

Fernando Eduardo Sánchez

# Inferno



# Inferno

Über dem Abschaum erhebt sie sich – Florenz, Stadt der Pracht, Stadt des Verderbens. Durch ihre Gassen schiebt sich langsam und unaufhaltsam ein gemeines Übel: Es ist die Sünde, die Tavernen, Märkte und Paläste verzehrt und die Einwohner der Stadt mit Begierde und Laster infiziert.

Unterhalb von Florenz liegen die ewigen Qualen der Hölle. Neun Kreise sind es, in denen die Sünder gefangengehalten werden. Ihre Seelen sind alle vor Minos, den schlangenhaften König, getreten, der ihre schlimmsten Sünden sofort erkennt. Er ist es auch, der ihnen einen der Kreise zuweist, in dem sie grauenvolle Qualen für ihre Vergehen im Leben erfahren.



Helft eurer Familie dabei, den größten Ruhm in dieser teuflischen Unterwelt zu erlangen.

In Florenz sind eure Familienmitglieder eure Augen und Schwerter. Sie streifen durch die Stadt, um jene zu finden, die von Wollust überwältigt, von Gewalt besessen oder durch Verrat verdorben sind. Nutzt euren Einfluss, um dieser Niedertracht durch den Hammer der Gerechtigkeit und den eisernen Stab des Glaubens ein Ende zu setzen. In Schleier gehüllt, versammeln sich die Seelen der Sünder am Tor zur Hölle. Es erwartet sie Charon, der sie auf seiner Fähre über den Fluss in die Unterwelt bringt.

Dort angekommen, sind es eure Ahnen, die die armen Seelen weiter in die Tiefe geleiten. Sie überqueren Styx, den Fluss der Toten, gelangen zu den Mauern der Stadt Dis und treten den Wächtern der Kreise entgegen.

Wenn sie ihren Kreis erreicht haben, büßen die verlorenen Seelen für ihre Sünden durch Demütigung, Feuerqualen, Krankheiten und Blut.

**Inferno** basiert auf der **Göttlichen Komödie** von **Dante Alighieri**. Es lässt euch sowohl in sein Meisterwerk als auch in die Stadt eintauchen, in der Dante geboren wurde.

## INHALT

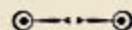
SPIELMATERIAL .....	3
SPIELAUFBAU .....	4
SPIELABLAUF .....	6
SPIELPLAN UND FAMILIENTABLEAU .....	7
ALLGEMEINE SPIELKONZEPTE .....	9
ZÜGE UND RUNDEN .....	10
1. HÖLLENPHASE .....	11
2. FLORENZ-PHASE .....	12
2.1 - FAMILIENMITGLIED NACH FLORENZ SCHICKEN ..	12
FREIE ORTE .....	12
BESONDERE ORTE .....	13
2.2 - EINEN SÜNDER BESCHULDIGEN .....	14
BONI .....	15
2.3 - FAMILIENRAT EINBERUFEN .....	15
SPIELENDENDE .....	16
VARIANTEN .....	18
SOLO-MODUS .....	18
ROTE WÄCHTER .....	22
SCHWARZE WÄCHTER .....	23
SYMBOLE .....	24
FAMILIENKARTEN .....	24
MITWIRKENDE .....	24

*Darf ich mich vorstellen, ich heiße Vergil. Ich bin kein Mensch, doch war ich es einst. Einen Dichter nannte man mich. 50 Jahre lebte ich in eurer Welt, doch erst, als ich gegangen war, wusste ich, was frische Luft und Sonnenschein bedeuten. Nun lebe ich schon seit zwei Jahrtausenden unter diesem grauen Himmel und atme die verdorbene Luft der Hölle ein.*



*Ich bin im Limbus gelandet, dem ersten Kreis der Unterwelt. Hier hausen wir Tapferen, die Gottes Ruhm nicht kennenlernen durften.*

*Ich werde euch führen. Habt keine Angst, ich kenne mich hier gut aus. Vor siebenhundert Jahren schon begleitete ich einen gebrochenen Mann auf der Suche nach seiner Liebsten. Ich bewahrte ihn vor großem Leid und werde dasselbe für euch tun. Solltet ihr euch einmal verirren, wird mein Rat euch den rechten Weg weisen.*



*Ich bin Beatrice Portinari und ich habe mein ganzes Leben in Florenz verbracht, auch wenn unser Herr mich schon früh in sein ewiges Himmelreich rief. Von dort aus gebot ich Vergil, meinen Liebsten Dante auf seiner dunklen Reise durch die Hölle und das Fegfeuer zu den Toren des Paradieses zu geleiten.*

*Niemand kennt die Geheimnisse von Florenz besser als ich, nicht einmal die Ratten, die seine Kanäle durchstreifen. Ich kenne die Viertel, die versteckten Gassen, die Gewalt. Zwar bin ich frei von Sünde, doch weiß ich nur zu gut, wo all jene, die es nicht sind, sich und ihre Missetaten verstecken.*

*Ich helfe euch auf den folgenden Seiten, die Stadt zu erkunden. Bei mir seid ihr gut aufgehoben.*

# ❁ SPIELMATERIAL ❁

Spielplan (doppelseitig)



4 freie Orte



4 besondere Orte



8 Phlegethon-Steine und 71 Seelen



6 Seelen-Ersatzplättchen



3 Abkürzungen



12 1/2-Urkunden



1 Dante-Figur



4 Silberboni



4 Goldboni



16 Gäste



16 Fässer



56 Münzen, davon:



28 Florin 28 Drachmen

6 Wächter-Aufsteller, 6 Plastiksockel, 39 Wächter-Plättchen

Geryon



9 Gruben



Cerberus



9 Knochen



Medusa



9 versteinerte Seelen



Minotaurus



4 Labyrinth-Eingänge



Minos



4 Schwänze



Antaeus



4 Fesseln



Familien-Spielmaterial

32 Schädel



16 Adlige



16 Gassenkinder



32 Urkunden



20 Scheiben



16 Turm-Stockwerke (4 pro Familie) und 4 Familientableaus



4 Boote



4 Schandepunkt-Marker



4 +60-Marker



4 Spielhilfen



52 Karten, davon:



3 rote Wächterkarten



3 schwarze Wächterkarten



24 Betrugs-karten



8 Familien-karten



4 Gehilfen-karten



10 Seuchen-karten

## UNBEGRENZTES SPIELMATERIAL

Beim Spielmaterial sind nur die Gassenkinder, Fässer, Betrugs-karten und Gäste begrenzt. Geht euch ein anderes Spielmaterial aus, nutzt einfach einen geeigneten Ersatz dafür.


Beispiel-Aufbau für eine Partie mit 3 Personen:

In eurer ersten Partie empfehlen wir vom Standard-Spielaufbau abzuweichen. Folgt dazu den mit  markierten Schritten.



## 👑 SPIELAUFBAU 👑


- 1** Legt den Spielplan mit der Seite für eure Personenanzahl zwischen euch:  oder   Legt den Spielplan unabhängig von eurer Personenanzahl auf die Seite mit: 

- 2**  Legt oben auf dem Spielplan die 8 Orte in zufälliger Anordnung nach Florenz. Die Form des Ortes muss zum Rahmen des Feldes passen.



- 3**  Stellt für jede Familie jeweils 4 unterschiedliche Gäste in den PALAST.

