odstraňte tuto destičku z herního plánu a umístěte Vergilia na poslední pole cesty označené „V“.



Od té chvíle smí každý hráč při každém nařčení hřištníka zvolit jednu z těchto možností:

- » Posunout Danta o jeden krok dolů, jako obvykle, NEBO
- » Posunout Vergilia o jeden krok nahoru. V takovém případě obdrží odměnu za dosažené pole (jako by tam dorazil Dante).

Hra končí, když Dante dojde na pole, kde stojí Vergilius, nebo naopak. Pokud k setkání dojde na poli na pravé straně cesty, žádná odměna se nezískává, protože diplom daného kruhu již byl udělen. Pokud k setkání dojde na levé straně, odměnu získáte běžným způsobem, i kdyby ji některá z postav již dříve získala při průchodu tímto polem.

Po setkání hra končí přesně tak, jako by Dante dorazil na poslední pole v běžné hře. Hráč, který provedl poslední pohyb kterékoli z postav, získá 2 body prohnání, jako obvykle.

DALŠÍ KROKY PŘÍPRAVY HRY

Náhodně vyberte 1 kartu ediktu a ponechte ji po celou hru lícem vzhůru, aby ji viděli všichni hráči.

Pokud je na kartě **klíč** (Kupci z Ravenny) nebo **krysa** (Velký mor) a s daným modulem nehrajete, odložte ji stranou a vyberte jinou kartu. Zbylé karty vraťte do krabice.



DALŠÍ KROKY PŘÍPRAVY HRY

Na začátku hry se dohodněte, kterou stranu panelu použijete. Panel umístěte na herním plánu přes řeku Pyriflegethón.

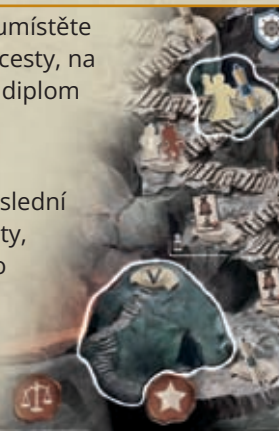


DALŠÍ KROKY PŘÍPRAVY HRY

Destičku lenosti umístěte na pole Dantovy cesty, na kterém je modrý diplom (kruh lenosti).

Vergiliovu cestu umístěte přes poslední pole Dantovy cesty, jak je znázorněno na obrázku.

Vergilia umístěte poblíž herního plánu.



Staletí mě učinily zapomnětlivým. Vydal jsem se hledat Danta příliš pozdě a teď spěchám, abych ho dostihl dříve, než se ztratí v hlubinách.

Pokud se mi podaří potkat ho v půli jeho sestupu, provedu ho zbytkem cesty a budu jej chránit.





*Mor není náhoda.
V nehlubších
skulinách města
sídlí tvorové, kteří
nesnesou pohled živých.*

*Když se ocitnou na Dantově cestě,
prchají ty krysy v hrůze vstříc
světlu města.*

*Nětuší, že s sebou nesou pradávnou
kletbu.*

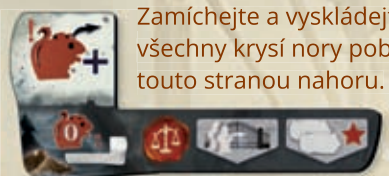
*Když roku 1348 dorazí do Florencie,
město začne vyhynovat zevnitř.*

DALŠÍ KROKY PŘÍPRAVY HRY

1 Vytvořte zásobu krys poblíž herního plánu.



Zamíchejte a vyskládejte všechny krysy nory poblíž ní touto stranou nahoru.



2 Vezměte jedno lešení a umístěte jej nalevo od vaší desky hráče. Náhodně vezměte jednu destičku neštěstí a umístěte ji na lešení.

 **Destičku ochrany v tomto kroku vynechejte.**



3 Vytvořte hromádku destiček kolonií stranou s krysy vzhůru. Náhodně umístěte po jedné destičce vedle každého z prvních 6 diplomů na Dantově cestě (od fialové po červenou). Zbývající 2 destičky vraťte do krabice, aniž se na ně podíváte.



VELKÝ MOR

PŘEHLED

Kdykoli Dante vstoupí na pole s kolonií, vyplaší hejno krys. Krysy zamíří do Florencie a zamoří lokaci, jejíž akce budou od té chvíle silnější.

Návštěva zamořené lokace vám umožní poslat více duší na hřbitov a rychleji postupovat po stupnicích hříšníků. Když se ale ze zamořené lokace vrátíte, bude vás následovat nakažená krysa a vyšplhá po lešení u stěny věže.

Krysy přinášejí body prohnání na konci hry, ale pokaždé, když krysa dosáhne nového podlaží věže, mohou její obyvatelé onemocnět, zásoby shnit nebo budete nuceni podlaží zbourat, abyste zastavili šíření nemoci.

DANTŮV SESTUP A ZAMOŘENÍ LOKACÍ

Když Dante postoupí na pole s kolonií, udělte diplom daného kruhu a poté proveďte tyto kroky:

1. Otočte lokaci na zamořenou stranu „B“:

- Pro první kolonii si můžete jako zdroj zamoření vybrat libovolnou lokaci.
- Pro každou další kolonii se zamoření šíří. Musíte vybrat lokaci sousedící (vodorovně nebo svisle, nikdy šikmo) s lokací, která je již zamořena.

*Příklad: Když Dante narazí na třetí kolonii, **BANKET** a **DVŮR** jsou již zamořeny. Zelené značky ukazují, které lze zamořit jako další.*



- » Všichni členové rodu na dané lokaci tam zůstávají, nově budou stát na straně „B“.
- » Pokud otočíte lokace **PALÁC** nebo **TRŽNICE**, zamoření zdecimuje její obyvatele a zásoby. Hráč, který posunul Danta, vezme všechny hosty nebo sudy z této lokace a vloží je do pytlíku. Poté, aniž by se díval, vytáhne polovinu z nich (zaokrouhleně dolů) a umístí je na stranu B dané lokace. Zbývající herní prvky z pytlíku ponechte poblíž herního plánu.

2. Vezměte vrchní destičku krys nory a umístěte ji do levého dolního rohu nově zamořené lokace.

3. Otočte destičku kolonie. Na právě umístěnou krysí noru umístěte počet krys zobrazený na zadní straně destičky kolonie. Poté destičku kolonie odstraňte ze hry. Každá rodina, která má na dané lokaci alespoň jednoho člena rodu, vezme **jednu** z právě umístěných krys a umístí ji na své lešení (viz pravidla umísťování níže). *Příklad: Na této kolonii je uvedeno „počet hráčů plus jedna“. Při hře tří hráčů by tato kolonie přinesla 4 krysy.*

KRYSÍ NORY



Pokud na krysí noře dojdou krysy, otočte noru a umístěte do pravého dolního rohu lokace. (Lokace zůstane zamořená, tzn. na **straně B**, po zbytek hry.)