- 4**  Legt die Seelen, Florin, Drachmen und 1/2-Urkunden neben dem Spielplan als Vorrat bereit.


- 5**  Stellt die Dante-Figur auf ihrem Weg auf das Feld, das für eure Personenanzahl vorgesehen ist.  Stellt Dante auf das letzte Feld vor dem Fluss Acheron.

- 6** **Nur im Spiel mit 3 Personen:** Legt eine Abkürzung auf die hier gezeigte Stelle von Dantes Weg. 

- 7**  Legt die 8-Phlegethon-Steine auf die markierten Felder auf dem Spielplan.

- 8**  Mischt die Gold- und Silberboni getrennt. Legt 4 Silberboni auf die oberen vier Felder und 4 Goldboni auf die unteren vier Felder für Boni auf dem Spielplan.  Legt keine Boni. Nutzt die Boni auf den Feldern des Spielplans.

- 9**  Wählt zufällig 1 schwarze und 1 rote Wächterkarte. Legt beide offen neben den Spielplan.  Wählt Medusa und Minos.

- 10**  Stellt die Wächter aus Schritt 9 (Aufsteller mit Sockel) auf Schilde in der Höhle. Die genaue Position ist auf Ihren Karten angegeben (siehe S. 22-23).





20

1 Nutzt ihr Medusa, Geryon oder Cerberus als Wächter, legt ihre jeweiligen Wächter-Plättchen gut erreichbar als Vorrat bereit.



11

12 Nehmt jeweils ein Familientableau und legt es vor euch. Nehmt euch jeweils 4 Turm-Stockwerke (1-4) und legt sie bei euch bereit (nicht auf den Turm).

12

13 Wählt jeweils eine Farbe und nehmt das gesamte Familien-Spielmaterial davon (siehe S. 3). Nutzt ihr Minos, Antaeus oder Minotaurus als Wächter, nehmt euch außerdem das entsprechende Wächter-Plättchen eurer Farbe.



13

14 Mischt die Familienkarten und zieht jeweils 1 davon. Die übrigen Familienkarten legt ihr zurück in die Schachtel.



14

Nehmt euch jeweils die Ressourcen, die auf eurer Familienkarte angegeben sind (mehr zu den Symbolen darauf erfahrt ihr auf S. 24). Münzen und Betrugskarten legt ihr zu euch. Adlige, Gassenkinder, Turm-Stockwerke, Fässer und Gäste legt ihr an die entsprechenden Stellen eures Familientableaus.

➤ Zieht statt einer Familienkarte eine zufällige Gehilfenkarte und nutzt (nur) diese.



15 Auf eurer Familienkarte ist jeweils angegeben, auf welcher Sündenleiste die Familien vorrücken, die neben euch sitzen.

Das Symbol oben links auf der Karte gibt an, auf welcher Sündenleiste die Familie links von euch vorrückt.

**Nur im Spiel mit 4 Personen:** Ihr nutzt auch das Symbol oben rechts auf der Karte. Es gibt an, auf welcher Sündenleiste die Familie rechts von euch vorrückt.



➤ Lege jeweils 1 eigenen Schädel auf das erste Feld der beiden auf deiner Gehilfenkarte angegebenen Sündenleisten.



In diesem Beispiel legst du jeweils 1 eigenen Schädel auf das erste Feld der gelben und blauen Leiste.

15

11

16 Legt eure Boote an den Beginn der Schuldenleiste.



16

17 Legt eure Schandepunkt-Marker auf das erste Feld der Schandepunkt-Leiste (das Feld ohne Zahl).



17

18 Stellt so viele Fässer jeder Farbe auf den MARKT, wie Personen teilnehmen.



18

19 Mischt die Seuchenkarten und bildet einen offenen Stapel. Stellt die Seelen, die auf der obersten Karte angegeben sind, auf den Friedhof. Legt anschließend die Karte offen unter den Stapel.



19

20 Mischt die Betrugskarten und bildet einen verdeckten Stapel daraus. Legt den Stapel neben den Spielplan und legt die 3 obersten Betrugskarten offen daneben aus. Das ist die Betrugskarten-Auslage.



20



## • SPIELABLAUF •

In *Inferno* gewinnt das Spiel, wer die meisten **Schandepunkte** gesammelt hat.

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, in denen ihr jeweils reihum am Zug seid. Das Spielende wird durch Dante eingeleitet.

Jeder deiner Züge besteht aus **2 Phasen**:

Schandepunkte erhältst du auf 4 unterschiedliche Weisen (siehe unten die Hinweiskästen zu A, B, C und D).

⚡ im Spielverlauf

und am Spielende ⌚

### 1. HÖLLENPHASE:

Bewege 1 Seele von dem Schild, auf dem sie steht, auf einen damit verbundenen Schild in einem tieferen Kreis.

Bewegst du eine Seele in den Kreis, der zu ihrer Farbe passt, erhältst du Schandepunkte.

Je tiefer der farblich passende Kreis, den die Seele erreicht, desto mehr Punkte erhältst du.

Der Schild, auf den du die Seele in der **Höllennphase** bewegst, bestimmt die Orte, an denen du deine **Florenz-Phase** ausführen darfst.



**A) Du sammelst etwa ein Drittel deiner Schandepunkte durch das Bewegen von Seelen in der Hölle.** ⚡

### 2. FLORENZ-PHASE:

Führe 1 Aktion mit einem Familienmitglied aus. Wähle zwischen:

- **2.1 Familienmitglied nach Florenz schicken:** Schicke 1 Familienmitglied zu einem Ort in der Stadt und führe die entsprechende Aktion aus.

ODER

- **2.2 Einen Sünder beschuldigen:**

Jeder Ort in der Stadt zieht Sünder bestimmter Farben an. Nutze eines deiner Familienmitglieder an einem Ort, um dort einen Sünder zu beschuldigen. Sünder werden hingerichtet, ihre Seelen stellst du auf den Friedhof.

Deine Schädel auf den Sündenleisten unten auf dem Spielplan zeigen dir, wie viele Sünder jeder Farbe du bereits beschuldigt hast.

Immer wenn du einen Sünder beschuldigst, rückt Dante eine Etappe auf seinem Weg vor. Erreicht Dante einen neuen Kreis, erhält die Person von euch, deren Schädel auf der entsprechenden Sündenleiste am weitesten vorne liegt, die entsprechende **Urkunde**. Bei einem Gleichstand können das auch mehrere Personen sein.

ODER

- **2.3. Familienrat einberufen:** Kannst du weder Aktion 2.1 noch Aktion 2.2 ausführen, berufst du den Familienrat ein

**B) In der Florenz-Phase erhältst du hauptsächlich Schandepunkte, indem du Fässer in das Lager deines Familientableaus stellst.** ⚡

### SPIELENDE:

Das Spiel endet, sobald eine Person einen Sünder beschuldigt und Dante dadurch auf seinem Weg zur letzten Etappe vorgerückt ist.

**C) Deine Betrugskarten und dein Ruf in Florenz bringen dir am Spielende Schandepunkte.**

**D) Du sammelst etwa ein Drittel deiner Schandepunkte durch Urkunden.** ⌚

**Endwertung:** Zähle die Schandepunkte von deinen Karten, Urkunden und deinem Ruf in Florenz zusammen.

#### Urkunden werten

Urkunden erhältst du, wenn Dante tiefer in die Hölle hinabsteigt. Sie bringen dir am Spielende Schandepunkte.

Jede Urkunde ist einem Höllenkreis und der farblich entsprechenden Sündenleiste zugeordnet.

Urkunden sind am Spielende desto mehr Schandepunkte wert, je weiter du auf der entsprechenden Sündenleiste vorgerückt bist. Bewege für viele Schandepunkte also möglichst viele Seelen in den entsprechenden Höllenkreis.

#### Verwalte deine Familie

Deine Familienmitglieder beginnen das Spiel im Haus auf deinem Familientableau. Im Spielverlauf stellst du sie auf Orte in Florenz, um dort Aktionen auszuführen. Beschuldigst du einen Sünder (*weil du das möchtest oder weil du keine Familienmitglieder mehr im Haus auf deinem Familientableau hast*), kehren alle Familienmitglieder in Florenz in das Haus auf deinem Familientableau zurück. **Wichtig:** Das Familienmitglied, mit dem du den Sünder beschuldigst hast, stellst du in **deinen Turm**. Familienmitglieder im Turm kannst du nicht direkt auf Orte in Florenz stellen.

Jedes Mal, wenn du ein Familienmitglied, mit dem du einen Sünder beschuldigst hast, in den Turm stellst, hast du also 1 Familienmitglied weniger zur Verfügung, um Aktionen auszuführen.

Es gibt mehrere Orte in Florenz, an denen du dieser Entwicklung gegensteuern kannst. Am **HOF** kannst du Familienmitglieder aus dem Turm in dein Haus stellen. Der **HEUHAUFEN** lässt dich deine Familie vergrößern. Am **BANKETT** darfst du ein neues Turm-Stockwerk bauen, um mehr Platz zu schaffen.



# ◆ SPIELPLAN UND FAMILIENTABLEAU ◆

FLORENZ



HÖLLE



SÜNDER-ÜBERSICHT



FAMILIENTABLEAU



**FLUSS ACHERON** Der Fährmann Charon geleitet Seelen für eine Münze über den Fluss.

**MAUERN VON DIS** Undurchdringliche Mauern umgeben die prachtvolle wie grauenvolle Stadt Dis. Medusa und die Furien bewachen ihre Tore.

**FLUSS STYX** In diesem sumpfigen Fluss kämpfen die Choleraer und Phlegmatiker unablässig darum, an der Oberfläche zu bleiben. Falls einmal zu viele arme Seelen auf dem Friedhof sind, werden sie zum Fluss geführt und gehen im Schlamm unter. Niemand wird diese Unglückseligen vermissen.

**PHLEGETHON** Dieser Fluss aus kochendem Blut wird von Zentauren bewacht und bildet die Grenze zwischen dem sechsten und siebten Kreis. Wer zu fliehen versucht, wird von den Pfeilen der Zentauren getroffen und tief in den Fluss hinabgezogen.



# ALLGEMEINE SPIELKONZEPTE

## FLORENZ - VIERTEL UND ORTE:

Die Stadt Florenz ist in 4 Viertel aufgeteilt:



Porta San Piero



Porta del Duomo



San Pier Scheraggio



Il Borgo

Die Symbole der Viertel findest du auch auf den Schilden in der Hölle. Es gibt eine Verbindung zwischen der Stadt und Teilen der Unterwelt.



### Orte:

Es gibt 8 Orte in Florenz, an denen du Aktionen ausführen und Sünder beschuldigen kannst. Jedes Viertel besteht aus 2 Orten: Einer davon ist frei, der andere ist ein besonderer Ort.

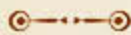
- » **Freie Orte:** Diese Orte haben keine Zugangsvoraussetzungen.

Du kannst Sünder an diesen Orten ohne die Erlaubnis eines Gastes beschuldigen (siehe unten „Gäste“).



- » **Besondere Orte:** Bei diesen Orten sind links oben auf dem Plättchen Zugangsvoraussetzungen angegeben.

Möchtest du an einem besonderen Ort einen Sünder beschuldigen, muss sich ein Gast in deinem Turm befinden, der der Farbe des besonderen Ortes entspricht.



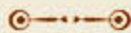
## FAMILIENMITGLIEDER:

Deine Familie besteht aus 4 Adligen und bis zu 4 Gassenkindern. Du stellst sie auf Orte in Florenz, um Aktionen auszuführen und Sünder zu beschuldigen.



Adlige sind schon bei Spielbeginn verfügbar. Gassenkinder musst du erst adoptieren, indem du die Aktion am **HEUHAUFEN** ausführst.

Du nutzt Adlige und Gassenkinder auf ähnliche Weise. An manchen besonderen Orten sind Gassenkinder jedoch Teil der Zugangsvoraussetzung (siehe oben „Florenz“).



## GÄSTE:

Es gibt 4 einflussreiche Gäste, die du im **PALAST** einladen kannst, in deinen Turm zu kommen. Du benötigst sie, um Sünder an den 4 besonderen Orten zu beschuldigen. Sie veranlassen dann die Hinrichtung.

**Vescovo (Bischof)**  
Lässt Ketzler auf dem **SCHEITERHAUFEN** verbrennen.

**Condottiere (Söldnerführer)**  
Lässt kaiserfreundliche Bürger an der **STADTMAUER** hinrichten.

**Console delle Arti (Konsul der Künste)**  
Verurteilt betrügerische Handwerker auf dem **MARKT**.

**Gonfaloniere di Giustizia (Bannerträger der Justiz)**  
Richtet Verräter im **PALAST**.

## SÜNDER UND SELEN:

An jedem Ort findest du Sünder eines bestimmten Typs. Am **BANKETT** sind es die Vielfraße, in der **BANK** die Gierigen und im **HEUHAUFEN** die Wollüstigen.

Es gibt kein Spielmaterial, das die Sünder darstellt. Beschuldigst du einen Sünder, wird dieser hingerichtet und landet als Seelenfigur auf dem Friedhof. Von dort aus steigt die Seele später in die Hölle hinab.

Jeder Art von Sünde ist bei allen Spielelementen eine Farbe fest zugeordnet:



## GELD UND SCHULDEN:

In *Inferno* gibt es 2 verschiedene Währungen:



Mit **Florin** zahlst du die Voraussetzungen von bestimmten Orten in Florenz. Du erhältst sie in der **BANK** und im **PALAST**.



Mit **Drachmen** zahlst du die Kosten in der Hölle und bringst zum Beispiel Seelen über den Fluss Acheron. Drachmen erhältst du nur am **SCHEITERHAUFEN** und bei der **STADTMAUER** im Tausch gegen Florin. Außerdem kannst du Drachmen als Schulden aufnehmen.

Hast du keine Florin, kannst du keine Aktion ausführen, die sie voraussetzen. Da du aber Schulden aufnehmen kannst, um Drachmen zu erhalten (siehe nächster Abschnitt), hast du trotzdem immer die Möglichkeit, eine Aktion mit Drachmen auszuführen. Wenn diese Aktion verpflichtend ist und du keine Drachmen mehr hast, musst du Schulden aufnehmen.

### Schulden aufnehmen

Du kannst jederzeit bei Charon Schulden aufnehmen, um Drachmen zu erhalten. Du musst deine Schulden aber in Form von Schandepunkten zurückzahlen. So nimmst du Schulden auf:

Rücke dein Boot 1 Feld auf der Schuldenleiste vor und nimm 2 Drachmen aus dem Vorrat.