1. Tato nová dočasná akce vás nutí vzít krysu a umístit ji na své lešení.
2. Krysy vyskládejte na destičku na symbol krysy.
3. a 4. Zobrazují úpravy procesu nařčení hříšníka v zamořené budově.

VELKÝ MOR

VYSLÁNÍ ČLENA RODU NA ZAMOŘENOU LOKACI

Pokud během fáze Florencie umístíte člena rodu na zamořenou lokaci:

1. Nejprve, pokud je na krysí noře alespoň jedna krysa, vezměte odsud jednu krysu a umístěte ji na své lešení. Poté vyhodnotte případné efekty destiček neštěstí (popsány níže).



Pokud na krysí noře dojdou krysy, otočte ji a umístěte k pravému dolnímu rohu lokace.



Poté pokračujte ve fázi Florencie a provedte zbývající akce jako obvykle, v libovolném pořadí. Efekty jednotlivých lokací na straně B (zamořené) jsou popsány na stranách 10–11.

2. Pokud na lokaci žádné krysy nezbyly, odehrajte fázi Florencie normálně.

UMÍSTOVÁNÍ KRYŠ NA LEŠENÍ

První krysu umístěte na nejnižší pole lešení. Další krysy stoupají nahoru „cikcak“.

(Při hře čtyř hráčů krysu na první pole neumísťujte.)

» Pokud krysu umístíte vedle symbolu neštěstí, okamžitě ztratíte odpovídající herní prvek:



Vyberte jednoho hosta z věže a odstraňte jej ze hry, spolu s případnými hosty odstraněnými zamořením Paláce. **Na Podestě se tento efekt nevztahuje (🔑).**



Vyberte jeden sud z věže (ne z lišty zásob) a odstraňte jej ze hry.



Vyberte jednoho člena rodu z věže (ne domova ani Florencie) a odstraňte jej ze hry. **Na kapsáři se tento efekt nevztahuje (🔑).**



Odstraňte nejvýše postavené podlaží vaší věže a vraťte ho do své osobní zásoby (nebo do nabídky, pokud jde o alabastrové podlaží). Herní prvky umístěné na tomto podlaží se vyhodnotí podle výše popsaných pravidel. **Pokud se na tomto podlaží nachází Podestě, kapsář nebo kniha, odstraňte je také ze hry (🔑).**

Pokud ve své věži žádný takový prvek nemáte (hosta, sud, člena rodu či podlaží), efekt ignorujte.

» Pokud je vaše lešení plné, získáte 2 body prohnání a krysu vraťte do zásoby.



Příklad: Agnes umístí krysu na lešení na pole, které jí nařizuje odebrat hosta z věže. Protože alespoň jednoho hosta má, musí tak učinit. Může si vybrat žlutého nebo světle modrého.



Krysy můžete získat nejen vysláním členů rodu na lokace, kde se krysy nacházejí, ale také akcemi na některých zamořených lokacích, které vám umožní krysy přebírat z jiných lokací.



Krysy lze získat také prostřednictvím karet podvodů nebo efektů některých paktů (🔑).

NAŘČENÍ HŘÍŠNÍKA NA ZAMOŘENÉ LOKACI

Proces nařčení se může změnit, pokud to určuje krysí nora na dané lokaci.

1. Pokud je krysí nora vlevo:



Umístěte na hřbitov 2 duše barvy dané lokace namísto 1.



Postupte o 2 pole na dané stupnici hříšníků namísto 1, ale získáte pouze 1 bonus.

2. Pokud je krysí nora vpravo:

Vyhodnoťte případné efekty vytištěné na této straně: pošlete 2 duše na hřbitov nebo postupte o 2 pole na stupnici hříšníků a získáte bonus.

SKÓROVÁNÍ LEŠENÍ NA KONCI HRY

Na konci hry, po bodování reputace ve Florencii, získáte tolik bodů prohnání, kolik je vyobrazeno na pravé straně lešení vedle nejvýše umístěné krysy.

Příklad: Vaše lešení vám přinese 6 bodů prohnání.



KARTY PODVODŮ PRO TOTO ROZŠÍŘENÍ

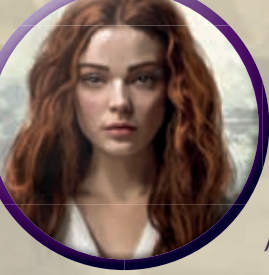
Některé karty podvodů vyžadují pro vyhodnocení efektu zaplacení 1 krysy: vždy to musí být krysa nejvýše na vašem lešení.

Pokud se rozhodnete zaplatit, vraťte tuto krysu do zásoby. Pokud později získáte novou krysu, umístěte ji na lešení jako obvykle, a pokud tím znovu spustíte efekt neštěstí, musíte opět ztratit odpovídající herní prvek.

Krysu můžete zaplatit i tehdy, pokud odměny z karty podvodů nechcete nebo nemůžete přijmout.

Nezapomeňte: Pokud platíte krysu jako podmínku závěrečného bodování, stane se tak před tím, než získáte body prohnání za lešení.





*Florence je v rozkladu.
Mocenské základny se
rozpadají a rody hledají
přízeň za hradbami města.*

*Na východě leží Ravenna, kde
mocné domy čekají na uzavření spojenectví,
které může rozhodnout o vašem osudu. Ale
pouhá slova nestačí: musíte vyslat posla, který
se po cestě zaplete do místních paktů a vaše
spojenectví bude upevňovat krok za krokem.*

*Jen ten, kdo donese svůj vliv až do Ravenny,
spojenectví zpečetí. Od té chvíle se budou
všichni jen trást, sotva zazní vaše jméno.*

DALŠÍ KROKY PŘÍPRAVY HRY

Pokud nehrajete s Velkým morem,
odstraňte ze hry všechny karty spojenectví
a pakty s tímto symbolem .

- 1 Desku Ravenny otočte na správnou stranu, podle počtu hráčů.



- 2 Zamíchejte balíček karet spojenectví. Otočte tolik karet, kolik je hráčů, plus jedna. Tyto karty umístěte lícem vzhůru na vyznačená pole desky Ravenny. Zbývající karty vraťte do krabice.