Rückst du dein Boot an dem Symbol für einen Soforteffekt vorbei, verlierst du sofort 5 Schandepunkte. Ist dein Boot auf dem letzten Feld der Schuldenleiste und nimmst du erneut Schulden auf, nimm dir 2 Drachmen und verliere 5 Schandepunkte.



Du darfst im Spielverlauf beliebig oft und jederzeit Schulden aufnehmen. Beachte aber, dass du am Spielende so viele Schandepunkte verlierst, wie das Symbol neben dem Feld mit deinem Boot angibt.





## ALLGEMEINE SPIELKONZEPTE



### SCHANDEPUNKTE:

Wer von euch am Spielende nach der Endwertung die meisten Schandepunkte hat, gewinnt die Partie.



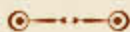
Rückt dein Schandepunkt-Marker auf der Schandepunkt-Leiste über das Feld „60“ vor, lege deinen +60-Marker neben Feld 0 der Leiste und zähle ab Feld 1 weiter.



Rückt er bei 120 Punkten das zweite Mal über das Feld „60“ vor, drehe deinen +60-Marker auf die „+120“-Seite und zähle ab Feld 1 weiter.

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass du schon früh im Spiel Schandepunkte verlierst. Ziehe die Schandepunkte in diesem Fall ab, indem du deinen Schandepunkt-Marker auf das Feld "60" oder auch darüber hinaus zurück rückst.

Nicht volle Schandepunkte rundest du jeweils ab.



### AUF DEN SÜNDELEISTEN VORRÜCKEN:

Sündenleisten zeigen an, wie viel du dazu beigetragen hast, Seelen in den Höllenkreis der entsprechenden Farbe zu bringen. Der erste Schritt dazu ist es, Sünder der entsprechenden Farbe in Florenz zu beschuldigen. Dein Fortschritt auf den Sündenleisten kann dir am Spielende eine Menge Schandepunkte einbringen.

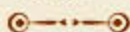


Rückst du zum ersten Mal auf einer Sündenleiste vor, lege einen deiner Schädel auf das erste Feld der Leiste. Liegt bereits einer deiner Schädel auf der Leiste, rücke ihn 1 Feld nach rechts vor. Es kann von jeder Person genau 1 Schädel auf jeder Leiste liegen. Es dürfen mehrere Schädel unterschiedlicher Personen auf demselben Feld liegen.

Erreicht dein Schädel das vierte Feld einer Sündenleiste, nimm eine ½-Urkunde aus dem Vorrat und lege sie vor dich.



Würdest du deinen Schädel über das vierte Feld einer Sündenleiste hinausrücken, lass ihn auf dem Feld liegen und erhalte so viele Schandepunkte wie rechts davon angegeben.



### FRIEDHOF UND SEUCHENKARTEN:

Auf dem Friedhof muss sich immer mindestens 1 Seele befinden. Ist der Friedhof leer, lege sofort die 4 Seelen darauf, die auf der obersten Seuchenkarte des Stapels angegeben sind. Lege die Karte dann offen unter den Stapel.



### BETRUGSKARTEN AUSSPIELEN:

Betrugskarten sind eine flexible Möglichkeit, um Schandepunkte zu erhalten. Auf Seite 4 deiner Spielhilfe erfährst du mehr über ihre Effekte.

Jede Betrugskarte zeigt Effekte auf der linken und rechten Seite.



Ein Effekt auf der linken Seite wird beim Ausspielen **sofort aktiviert**. Du darfst 1 der beiden Effekte auf der linken Seite wählen, musst aber die Voraussetzung erfüllen, die darüber angegeben ist. Kannst du das nicht, geht der Effekt verloren.



Ein Effekt auf der rechten Seite wird in der Endwertung **am Spielende aktiviert**. Du darfst am Spielende 1 der beiden Effekte auf der rechten Seite wählen, musst aber die Voraussetzung erfüllen, die darüber angegeben ist. Kannst du das nicht, geht der Effekt verloren.



### Voraussetzungen auf Betrugskarten

Das als Voraussetzung angegebene Fass der entsprechenden Farbe muss sich auf deinem Familientableau befinden (*im Turm oder im Lager*). **Du gibst das Fass nicht ab**, sondern musst es nur besitzen.

### Betrugskarten ausspielen

Wenn du eine Betrugskarte ausspielst, wählst du eine der beiden Karten auf deiner Hand. Du darfst stattdessen auch eine der drei Karten der Betrugskarten-Auslage oder die oberste Karte des verdeckten Betrugskarten-Stapels ausspielen. **Spielst du eine Betrugskarte nicht von deiner Hand aus, zahlst du dafür 1 Drachme.**

Führe beim Ausspielen den Soforteffekt der Betrugskarte aus (*falls möglich*) und schiebe sie anschließend rechts unter dein Familientableau, sodass ihre linke Seite vom Familientableau oder der zuvor gespielten Betrugskarte verdeckt wird.



Hast du eine Betrugskarte von der Hand ausgespielt, ziehe sofort eine neue Karte vom Betrugskarten-Stapel nach oder nimm eine aus der Betrugskarten-Auslage - beides ist kostenlos. Sind in der Betrugskarten-Auslage weniger als drei Karten, fülle sie sofort mit Karten vom Stapel auf.



### DER FLUSS STYX:

Diese Aktion lässt dich auf den Sündenleisten vorrücken, ohne dass du einen Sünder beschuldigen musst. Du darfst diese Aktion am **SCHEITERHAUFEN**, mit einem Goldbonus oder mit einer Betrugskarte ausführen.

Entferne dazu eine bestimmte Anzahl **gleichfarbiger** Seelen vom Friedhof (höchstens 3) und lege sie zurück in den Vorrat. Wähle dann, je nach Anzahl der entfernten Seelen, die Sündenleiste, auf der du vorrückst:

**1 Seele:** Rücke 1 Feld auf 1 der oberen 4 Sündenleisten vor.

**2 Seelen:** Rücke 1 Feld auf 1 der unteren 4 Sündenleisten vor.

**3 Seelen:** Rücke 1 Feld auf 1 der oberen 4 Sündenleisten und 1 Feld auf 1 der unteren vier Sündenleisten vor.

Befindet sich nur 1 Seele auf dem Friedhof, kannst du diese Aktion nur mit 1 Seele ausführen. Der Friedhof wird erst danach sofort wieder mit Seelen aufgefüllt (siehe links „Friedhof und Seuchenkarten“).





## Die Höllenkreise

Mein Domizil besteht aus 9 konzentrischen Kreisen. Jeder davon ist für eine ganz bestimmte Art von Sündern gedacht. Je tiefer man hineinschreitet, desto schwerer wiegen die Sünden und desto grausamer auch die Strafe dafür.

**LIMBUS:** In diesem ersten Kreis, der Vorhölle, hausen die Ungetauften und heidnischen Seelen, die – wie ich selbst – unseren Herrn nicht kannten. Unsere Strafe ist es, keine Hoffnung auf den Aufstieg ins Fegefeuer zu haben. Verirren wir uns einmal und Dante findet uns auf seinem Weg, führt er uns an das Tor zur Hölle.

**LUST:** Seelen, die im Leben von Begierde überwältigt wurden, werden hier im zweiten Kreis von einem endlosen, schrecklichen Sturm gegen unnachgiebige Mauern und auf den steinharten Boden geschleudert.