Některá spojenectví odkazují na konkrétní herní materiál. Tento herní materiál umístěte vedle příslušných karet.



- 3 Zamíchejte pakty podle typu (I a II). Na každé město na mapě s odpovídajícím typem umístěte náhodně jeden pakt lícem vzhůru. Zbývající pakty vraťte do krabice.

Pouze při hře čtyř hráčů: Na každé město umístěte 2 pakty odpovídajícího typu (I nebo II) naskládané na sebe.



KUPCI Z RAVENNY

PŘEHLED

Tento modul přidává desku Ravenny, která se skládá z mapy vlevo (zobrazující spojení mezi Florencií a Ravennou) a trhu spojenectví vpravo.



Každý hráč může během hry jednou vyslat člena rodu na výchozí pole mapy označené „Firenze“. Jakmile je člen rodu na mapě, zůstane tam až do konce hry.

Při vyslání získá hráč floriny a vybere si jednu kartu spojenectví z dostupné nabídky. Karty spojenectví udělují zvláštní schopnosti a určují, jak se bude váš člen rodu pohybovat po cestách mapy. Každé spojenectví je jiné.

Cestou mohou členové rodu získávat pakty, které přinášejí výhody a body prohranosti na konci hry. Ti, kteří dorazí do Ravenny, získají další body prohranosti podle pořadí příjezdu.

ZAHÁJENÍ CESTY DO RAVENNY

Po odehrání fáze Pekla můžete vyslat člena rodu na mapu, bez ohledu na symbol štítu, na který jste duši umístili. Provedte tyto kroky:

1. Vezměte jednoho člena rodu z domova a umístěte jej na výchozí pole „Firenze“.
2. Získejte tolik florinů, kolik členů rodu je již umístěných na mapě, včetně vašeho vlastního.
3. Vyberte si jedno spojenectví z dostupné nabídky a umístěte jej do svého herního prostoru. Schopnosti spojenectví najdete na straně 16.
4. Pokud vybrané spojenectví spouští okamžitý efekt (například získání herního materiálu), vyhodnoťte jej ihned.



Váš tah tím končí: toto se počítá jako vaše fáze Florencie.

POHYB ČLENŮ RODU NA MAPĚ

Vaše spojenectví určuje, kdy musíte pohnout členem rodu na mapě (podrobnosti o fungování každého spojenectví najdete na straně 16). Pokud podmínku splníte během svého tahu, musíte po dokončení fáze Florencie postoupit o jeden krok na mapě. Spojenectví umožňuje pouze jeden postup za tah, i kdybyste podmínku splnili vícekrát.

Postupy získané jiným způsobem (například prostřednictvím karet podvodů) se vyhodnotí okamžitě a počítají se nad rámec těch, které uděluje vaše karta spojenectví.

PRAVIDLA POHYBU

1. Pohybovat se směte dopředu nebo dozadu mezi dvěma městy spojenými cestou. Jakmile opustíte výchozí pole „Firenze“, nesmíte se na něj vrátit.
2. Když dorazíte do města:
 - » Pokud je v daném městě pakt, umístěte jej do svého herního prostoru stranou s odměnou lícem vzhůru. (Ignorujte symbol města, který se odkryje pod vaším členem rodu.)
 - » Pokud v daném městě žádný pakt není, získejte odměnu nebo zaplatte náklady vytištěné na tomto městě. Pokud je na městě symbol boty, musíte postoupit znovu.

Pokud jsou na cestě nebo cílovém městě vyobrazeny náklady ve florinech, musíte tuto částku zaplatit, pokud se tam chcete přesunout. Floriny získané jako odměnu z tohoto města nelze použít k pokrytí těchto nákladů.

Váš pohyb končí, když váš člen rodu dorazí do města s paktem, do města bez symbolu boty nebo do Ravenny.

Pouze při hře čtyř hráčů: Pokud váš člen rodu dorazí do města se 2 naskládanými pakty, vezměte si pouze vrchní pakt. Druhý pakt ponechte na místě. Při příštím postupu se přesuňte do nového města a zbývající pakt nechte pro hráče, který dorazí později.

KUPCI Z RAVENNY

Příklad 1: Po získání postupu se **AGNES** může přesunout do jednoho z těchto měst:

- » **Město 1:** Aby se tam dostala, musí zaplatit 2 floriny: 1 vyobrazený na cestě a 1 vytištěný na městě, kde stojí **DITA**. Poté vezme pakt z cílového města a umístí jej do svého herního prostoru.
- » **Město 2:** Aby se tam dostala, musí zaplatit 2 floriny vyobrazené na cestě a vzít pakt z cílového města.
- » **Město 3:** Cesta do tohoto města je bez poplatku. Město uděluje odměnu 2 florinů, které Agnes okamžitě získá. Protože na městu není symbol boty, její pohyb zde končí, vedle **BRUNA**.



Příklad 2: Člen **BRUNOVA** rodu se může přesunout do:

- » **Města 1:** Aby se tam dostal, musí postoupit o 4 pole a projít 3 městy, včetně těch, kde stojí **AGNES** a **DITA** (na obou je symbol boty). Musí také zaplatit 2 floriny: 1 vyobrazený na cestě a 1 na městě, kde stojí **DITA**. Poté vezme pakt z cílového města.
- » **Města 2:** Může se tam dostat 2 způsoby (oklikou nebo přímo), ale zvolí cestu bez nákladů a pohne se nahoru. Vezme pakt z cílového města.
- » **Města 3:** Přesune se o 1 pole doprava, zaplatí 1 florin a vezme pakt.



ODMĚNY MĚST

- | | | | |
|--|--|--|---|
| | Přesuňte se po sousední cestě do nového města. | | Získejte 2 floriny a váš pohyb zde končí. |
| | Zaplatte 1 florin a přesuňte se po sousední cestě do nového města. | | Získejte 2 body prohnání a váš pohyb zde končí. |

PŘÍJEZD DO RAVENNY

Když váš člen rodu dorazí do Ravenny, jeho cesta končí.

Získejte body prohnání podle pořadí příjezdu, jak jej vidíte v tabulce na pravé straně mapy.

Příklad: **BRUNO** dorazil jako první a získá 4 body prohnání. **AGNES** dorazí později jako druhá a získá 2 body prohnání.



Pokud později získáte další postup na mapě, svého člena rodu nepřesunujte. Místo toho získáte 2 body prohnání.

HRANÍ PAKTU

Pakty vám umožňují zopakovat akci nebo znovu získat výhodu zobrazenou na destičce. Pakty lze použít ihned po vyhodnocení efektu stejného typu (s výjimkou paktu padělků). Po použití paktu jej otočte tak, aby bylo vidět, že byl použitý. Ponechte jej ve svém herním prostoru.