**VÖLLEREI:** Im dritten Kreis werden die Seelen von einem schneidenden Eisregen gepeinigt, der so unendlich ist, wie es ihr Appetit im Leben war.

**GIER:** All jene, die im Leben maßlos Besitztümer angehäuft oder verprasst haben, landen im vierten Kreis, wo sie mit riesigen Felsen ringen.

**ZORN:** In diesem fünften Kreis versinken im fauligen Schlamm des Styx alle, die im Leben Müßiggang und Zorn haben walten lassen.

**HÄRESIE:** Die verdorbenen Seelen all jener, die den wahren Pfad Gottes verlassen haben, sind hier, im sechsten Kreis der Hölle, in flammenden Gräbern gefangen.

**GEWALT:** Im siebten Kreis versinken die Gewalttätigen im kochenden Blut des Flusses Phlegethon. Wer versucht hat, sich selbst zu richten, wird zu einem knorrigen Baum, den Harpyien mit ihren Schnäbeln zerhacken. Wer sich gegen Gott gewandt hat, steht in einem Regen aus Feuer.

**BETRUG:** Der achte Kreis besteht aus zehn Gräben, in denen alle Arten von Betrügern ihre Strafe erfahren. Sie werden von Schlangen gebissen, tragen bleierne Gewänder und werden von Wut und Lepra zerfressen.

**VERRAT:** Der neunte Kreis der Hölle ist den Verrätern vorbehalten. Dort leiden sie gefangen im Eis des Flusses Kokytos. Tief im Inneren verschlingt Luzifer die Erzverräter Judas, Brutus und Cassius.

## 👑 ZÜGE UND RUNDEN 👑

Wer von euch zuletzt eine Sünde begangen hat, ist zuerst am Zug. Dann spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Das Spiel endet, sobald Dante in einem Zug die letzte Etappe auf seinem Weg erreicht. Dann sind alle anderen Personen noch genau einmal am Zug und es folgt das Spielende mit der Endwertung.



### ABLAUF EINES ZUGES

Jeder Zug ist in zwei Phasen aufgeteilt. Du musst beide Phasen ausführen.



#### 1. HÖLLENPHASE

1. Bewege 1 Seele (tiefer) in die Hölle.



#### 2. FLORENZ-PHASE (WÄHLE 1)



2.1 – Stelle 1 eigenes Familienmitglied auf 1 Ort in Florenz und führe dort 1 Aktion aus.

ODER



2.2 – Beschuldige 1 Sünder an einem Ort in Florenz, an dem sich bereits eines deiner Familienmitglieder befindet.

ODER



2.3 – Kannst du 2.1 oder 2.2 nicht durchführen, musst du den Familienrat einberufen.

**Beide Phasen sind miteinander verknüpft.** Die Seele, die du in der Höllenphase bewegst, steht oder liegt anschließend auf einem Schild. Das Symbol auf dem Schild gibt an, in welchem Viertel du deine Florenz-Phase ausführen musst.

**Charon bestechen:** Du darfst 2 Drachmen zahlen (in den Vorrat legen), um deine Florenz-Phase stattdessen an einem Ort in einem beliebigen Viertel auszuführen.



Zu Spielbeginn sind deine Familienmitglieder in deinem Haus. Stellst du ein Familienmitglied auf einen Ort in Florenz, um eine Aktion auszuführen, bleibt es an dem Ort. Du kannst es von dort aus nicht auf einen anderen Ort stellen. Beschuldigst du an einem Ort mit einem deiner Familienmitglieder später einen Sünder, kehren alle deine anderen Familienmitglieder in Florenz zurück in dein Haus. Von dort aus kannst du sie später erneut auf einen Ort in Florenz stellen.

Immer, wenn du einen Sünder beschuldigst, rückt Dante 1 Schritt auf seinem Weg vor und das Spielende näher.

Kannst du keine der beiden Möglichkeiten in der Florenz-Phase wählen, da sie nicht ausführbar sind, musst du den **Familienrat einberufen**. Dies lässt dich im nächsten Zug eine Aktion ausführen, du verlierst aber auch 2 Schandepunkte.

# ✘ I. HÖLLENPHASE ✘

In der Hölle versuchst du, Seelen zur Bestrafung in den entsprechenden Kreis ihrer Farbe zu bewegen. Dadurch erhältst du Schandepunkte – je tiefer der Kreis, desto mehr davon.

So bewegst du eine Seele in der Hölle oder vom Friedhof aus in sie hinein:

- » Bewege 1 Seele, die bereits in der Hölle ist, aber noch nicht den entsprechenden Kreis ihrer Farbe erreicht hat. Du erkennst diese Seelen daran, dass ihre Figuren aufrecht stehen.

## ODER

- » Bewege 1 Seele vom Friedhof auf einen beliebigen nicht besetzten Schild im ersten Kreis der Hölle. Da die Seele dabei den Acheron überquert, musst du Charon 1 Drachme für seinen Fährdienst zahlen (lege die Drachme in den Vorrat).

Kannst du keine Seele in der Hölle bewegen und hast keine Drachme, musst du Schulden aufnehmen (siehe S. 8) und 1 der beiden erhaltenen Drachmen dafür einsetzen, 1 Seele vom Friedhof über den Acheron in die Hölle zu bewegen.

## BEWEGUNGSREGELN FÜR SEELEN:

Du bewegst Seelen in der Hölle immer von Schild zu Schild. Folge dabei einer **beliebigen** Kette, die vom Schild mit der Seele aus **tief** in die Hölle führt. Ist der gewählte Schild, zu dem eine Kette führt, bereits besetzt (von einer stehenden oder liegenden Seele, einem Wächter oder einem Wächter-Plättchen), so überspringe ihn und eventuell weitere besetzte Schilde tiefer in die Hölle, bis die Seele einen Schild erreicht, der nicht besetzt ist.



Hast du eine Seele auf einen nicht besetzten Schild in den Kreis bewegt, der ihrer Farbe entspricht, **lege** die Seele auf den Schild. Sie hat ihren Bestimmungsort erreicht und besetzt dauerhaft diesen Schild. Du erhältst sofort die Anzahl Schandepunkte, die rechts vom entsprechenden Kreis angegeben ist.

Du kannst eine Seele **niemals** tiefer bewegen als in den entsprechenden Kreis ihrer Farbe.

## MAUERN VON DIS:

Bewegst du eine Seele vom fünften in den sechsten Kreis der Hölle, musst du erst Einlass durch die Mauern von Dis erhalten haben. Du hast Einlass, wenn du zuvor eine deiner **eigenen** Scheiben auf das Tor über dem Schild gelegt hast, auf den du die Seele bewegst.

Auf jedem Tor kann 1 Scheibe von jeder Person liegen.



Du darfst 1 Scheibe für Einlass legen, indem du eine Aktion am **SCHEITERHAUFEN** nutzt. Es gibt auch einen Silberbonus, der dich bis zu 2 Scheiben für Einlass legen lässt.

## ENDE MIT SCHRECKEN:

In dem seltenen Fall, dass du in der Höllenphase keine Seele bewegen kannst (es gibt keine nicht besetzten Schilde in der Hölle oder alle nicht besetzten Schilde liegen hinter den Mauern von Dis und du hast keinen Einlass), **endet das Spiel sofort**, selbst wenn eine andere Person noch eine Seele auf einen nicht besetzten Schild bewegen könnte.