- Pakt nelze použít ve stejném tahu, kdy jej získáte.
- Ve stejném tahu smíte použít více paktů.

BODOVÁNÍ PAKTŮ

Na konci hry, po kroku 6 závěrečného bodování, získá každý rod body prohnání za každý pakt ve svém herním prostoru bez ohledu na to, zda je použitý či nikoli.

- » 2 body prohnání za každý pakt, pokud váš člen rodu dosáhl Ravenny.
- » 1 bod prohnání za každý pakt, pokud Ravenny nedosáhl.

Příklad: **BRUNO** a **AGNES** dosáhli Ravenny. Získají 2 body prohnání za každý pakt ve svém herním prostoru. **DITA** cestu nedokončila, takže každý její pakt má hodnotu pouze 1 bod prohnání.



SVOLÁNÍ RODOVÉ RADY

Pokud musíte svolat rodovou radu, zaplatíte navíc **další postih**.

Poté, co jako obvykle ztratíte 2 body prohnání, vyberte jeden ze svých dosud nepoužitých paktů a otočte jej, jako by již byl použitý. Pokud žádný nepoužitý pakt nemáte, odstraňte jeden použitý pakt ze svého herního prostoru. Pokud se vám zatím nepodařilo žádný pakt získat, tento efekt nemá žádný účinek.

▣ NOVÉ LOKACE FLORENCIE 1348 ▣

Tyto nové lokace nahrazují původní. Stranu A používejte vždy, když hrajete s alespoň jedním modulem tohoto rozšíření.

Akce lokací jsou jako obvykle nepovinné a můžete je provádět v libovolném pořadí.

Nové efekty budov jsou popsány níže. Pro přehlednost jsou **veškeré rozdíly mezi stranami podtrženy**.

Nezapomeňte: Pokud vám akce lokace umožňuje umístit herní prvek do vaší věže (vzít hosta z **PALÁCE**, sud z **TRŽNICE**, nebo přeskládat 2 nebo 3 prvky po návštěvě **DVŮRA**), mohou se tím spustit odměny alabastrových podlaží.

VELKÝ MOR

Když se lokace zamoří, otočte ji na stranu B, umístěte pod ni kryší noru a na ni umístěte tolik krys, kolik udává kolonie, která dané zamoření způsobila.

Kdykoli vyšlete člena rodu na lokaci s kryšami, vezměte **nejprve** krysu a umístěte ji na své lešení. Tato akce je **povinná**.



VOLNĚ DOSTUPNÉ LOKACE

SENÍK



Vezměte figurku děcka z osobní zásoby a umístěte ji vedle právě přivedeného člena rodu.

» Pokud sem umístíte děcko, umístěte nové děcko do seníku jako obvykle.

» Pokud sem umístíte šlechtice, umístěte děcko přímo domů.

BANKET



Vyberte jednu z těchto možností:

» Vezměte další podlaží ze své osobní zásoby (vzestupně) a přidejte jej do své věže.

» Zaplatte 1 florin, vezměte alabastrové podlaží z nabídky a přidejte jej do své věže.

Vyberte si alabastrové podlaží z nabídky. Přidejte jej do své věže zdarma.

BANKA



Získejte 1 florin za každého hosta ve vaší věži a navíc 2 floriny.

Získejte 1 drachmu za každého hosta ve vaší věži a navíc 3 floriny.

DVŮR



Proveďte až 2 nepovinné akce:

1. Přesuňte 1 nebo 2 členy rodu z vaší věže domů.

2. Přeskládejte: Dočasně odeberte až 2 prvky z vaší věže (**včetně těch z Raveny**), a poté je znovu umístěte na volná místa. Pokud chcete, smíte je vrátit na původní místa.

Proveďte až 2 nepovinné akce:

1. Přesuňte 1 nebo 2 členy rodu z vaší věže domů.

2. Přeskládejte: Dočasně odeberte až 3 prvky z vaší věže (**včetně těch z Raveny**) a poté je znovu umístěte na volná místa. Pokud chcete, smíte je vrátit na původní místa.

Příklad: **AGNES** vyšle člena rodu na DVŮR (strana A). Obrázek 1 zobrazuje počáteční stav její věže.

Jako první akci provede přeskládání 2 prvků věže. Vybere člena rodu a sud, které dočasně odebere (obrázek 2), a poté je umístí znovu (obrázek 3).

Tím spustí 2 odměny podlaží: nejprve získá 1 florin a poté jej promění ve 2 drachmy.

Nakonec provede druhou akci budovy: přesune 2 členy rodu, kteří byli aktuálně ve věži, zpět domů (obrázek 4).



▣ NOVÉ LOKACE FLORENCIE 1348 ▣

ZVLÁŠTNÍ LOKACE

HRANICE



Provedte až 3 nepovinné akce:

1. Směňte až 3 floriny za drachmy.
2. Vyberte jednu možnost (zdarma):
 - » Posuňte 1 kostku Pyriflegethónu o 1 pole doprava.
 - » Umístěte 1 propustku na hradby města Dis.
3. Vyberte jednu možnost (za poplatek):
 - » Aktivujte strážce (cena: 1 drachma).
 - » Použijte akci řeky Styx (cena: 2 drachmy).



Provedte až 3 nepovinné akce:

1. Směňte až 3 floriny za drachmy.
2. Vyberte jednu možnost (cena: 1 drachma):
 - » Posuňte 2 kostky Pyriflegethónu každou o 1 pole doprava, nebo 1 kostku o 2 pole doprava.
 - » Umístěte 1 nebo 2 propustky na hradby města Dis.
3. Vyberte jednu možnost (za poplatek):
 - » Aktivujte strážce (cena: 1 drachma).
 - » Použijte akci řeky Styx (cena: 2 drachmy).



HRADBY



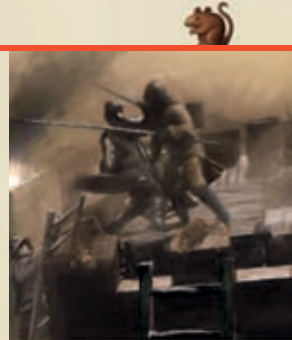
Provedte až 3 akce:

1. Směňte až 2 floriny za drachmy.
2. Vyberte jednu možnost:
 - » Aktivujte strážce (cena: 1 drachma).
 - » Přesuňte sud z věže na lištu zásob. Získejte jeho odměnu.
3. Zahrajte kartu podvodů (cena: 2 drachmy).

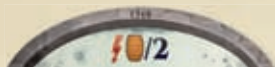


Provedte až 3 akce:

1. Směňte až 2 floriny za drachmy.
2. Vyberte jednu možnost:
 - » Aktivujte strážce (cena: 1 drachma).
 - » Přesuňte sud z věže na lištu zásob. Získejte jeho odměnu.
3. Zahrajte kartu podvodů (cena: 1 drachma).



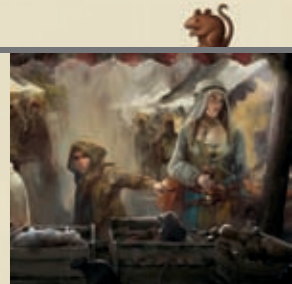
TRŽNICE



- » Vezměte jeden sud a umístěte jej na volné místo ve vaší věži.

Vyberte jednu možnost:

- » Vezměte jeden sud a umístěte jej na volné místo ve vaší věži.
- » Přesuňte 1 krysu z libovolné krysí nory na své lešení.



PALÁC



- Vezměte hosta z této lokace a umístěte jej na volné místo ve vaší věži.

Vyberte jednu možnost:

- » Vezměte hosta z této lokace a umístěte jej na volné místo ve vaší věži.
- » Přesuňte 1 krysu z libovolné krysí nory na své lešení.



DODATEČNÉ EFEKTY ZAMOŘENÍ TRŽNICE NEBO PALÁCE:



- » Než lokaci otočíte, vezměte všechny herní prvky na dané destičce (sudů nebo hostů), spočítejte je a vložte do pytlíku.
- » Náhodně z pytlíku vytáhněte polovinu z nich (zaokrouhleno dolů) a umístěte je na lokaci otočenou na stranu B.
- » Zbývající herní prvky z pytlíku ponechte poblíž herního plánu (některé karty podvodů vám umožní je získat zpět a přenést do vaší věže).

Příklad: Vložte 11 sudů z tržnice do pytlíku. Poté náhodně vytáhněte 5 a umístěte je zpět na lokaci. Zbývajících 6 ponechte poblíž herního plánu.

Když mor navštíví budovu, uvrhne ji do ticha.

Její obyvatelé upadnou do letargie mezi životem a smrtí.

Nemoc je však zcela nepohltí.

Zůstanou uvězněni tam, kde nic pořádně nežije ani neumírá.

Ale pod pekelným vlivem je lze přivolat zpět.



SÓLOVÁ HRA: VÝZVY

Při hraní těchto výzev dodržujte níže uvedené **změny pravidel** a **přípravy hry** oproti základní hře.

ZMĚNY PŘÍPRAVY HRY



Pokud některá karta nebo herní materiál obsahuje tento symbol, vezměte si jinou.

6 Umístěte 3 zkratky na každé z polí v levé části schodů Dantovy cesty.

9 Náhodně vyberte jednoho černého strážce a umístěte jej lícem vzhůru poblíž herního plánu.

14 Vezměte si čtvrtého šlechtice domů.

15 Nezáiskáte postupy po stupnici hříšníků.

ZMĚNY PRAVIDEL

» Pokud váš ukazatel bodů klesne 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 na konci hry nezáiskáte žádné body.

» **SENÍK:** Když na tuto lokaci vyšlete šlechtice (děcko by nemělo žádný efekt), odstraňte jej ze hry a **vyměňte** za děcko ze své osobní zásoby.

• Pokud je **SENÍK** na **straně A**, umístěte děcko na tuto lokaci.

• Pokud je na **straně B**, vyberte si, zda děcko umístíte sem, nebo jej pošlete přímo domů.



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



ZVOLTE SI OBTÍŽNOST

Před začátkem hry si zvolte úroveň obtížnosti:

: NÍZKÁ : STŘEDNÍ : VYSOKÁ

KOMPATIBILITA MODULŮ

VÝZVY (základní hra)

	1	2	3
STAVITELÉ	✓	✓	✓
EDIKTY	✗	✗	✗
KENTAURI	✓	✓	✓
SETKÁNÍ	✗	✗	✗
VELKÝ MOR	✗	○	✓
KUPCI Z RAVENNY	✓	○	✗

✓ Povinný ○ Kompatibilní ✗ Nekompatibilní

VÝZVA 4 – PEKELNÉ DANĚ

Naše obchodní expanze do Ravenny vzbudila v Pekle velký zájem. Natolik velký, že nyní vyžaduje neustálé zprávy o jejím pokroku.

ZMĚNY PŘÍPRAVY HRY

- Otočte 1 kartu výzvy se symbolem a umístěte ji lícem vzhůru.
- Panel Pyriflegethónu umístěte stranou B vzhůru (1–6 bodů).



ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Pokaždé, když Dante dojde na pole s diplomem, musíte:

- » Vybrat jednu z možností: odstraňte jeden ze svých paktů ze hry (použitý či nepoužitý), NEBO ztratíte body prohnání podle kruhu, na kterém se Dante právě nachází. (Poznámka: Odstraněné pakty se na konci hry nebodují.)
- » Vyberte jednu z možností: posuňte jednu ze svých lebek o 1 pole dozadu na libovolné stupnici hříšníků, NEBO ztratíte body prohnání podle kruhu, na kterém se Dante právě nachází.



*Příklad: Dante dojde na pole s hnědým diplomem. **Bruno** má jeden nepoužitý pakt, ale chce si ho ponechat, a proto se rozhodne ztratit 5 bodů prohnání. Poté se musí rozhodnout mezi posunutím jedné lebky o 1 pole dozadu nebo ztrátou dalších 5 bodů prohnání.*

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ NA KONCI HRY

Na konci hry musíte:

- Dojít do Ravenny.
- Splnit požadavky vyobrazené na kartě výzvy: najdete sloupec odpovídající vaší obtížnosti. Najdete zde počet každého herního prvku, který musíte vlastnit nebo překročit, včetně bodů prohnání uvedených ve spodní části. (Poznámka: *Podestá* se počítá jako host.)



Příklad: Na vysoké obtížnosti tato výzva vyžaduje alespoň 4 podlaží věže, 4 sudy na liště zásob, 3 floriny a 3 hosty ve věži. Navíc musíte získat alespoň 150 bodů prohnání.

SÓLOVÁ HRA: VÝZVY

VÝZVA 5 – VYPÁLENÍ FLORENCIE

Celé město bylo odsouzeno a jeho trestem je oheň. Plameny pekelné nelze uhasit vodou ani úsilím: vyžadují oběť.