Fahrt in diesem Fall **sofort** mit dem Punkt „Ende mit Schrecken“ vom Spielende fort (siehe S. 16).

Benötigt ihr eine Seele einer bestimmten Farbe, es ist aber keine entsprechende Figur mehr vorhanden, legt eines der Seelen-Ersatzplättchen auf einen entsprechenden Schild in der Hölle, auf dem eine der Seelen dieser Farbe liegt, und verwendet diese Figur.



**Beispiel A:** **Momra** ist am Zug und hat in der Höllenphase eine von drei Möglichkeiten:

- (1) Sie darf die braune Seele aus dem ersten Kreis auf den nicht besetzten Schild im zweiten Kreis bewegen. Sie folgt dabei der linken Kette, die vom Schild wegführt.
- (2) Sie darf die braune Seele auf einen der beiden nicht besetzten Schilde im dritten Kreis bewegen. Sie folgt dabei der rechten Kette, die vom Schild wegführt und überspringt den Schild mit der lila Seele.
- (3) Sie zahlt 1 Drachme in den Vorrat und bewegt damit die blaue Seele vom Friedhof auf einen nicht besetzten Schild im ersten Kreis, auf den nicht besetzten Schild im zweiten Kreis (indem sie den Schild mit der braunen Seele überspringt), oder auf einen der beiden Schilde im dritten Kreis (indem sie die Schilde mit der braunen und lila Seele überspringt).

**Momra** kann die lila Seele nicht bewegen – sie liegt bereits im Kreis, der ihrer Farbe entspricht.



**Beispiel B:**

- (4) **Paco** möchte die grüne Seele auf einen der beiden nicht besetzten Schilde im grünen Kreis bewegen, um zu punkten. Er darf den Schild mit der blauen Seele links oder den Schild mit der versteinerten Seele rechts überspringen. Nach der Bewegung legt er die Seele auf den Schild – sie hat den Kreis erreicht, der ihrer Farbe entspricht. Das bringt ihm 2 Schandepunkte, wie rechts vom Kreis angegeben.

**Paco** kann die grüne Seele nicht über den Schild mit der gelben Seele in den vierten Kreis bewegen, da eine Seele niemals tiefer in die Hölle bewegt werden darf als in den Kreis, der ihrer Farbe entspricht.



**Beispiel C:** **Momra** hat 2 Möglichkeiten, die rote Seele zu bewegen:

- (5) Sie bewegt die rote Seele auf den nicht besetzten Schild im fünften Kreis.
- (6) Sie überspringt den Schild mit der blauen Seele, durchquert die Mauern von Dis (da sie durch ihre eigene Scheibe dort Einlass hat), überspringt den Schild mit der gelben Seele und beendet die Bewegung auf dem Schild im sechsten Kreis. Dafür erhält sie, wie rechts vom Kreis angegeben, 4 Schandepunkte.

**Momra** kann die rote Seele nicht über den Schild mit der blauen Seele auf den Schild im sechsten Kreis bewegen, da sie am Tor der Mauer darüber keine eigene Scheibe für Einlass hat.





Wenn ihr eure Familienmitglieder in die Stadt schickt, können sie ihre Intrigen spinnen, einflussreiche Kontakte knüpfen und euren Reichtum vermehren.

Gassenkinder sind ein Produkt von Lust und Unzucht. Sie zu adoptieren, kostet kaum mehr als eine Schüssel Suppe.

Baut euren Turm aus und sichert euch dadurch die Achtung der ganzen Stadt. Heute sind gleich mehrere Baumeister am Bankett und geben sich der Völlerei hin, um den Abschluss eines Auftrags zu feiern.

Das Bankwesen ist das Schmuckstück von Florenz, doch geht Zins nicht Hand in Hand mit Wucher? Sichert euch gute Konditionen, indem ihr prestigeträchtige Gäste einladet.

Die Stadtwachen ädzen gerade im Gras. Schnell, das müsst ihr ausnutzen! Holt einige Familienmitglieder aus eurem Turm wieder zurück in euer Haus.

## 2. FLORENZ-PHASE

### 2.1 – FAMILIENMITGLIED NACH FLORENZ SCHICKEN

Wähle 1 Familienmitglied aus deinem Haus (*nicht deinem Turm*) und stelle es auf einen Ort. Führe dort die entsprechende(n) Aktion(en) aus.

Du darfst ein Familienmitglied auch dann auf einen Ort stellen, wenn du die Aktionen dort nicht (alle) ausführen möchtest. Es spielt keine Rolle, ob an einem Ort schon andere eigene oder fremde Familienmitglieder sind.

**Nicht vergessen:** Der Ort, auf den du dein Familienmitglied stellst, muss in dem Viertel liegen, dessen Symbol auf dem Schild angegeben ist, auf den du in der Höllenphase eine Seele bewegt hast. Du darfst 2 Drachmen zahlen, um dein Familienmitglied stattdessen auf einen Ort in einem beliebigen Viertel zu stellen.

Um die Aktion an einem besonderen Ort auszuführen, musst du die links oben angegebene Zugangsvoraussetzung erfüllen.

**Beispiel:** Führe die Aktion mit einem Gassenkind aus oder zahle 1 Florin.



#### FREIE ORTE



#### HEUHAUFEN

#### Gassenkind adoptieren

Stelle 1 Gassenkind aus deinem Vorrat neben das Familienmitglied, das du gerade auf diesen Ort gestellt hast.

Mit Gassenkindern kannst du deine Familie vergrößern. Du brauchst sie auch als Voraussetzung an manchen besonderen Orten.



#### BANKETT

#### Turm erweitern

Nimm das nächste Stockwerk aus deinem Vorrat (*in aufsteigender Reihenfolge*) und lege es auf deinen Turm.

Wenn du deinen Turm erweiterst, kannst du mehr Gäste empfangen, mehr Fässer lagern und mehr eigene Familienmitglieder aufnehmen, die Sünder beschuldigt haben.

Wer am Spielende den höchsten Turm hat, erhält Schandepunkte dafür.



#### BANK

#### Florin erhalten

Erhalte 2 Florin plus 1 für jeden Gast in deinem Turm (*deine Familienmitglieder im Turm sind keine Gäste*).

Mit Florin zahlst du Zugangsvoraussetzungen bei manchen besonderen Orten. Du kannst sie an der STADTMAUER und am SCHEITERHAUFEN in Drachmen wechseln.

Wer am Spielende die meisten Florin hat, erhält Schandepunkte dafür.



#### HOF

#### Familienmitglieder aus dem Turm zurückholen

Führe die 2 folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus:



1. Stelle bis zu 2 deiner Familienmitglieder aus deinem Turm in dein Haus.



2. Turm aufräumen: Ordne die Gäste, Fässer und Familienmitglieder in deinem Turm beliebig neu an. Du erhältst dadurch nichts dazu und entfernst auch nichts.

Du stellst Familienmitglieder, die Sünder beschuldigt haben, in den Turm. Mit der Aktion am HOF kannst du bis zu 2 von ihnen wieder verfügbar machen und Platz schaffen. Wenn du deinen Turm aufräumst, kannst du die Dinge darin effizienter anordnen und Felder neben deinen Gästen freimachen.