ZMĚNY PŘÍPRAVY HRY

- Před zamícháním a umístěním destiček kolonií na Dantovu cestu odstraňte 2 destičky, na kterých je pouze symbol počtu hráčů.

- Náhodně umístěte 7 destiček incidentů lícem dolů na prvních 7 polí s diplomem na Dantově cestě (od fialové po šedou). Zbývající destičku ze hry odstraňte, aniž se na ni podíváte.



- Zamíchejte a vyskládejte do sloupku 8 destiček ohně a umístěte je lícem dolů poblíž herního plánu.
- Panel Pyriflegethónu umístěte stranou B vzhůru (1–6 bodů).

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Úpravy Dantova sestupu

Pokaždé, když Dante postoupí o 1 pole a po vyhodnocení destičky kolonie jako obvykle:

1. Spočítejte lokace s destičkami ohně (hořící lokace). V závislosti na úrovni obtížnosti ztratíte za každou z nich následující počet bodů prohranosti.



2. Otočte destičku incidentu a odhalte lokaci. Na ni umístěte vrchní destičku ohně ze sloupku, lícem vzhůru.

Návštěva hořící lokace

Poplatky za přístup na zvláštní lokace s destičkami ohně stále platí.

Jediná akce dostupná na hořící lokaci je Uhašení ohně. Nelze na hořící lokaci vyslat člena rodu, pokud to není za účelem provedení této akce. Povinná počáteční akce vzít 1 krysu a umístit ji na lešení stále platí. Poté musíte oheň uhasit.

Uhašení ohně

Oheň lze uhasit dvěma způsoby:

1. Postupujte podle pokynů na destičce ohně:
 - » Pokud je na destičce vyobrazen symbol děčka, musíte k provedení akce vyslat děčko.
 - » Zaplatte suroviny vyznačené na destičce pro zvolenou úroveň obtížnosti.
2. Zaplatte body prohranosti. V takovém případě lze akci provést se šlechticem, i když je na destičce ohně symbol děčka. Počet bodů prohranosti, které musíte zaplatit, závisí také na úrovni obtížnosti.



Příklad: Na střední obtížnosti vyšle BRUNO děčko na hořící PALÁC. Po zaplacení nákladů 1 florin za přístup si může vybrat mezi vrácením 3 svých zahraničních karet podvodů nebo zaplacením 10 bodů prohranosti. Pokud by vyslal šlechtice, jedinou možností by bylo zaplatit 10 bodů prohranosti.



- Po uhašení ohně odstraňte destičku ohně a ponechte člena rodu na dané lokaci. Protože výzvy zakazují vyslat na lokaci druhého člena rodu, nemůžete provést standardní akci lokace, dokud v pozdějším tahu neprovedete nařčení a později nepošlete člena rodu zpět na tuto lokaci.
- Veškerý zaplacený materiál (sudy, hosté a zahraniční karty podvodů) vracíte na původní lokace nebo do nabídek.
- S členem rodu, který oheň uhasil, smíte v pozdějším tahu na dané lokaci nařknout hříšníka.



Floriny.



Sudy ve vaší věži.



½ diplomy.



Hosté ve vaší věži (může to být i Podestà).



Kroky zpět na stupnicích hříšníků.



Zahraniční karty podvodů.



Kroky zpět kostkami Pyriflegethónu na úrovních, kde máte diplom. Tyto náklady si můžete libovolně rozdělit.

Nová podmínka náhlé smrti

Pokud se kdykoli během hry ocitnou na lokacích 4 destičky ohně naráz, hra okamžitě končí a hráč prohrává.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ NA KONCI HRY

- Ve Florencii nesmí zůstat žádná destička ohně.
- Získejte následující počet bodů prohranosti podle zvolené úrovně obtížnosti:



• Pokud hrajete s **Velkým morem**, zvýšte cílový počet bodů prohranosti odpovídajícím způsobem:



• Pokud hrajete s **Kupci z Ravenny**, zvýšte cílový počet bodů prohranosti odpovídajícím způsobem:



Příklad: Na střední obtížnosti s modulem Kupci z Ravenny tato výzva vyžaduje alespoň 85 bodů prohranosti (75 ze základní výzvy plus 10 z modulu Kupci z Ravenny).



SOLOVÁ HRA: VÝZVY

VÝZVA 6 – DO POSLEDNÍ KRYSY

Mor pohltit Florencii. Váš rod zbývá jako poslední ochránce, nezlomený panikou, proti smrtelnému sevření šířící se nákazy.

ZMĚNY PŘÍPRAVY HRY

- Vezměte destičky incidentů. Náhodně odstraňte 2 z nich a zbývající umístěte lícem dolů na prvních 6 polí s diplomem na Dantově cestě.
- Odstraňte ze hry 2 kolonie vyobrazené na obrázku pro zvolenou úroveň obtížnosti. Zbývající zamíchejte a náhodně umístěte lícem dolů na destičky incidentů z předchozího kroku.



- Otočte 1 kartu výzvy se symbolem a umístěte ji lícem vzhůru.
- Panel Pyriflegethónu umístěte stranou A vzhůru (0–5 bodů).



ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Úpravy Dantova sestupu

První kolonie zamoří lokaci vyobrazenou na destičce incidentu.

Od té chvíle provedte pokaždé, když Dante narazí na kolonii, tyto kroky:

- Šíření:** Každá lokace s alespoň 1 krysou způsobí následující efekty na všech vodorovně a svisle sousedních lokacích:
 - Pokud nejsou dané lokace zamořené, otočte je na stranu B a umístěte na ně krysí noru.
 - Pokud na nich nejsou žádné krysy, umístěte 1 krysou na jejich krysí noru.
 - Pokud lokace bez krys sousedí s více lokacemi, na kterých krysy jsou, umístěte na ni celkem 1 krysou.

2. Zamoření: Zamořte lokaci zobrazenou na destičce incidentu (pokud již zamořena není). Umístěte pod ni krysí noru (pokud tam ještě žádná není). Přidejte tolik krys, kolik udává kolonie, a to navíc k těm, které jsou již na lokaci.

3. Platba krysami: Spočítejte duše v Pekle, které dosud nedorazily do příslušného kruhu. Za každou z nich si vyberte: odstraňte 1 krysou ze svého lešení (pokud nějakou máte), NEBO ztratíte body prohnání vyznačené pro zvolenou úroveň obtížnosti.



Ostatní úpravy

- Pokud na krysí noře zamořené lokace dojdou krysy, neotáčejte ji, ani neodstraňujte. V budoucnu může krysy znovu získat. Úpravy nařčení určené danou krysí norou zůstávají aktivní až do konce hry.
- Pokud je lokace otočená na stranu B, zůstane tak po zbytek hry.
- Pokud máte umístit krysí noru a všech 6 krysích nor je ve hře, umístěte místo toho **sólovou krysí noru**. Funguje stejně jako ostatní krysí nory včetně úprav nařčení.

Nová podmínka náhlé smrti

Pokud se kdykoli během hry nachází alespoň 1 krysou na všech 8 lokacích současně, hra okamžitě končí a hráč prohrává.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ NA KONCI HRY

- Ve městě nesmí zbýt žádné krysy.
- Splnit požadavky vyobrazené na kartě výzvy: najdete sloupec odpovídající vaší obtížnosti. Najdete zde počet každého herního prvku, který musíte vlastnit nebo překročit, včetně bodů prohnání uvedených ve spodní části.

Příklad: Na střední obtížnosti tato výzva vyžaduje alespoň 4 podlaží věže, 3 floriny, 2 členy rodu doma a 1 sud na liště zásob. Navíc musíte získat alespoň 90 bodů prohnání.



PAKTY



Lokace: Po vyslání člena rodu na lokaci a vyhodnocení její akce smíte otočit pakt odpovídající barvy a provést **jednu** z jeho akcí (ty oddělené symbolem „+“ nebo „/“). Za tímto účelem nevysílejte druhého člena rodu. Smíte vybrat jinou akci než tu, kterou jste právě provedli.

Příklad: Po odehrání HRANIC a otočení žlutého paktu může AGNES směnít floriny za drachmy, posunout kostku Pyriflegethónu o jedno pole dopředu, umístit propustku, aktivovat strážce nebo použít akci řeky Styx. (AGNES: Smí také přesunout krysou z krysí nory na své lešení, pokud tam nějaké zbývají.)



Postup: Když postoupíte na stupnici hříšníků (v důsledku nařčení, karty atd.), smíte otočit tuto destičku a postoupit o **jedno** další pole na téže stupnici.



Padělání: Otočte tuto kartu a zkopírujte libovolný dosud nepoužitý pakt z protihráčova herního prostoru. Protihráčův zkopírovaný pakt není nijak ovlivněn.



½ diplom: Tuto destičku smíte otočit po získání ½ diplomu a získat tak další ½ diplom.



Nařčení: Po dokončení fáze Florencie (vysláním člena rodu na lokaci) smíte otočit tuto destičku a nařknout hříšníka na lokaci, kde se daný člen rodu nachází.



Fáze Pekla: Tuto destičku smíte otočit po dokončení fáze Pekla. Provedete tuto fázi znovu. Druhá fáze Pekla určuje čtvrt, ve které musíte odehrát fázi Florencie.



Krysa: Kdykoli získáte krysou jakýmkoli způsobem (například návštěvou zamořené lokace), smíte otočit tuto destičku a vzít jednu další krysou z téže nebo jiné lokace. Umístěte ji na své lešení.



Bodování: Když získáte okamžité body prohnání (například přesunutím sudu na lištu zásob nebo umístěním duše do příslušného kruhu), smíte otočit tuto destičku a tyto body získat znovu (nejvýše však 5 bodů).



☪ RUDÝ STRÁŽCE ☪



PŘÍPRAVA HRY: Umístěte figurku Charóna na štít nejvíc vlevo v **BĚŽOVÉM** kruhu. Umístěte molo poblíž hřbitova na herním plánu.

AKTIVACE STRÁŽCE: Umístěte 1 duši na molo na řece. Pokud tam již duše čekají, umístěte ji na konec fronty.

» Pokud vezmete duši ze zásoby, nezískáte žádnou další výhodu.

» Pokud ji vezmete z hřbitova, získáte 1 drachmu.

Poté přesuňte figurku Charóna na libovolný prázdný štít kruhu odpovídajícím barvě duše umístěné na molo. Pokud v daném kruhu nejsou žádné prázdné štíty, musíte si vybrat duši jiné barvy (a umístit ji na molo).

EFEKT: Kdykoli má hráč vzít duši z hřbitova do Pekla, musí vzít duši stojící na prvním místě ve frontě na molu.

*Příklad: **BRUNO** chce zajistit, aby fialová duše brzy vstoupila do Pekla. Protože na hřbitově žádná není, vezme ji ze zásoby a umístí na druhé místo mola, kde již čeká žlutá duše. Poté umístí figurku Charóna na prázdný štít fialového kruhu. Protože stojí na druhém místě, fialová duše vstoupí do Pekla jako druhá, po žluté.*



Převozník řeky Acherón nenaslouchá prosbám zatracených.

Duše překročí řeku jen tehdy, když to dovolí on sám, a v pořadí, které pečlivě určil.

Před jeho lodí je spěch zbytečný a čekání nevyhnutelné.



☪ ČERNÝ STRÁŽCE ☪

PŘÍPRAVA HRY: Umístěte figurku Lucifera na **LEDOVĚ MODRÝ ŠTÍT** na nejnižší úrovni Pekla. Umístěte žetony zmrzlých duší poblíž herního prostoru.

AKTIVACE STRÁŽCE: **Nepřesouvejte** figurku Lucifera. Namísto toho vezměte zmrzlou duši a umístěte ji do svého herního prostoru. Smíte ji použít ve fázi Florencie v pozdějším tahu při nařčení hříšníka. Smíte mít v zásobě více zmrzlých duší.

EFEKT: Když nařknete hříšníka, poté co postoupíte na příslušné stupnici hříšníků, vraťte zmrzlou duši do zásoby a získáte bonus **jiné** stupnice hříšníků **namísto** toho bonusu, který máte normálně získat. Poté přesuňte figurku Lucifera na prázdný štít kruhu spojeného s vybraným bonusem. Pokud v daném kruhu nejsou žádné prázdné štíty, musíte vybrat jiný bonus.

*Příklad: **AGNES** nařkne hříšníka v **BANCE**. Poté co vezme své členy rodu a pošle 1 hnědou duši na hřbitov, postoupí lebkou na hnědé stupnici hříšníků.*

Pak, namísto 3 drachem, které by normálně získala, vrátí 1 zmrzlou duši do zásoby a vybere si zahrání 1 karty podvodů.

Nakonec umístí figurku Lucifera na jediný prázdný štít šedého kruhu.