Wer am Spielende die meisten Familienmitglieder im eigenen Haus hat, erhält Schandepunkte dafür.

## 2. FLORENZ-PHASE

### BESONDERE ORTE

#### SCHEITERHAUFEN

#### Für die Hölle einkaufen

Führe die 3 folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus:

1. Wechsle bis zu 3 deiner Florin in entsprechend viele Drachmen.

2. Wähle 1:



- » Phlegethon: Rücke 1 Phlegethon-Stein ein Feld nach rechts vor.
- » Einlass: Lege 1 eigene Scheibe auf ein Tor der Mauern von Dis. Auf jedem Tor kann 1 Scheibe von jeder Person liegen.



Die ganze Stadt versammelt sich, um dem Spektakel beizuwohnen, wenn die reinigenden Flammen die fehlgeleiteten Seelen verzehren. Ihre schändlichen Ansichten sind die Brücke zwischen Erdenreich und Hölle. Nutzt sie weise für eure Zwecke.

3. Wähle 1:



- » Zahle 1 Drachme und nutze einen Wächter (siehe S. 22).
- » Zahle 2 Drachmen und nutze die Aktion „Der Fluss Styx“ (siehe S. 9), um auf 1 oder 2 Sündenleisten vorzurücken.

#### STADTMAUERN

#### Fässer zur Belagerung beisteuern

Führe die 3 folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus:

1. Wechsle bis zu 2 deiner Florin in entsprechend viele Drachmen.

2. Zahle 2 Drachmen und spiele 1 Betrugskarte aus (siehe Spielhilfe).

3. Stelle 1 Fass aus deinem Turm auf das farblich entsprechende Feld deines Lagers und erhalte sofort die darüber angegebene Belohnung:



Die Stadt wird von den treulosen kaiserfreundlichen Ghibellinen belagert. In diesen Zeiten des Mangels und der Plagen kommt es zu abscheulichen Taten. Das Töten zu verlängern, indem man beide Seiten mit Ressourcen unterstützt, wäre geradezu ein Werk des Teufels.

#### LAGER



- 1 Schandepunkt pro 2 Felder (abgerundet), die deine Schädel insgesamt auf den Sündenleisten vorgerückt sind (das erste Feld zählt bereits mit).
- 2 Schandepunkte für jede deiner Urkunden im Urkunden-Bereich (siehe S. 14).
- 1 Schandepunkt für jeden deiner Schädel auf den Sündenleisten.
- 4 Schandepunkte ODER eine ½-Urkunde.

#### MARKT

#### Fässer stehlen

Nimm 1 Fass vom **MARKT** und stelle es auf ein freies Feld in einem gebauten Stockwerk deines Turms.

Du kannst kein Fass einer Farbe nehmen, das sich bereits in deinem Turm oder deinem Lager befindet.

Fässer lassen dich Effekte auf Betrugskarten aktivieren und können dir Schandepunkte bringen, wenn du sie in dein Lager stellst (an der **STADTMAUER**).



Auf dem Markt findet sich Betrug in all seinen Facetten: Wahrsager, Zuhälter und Fälscher gehen an jeder Ecke ihrem schändlichen Handwerk nach. Lasst euren Nachwuchs mit seinen langen Fingern dafür sorgen, dass auch ihr etwas davon habt.

#### PALAST

#### Gast empfangen

Nimm 1 Gast von diesem Ort und stelle ihn auf ein freies Feld in deinem Turm. Du erhältst so viele Florin wie die Zahl des Stockwerks, in das du den Gast stellst (von 0 bis 4).

Du kannst in deinem Turm nur 1 Gast jeder Farbe empfangen. Du kannst deine Gäste mit der Aktion am **HOF** neu anordnen, sie bleiben aber in deinem Turm.

Du brauchst Gäste, damit du am Ort ihrer Farbe Sünder beschuldigen kannst. Wer am Spielende die meisten Gäste im eigenen Turm hat, erhält Schandepunkte dafür.



Der Palast schäumt nur so vor Intrige und Verrat. Seid auf der Hut, wenn ihr dort seid. Ihr trefft auf einflussreiche Leute – empfangt sie in eurem Turm, sie werden sich ganz sicher bei euch revanchieren.



Im Dunkel jeder Ecke von Florenz verstecken sich jene, die Sünde und Laster verdorben hat.

Beschuldigt sie, wenn ihr auf sie trifft. Beten wir gemeinsam für ihre Sühne und mögen sie ihre Sünden noch vor ihrer Hinrichtung bereuen.

Nach einer Beschuldigung weht der Wind der Rache durch die Straßen der Stadt. Eure Familienmitglieder sollten sich dort eine Weile nicht blicken lassen. Bringe sie in deinem Haus unter und sichere den Ankläger unter ihnen besonders gut.

Sünder werden hingerichtet und ihre Leichen landen auf dem Friedhof. Lasst uns für ihre gepeinigten Seelen beten.



Eure Verdienste bleiben in der Hölle nicht unbeachtet. Man wird euch fürstlich belohnen, je nachdem, welche Art von Sünder ihr seiner gerechten Strafe zugeführt habt.

Von seinem Weg aus sieht Dante voller Schrecken dabei zu, wie die armen Seelen grausam bestraft werden. Jene, die besonders viele Sünder überführt haben, erwartet eine Belohnung.

### Nicht vergessen:

Ohne die entsprechende Urkunde erhältst du am Spielende keine Punkte für deinen Fortschritt auf einer Sündenleiste.

Fehlt dir eine Urkunde, darfst du aber zwei 1/2-Urkunden abgeben, um 1 Urkunde deiner Wahl zu erhalten.



## 2. FLORENZ-PHASE



### 2.2 – EINEN SÜNDER BESCHULDIGEN

Beschuldigst du einen Sünder, wird dieser sofort hingerichtet. Du führst diese Aktion aus, um die Seele einer bestimmten Farbe in die Hölle zu schicken, und rückst auf der entsprechenden Sündenleiste vor.

Du kannst einen Sünder nur an einem Ort beschuldigen, an dem sich bereits eines deiner Familienmitglieder befindet. Außerdem musst du die Voraussetzungen zum Beschuldigen von Sündern an diesem Ort erfüllen (siehe nächste Seite).

**Nicht vergessen:** Du kannst einen Sünder nur an einem Ort in dem Viertel beschuldigen, dessen Symbol auf dem Schild angegeben ist, auf den du die Seele in der Höllenphase bewegt hast. Du darfst 2 Drachmen zahlen, um stattdessen einen Ort in einem beliebigen Viertel zu wählen.

#### SO BESCHULDIGST DU EINEN SÜNDER:

Wähle eines deiner Familienmitglieder an einem Ort und führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

##### 1. Stelle dein Familienmitglied in deinen Turm:

Stelle das Familienmitglied, das den Sünder beschuldigt, auf ein freies Feld in deinem Turm. Hast du einen Sünder an einem besonderen Ort beschuldigt, stelle dein Familienmitglied auf ein freies Feld auf dem Stockwerk mit dem Gast der entsprechenden Farbe.



##### 2. Stelle alle deine anderen Familienmitglieder in Florenz in dein Haus:

Befinden sich weitere deiner Familienmitglieder an Orten in Florenz, stelle sie alle in dein Haus.



##### 3. Stelle die Seele des Sünders auf den Friedhof:

Stelle 1 Seele aus dem Vorrat auf den Friedhof. Ihre Farbe entspricht der Farbe des Ortes, an dem du den Sünder beschuldigt hast.