*Ač byl svržen z nebes,
Lucifer nebyl zničen.*

Jeho trest byl krutější:

*zůstat nehybný a navěky nucen
sledovat řád, který se pokusil
zpochybnit.*

*Pokud mu nabídnete jeho oblíbenou
pochoutku, zmrzlou duši zrádce,
použije poslední zbytky své moci, aby
vám pomohl ohýbat zákony Pekla.*



☪ TVŮRCI ☪



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



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

3D MODEL A VIDEO: Mimic Box

KONZULTACE GRAFIKY: 221B Estudio

TESTEŘI: Alvaro Adrada, Alejandro Adrada, Adolfo Martinez, Paloma Jiménez, Abraham Sánchez & Konstantin Wöbking.

TESTEŘI ZA HERNÍ SPOLKY: Mecatol Rex, Madrid.

ČESKÁ VERZE HRY:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

REDAKCE: Miroslav Tlamicha

PŘEKLAD: Ondřej Polák

KOREKTURY: Pavel Skalický, Eliška Schmucková, Tomáš Tvrdý

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Matěj Uhlíř

✿ SPOJENECTVÍ ✿

SUDY SKOŘICE: Nejzácnější koření Východu vám otevře dveře každého kupce.



Při vyložení: Vezměte 5 sudů skořice a umístěte je na tuto kartu.

Schopnost: Sudy skořice jsou volné sudy (žolíky). Každý z nich lze utratit za získání jedné odměny z jediné karty podvodů a poté jej musíte okamžitě vrátit do krabice.

Lze je použít ke splnění **okamžitých** požadavků nebo požadavků **konce hry**, ale pouze pokud nemáte potřebný běžný sud. Běžné sudy stále můžete získávat na **TRŽNICI**. Sudy skořice nelze přesouvat na lištu zásob ani utrácet ke splnění požadavků, které vyžadují zaplacení krysy (☞).

Postup na mapě: když utratíte sud skořice za získání okamžitého efektu karty podvodů. Nevyužité sudy skořice nebo ty utracené ke splnění závěrečných požadavků karet podvodů postup na mapě neumožňují.

PAKT S CHARÓNEM: Uzavřením paktu s převozníkem se řeka stane shovívavější k těm, kdo umí vyjednávat.



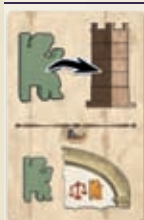
Při vyložení: Pokud jste již vzali nějaké půjčky, umístěte svou loď na počáteční pole stupnice půjček.

Schopnost: Každá půjčka vám přinese 4 drachmy namísto 2. Když dosáhnete čtvrtého pole stupnice půjček, ztratíte 3 body prohnanosti namísto 5. Od páté půjčky dále ztrácíte 5 bodů prohnanosti jako obvykle.

Při závěrečném bodování neztrácíte body prohnanosti za splacení dluhů Charónovi.

Postup na mapě: Když si vezmete půjčku. Jako obvykle tak smíte učinit pouze tehdy, když se při pokusu zaplatit drachmy ukáže, že jich nemáte dostatek.

PODESTA: Jeho slovo je zákon. Tam, kde přebývá, spravedlnost neplatí.



Při vyložení: Vezměte Podestů a umístěte jej na volné místo ve vaší věži.

Schopnost: Na zvláštních lokacích smíte nařknout hříšníka s tímto hostem namísto hosta odpovídající barvy dané lokace. Jako obvykle musíte žalobce umístit na stejné podlaží, kde je Podestů ubytován.

Postup na mapě: Když nařknete hříšníka tímto hostem.

ZAKÁZANÁ KNIHA: Učenec vám svěří tento jedinečný kodex. Ti, kdo mu porozumí, zdvojnásobí svůj majetek.



Při vyložení: Umístěte knihu na místo ve své věži.

Schopnost: Když umístíte knihu na alabastrové podlaží, získáte jeho přínos **i přínos z pravého okna**. Při přeskládávání věže smíte umístit knihu napravo a jiný předmět nalevo v téže podlaží a získat jeho přínos dvakrát (zaplatte jeho cenu 2x, pokud tam nějaká je).

Postup na mapě: Když umístíte knihu napravo od podlaží a získáte jeho přínos, za podmínky, že žádní 2 vaši členové rodu nejsou na stejné lokaci v okamžiku, kdy tak učiníte (včetně **SENÍKU**). Při prvním umístění knihy do věže postup nezískáte.

SKRYTÝ PORTÁL: Odhalili jsme vstup do starověké chodby pod základy Florencie.



Při vyložení: Vezměte portál a umístěte jej vedle praporu jedné ze čtyř čtvrtí Florencie.

Schopnost: Ve čtvrti, kde je portál umístěn, smíte vždy odehrát svou fázi Florencie: ať už vysíláte člena rodu, nebo nařknete hříšníka na některé z jejích 2 lokací.

Na začátku svého tahu smíte zaplatit 2 drachmy a přesunout portál do jiné čtvrti.

Portál se považuje za použitý pouze tehdy, pokud se symboly vaší fáze Pekla a fáze Florencie neshodují.

Postup na mapě: když portál využijete k vyslání člena rodu do Florencie a tah ukončíte s prázdným domovem.

KAPSÁŘ: Když dav nevěnuje pozornost, tkanice jsou rázem přeříznuté a měšce s mincemi potichu padají do jeho pracek.



Při vyložení: Vezměte kapsáře a umístěte jej domů.

Schopnost: Když vyšlete kapsáře na lokaci, ukradnete 1 florin každému rodu přítomnému na dané destičce, který má alespoň jeden florin. Pro všechny ostatní účely se kapsář považuje za další děcko vašeho rodu.

Náklady za přístup do **PALÁCE** nelze v témž tahu uhradit florinem zde ukradeným.

Postup na mapě: Když vyšlete kapsáře na lokaci a ukradnete alespoň 1 florin.

PAKLIČ: S ním žádné dveře nevyžadují poplatek.



Schopnost: Nemusíte splňovat požadavky pro přístup na zvláštní lokace – ani vysílat děcka, ani platit floriny.

Postup na mapě: Když ušetříte náklady za přístup na lokaci (přivedete šlechtice tam, kde je vyžadováno děcko, nebo nezaplatíte požadovaný florin) a tah ukončíte s prázdným domovem.

LÉKÁRNÍK: Naučí vás lék ze soli a octa, dostatečně silný, aby zastavil šíření nemoci.



Při vyložení: Odstraňte destičku neštěstí ze svého lešení a nahradte ji destičkou ochrany.

Schopnost: Od této chvíle na vás nemají žádný nepříznivý účinek krysy stoupající po vašem lešení.

Postup na mapě: Když umístíte krysu na podlaží se symbolem boty.

Pokud tuto krysu později ztratíte a umístíte jinou na stejné podlaží, získáte nový postup.