*Wichtig: Die neue Seele gehört dir nicht. Auch andere Personen können sie später in ihrem Zug bewegen.*

##### 4. Rücke deinen Schädel auf der Sündenleiste vor und erhalte den Bonus:

Rücke auf derjenigen Sündenleiste, die der Farbe der neuen Seele entspricht, 1 Feld nach rechts vor (siehe S. 9).



Nutze den Bonus auf dem Plättchen links von der Sündenleiste. Die Effekte der Boni werden auf der nächsten Seite erklärt.

##### 5. Rücke Dante vor:

Rücke Dante 1 Etappe vor (berücksichtige hierbei vorhandene Abkürzungen) und erhalte die dabei angegebene Belohnung:



Stelle 1 heidnische cremefarbene Seele auf den Friedhof. Wird sie später in den entsprechenden Kreis ihrer Farbe (den ersten Kreis) bewegt, bringt sie wie gewohnt Schandepunkte. Zusätzlich hast du die Möglichkeit, 1 Wächter zu nutzen (mehr dazu auf S. 22).



(Optional) Spiele 1 Betrugskarte aus.



Vergib die Urkunde für Dantes aktuellen Kreis: Wer mit dem eigenen Schädel auf der Sündenleiste des Kreises, in dem Dante sich gerade befindet, am weitesten vorgerückt ist, legt 1 Urkunde in den farblich entsprechenden Urkunden-Bereich. Bei einem Gleichstand tun dies alle daran Beteiligten.

*Nur wer am Spielende eine Urkunde für einen der Kreise hat, kann Punkte dafür erhalten.*



**Beispiel:** In ihrer Florenz-Phase beschuldigt **ARACELI** einen Sünder und rückt Dante in den blauen Kreis vor. **MONIKA** legt 1 Urkunde in den Urkunden-Bereich des Kreises, da ihr Schädel auf der Sündenleiste des blauen Kreises am weitesten vorgerückt ist.



Erhalte 2 Schandepunkte. Vergib die Urkunde für den hellblauen Kreis. Alle anderen Personen sind noch genau 1-mal am Zug, dann fahrt ihr mit dem **Spielende** fort (siehe S. 16).

## 2. FLORENZ-PHASE

### VORAUSSETZUNGEN ZUM BESCHULDIGEN VON SÜNDERN:



#### Freie Orte:

- » In deinem Turm muss es ein freies Feld geben, auf das du das Familienmitglied stellen kannst, das den Sünder beschuldigt.



#### Besondere Orte:

- » In deinem Turm muss sich ein Gast der Farbe des Ortes befinden, an dem du den Sünder beschuldigst.
- » In deinem Turm muss es **auf dem gleichen Stockwerk** dieses Gastes ein freies Feld geben, auf das du das Familienmitglied stellen kannst, das den Sünder beschuldigt.

### Kein Platz im Turm

Gibt es in deinem Turm keine passenden freien Felder, kannst du keinen Sünder beschuldigen. Die Aktionen an manchen Orten lassen dich Platz schaffen:

Am **HOF** darfst du bis zu 2 Familienmitglieder aus dem Turm zurück in dein Haus holen. An der **STADTMAUER** darfst du 1 Fass aus deinem Turm in dein Lager stellen. Am **BANKETT** darfst du deinen Turm um 1 Stockwerk erweitern.

### SILBERBONI



### BONI

### GOLDBONI



- » Nutze 1 Wächter (siehe S. 22) **UND**
- » Erhalte 1 Drachme.



- » Führe die Aktion „Der Fluss Styx“ aus (siehe S. 9) **UND**
- » Erhalte 1 Schandepunkt.



- » Nutze 1 Wächter (siehe S. 22) **UND**
- » Erhalte 1 Schandepunkt.



- » Rücke 1 Phlegethon-Stein 1 Feld nach rechts vor **UND**
- » Rücke 1 Phlegethon-Stein 1 Feld nach links oder rechts. Du darfst auch denselben Stein 2 Felder nach rechts vorrücken.



- » Erhalte 3 Drachmen.



- » Spiele 1 Betrugskarte aus (siehe S. 9).



- » Lege bis zu 2 Scheiben für Einlass auf die Mauern von Dis (siehe S. 13) **ODER**
- » Erhalte 2 Schandepunkte.



- » Rücke zusätzlich einen deiner Schädel auf einer beliebigen Sündenleiste 1 Feld nach rechts vor. Du erhältst keinen Bonus für das erneute Vorrücken. Du bekommst die ½-Urkunde, falls du das vierte Feld erreichst.

Auf jedem Tor kann 1 Scheibe von jeder Person liegen.

### 2.3 - FAMILIENRAT EINBERUFEN

Hast du keine Familienmitglieder in deinem Haus, die du auf einen Ort in Florenz stellen könntest, und kannst du keinen Sünder beschuldigen, **musst** du den Familienrat einberufen. Du kannst keinen Sünder beschuldigen, wenn du kein Familienmitglied an einem Ort hast, wenn es kein passendes freies Feld in deinem Turm gibt oder wenn du keinen farblich entsprechenden Gast in deinem Turm hast.

### Besser vermeiden

Musst du den Familienrat einberufen, deutet das darauf hin, dass etwas nicht gut gelaufen ist.

Schickst du dein letztes Familienmitglied nach Florenz, achte immer darauf, dass du im nächsten Zug einen Sünder beschuldigen kannst, denn dann stellst du alle deine anderen Familienmitglieder in Florenz wieder in dein Haus.



Du verlierst 2 Schandepunkte und wählst genau 1 der folgenden Optionen:



- » Stelle 1 Familienmitglied in dein Haus. Du darfst es von einem Ort in Florenz oder aus deinem Turm nehmen.



#### ODER

- » Stelle 1 Gast aus deinem Turm auf den **PALAST**.



#### ODER

- » Stelle 1 Fass aus deinem Turm auf den **MARKT**.

Wählst du einen Gast aus deinem Turm, verlierst du mit ihm die Möglichkeit, einen Sünder am Ort der entsprechenden Farbe zu beschuldigen. Wählst du ein Fass, kannst du womöglich Voraussetzungen auf Betrugskarten nicht mehr erfüllen.





*Eure wichtigste Aufgabe ist es, Sünder in die Hölle zu bringen. Wart ihr dabei zu nachlässig, wird man euch bestrafen. Je weniger Seelen in einem Kreis sind, desto mehr Schande werdet ihr verlieren.*

## 🎲 SPIELENDEN 🎲



Das Spiel endet, sobald jemand von euch einen Sünder beschuldigt und Dante dadurch auf seinem Weg zur letzten Etappe vorrückt. Fahrt mit den unten beschriebenen Schritten fort, sobald alle anderen Personen noch genau einmal am Zug waren.

Beschuldigt eine der anderen Personen in ihrem letzten Zug einen Sünder, rückt Dante nicht weiter vor. Ihr Schädel auf der Sündenleiste rückt aber wie gewohnt vor und die Person nutzt auch den entsprechenden Bonus der Leiste.

### ENDWERTUNG

#### 1. Betrugskarten werten:



Diesen Schritt beginnt ihr bei der Person, die den letzten Zug durchgeführt hatte. Fahrt dann gegen den Uhrzeigersinn bis zu der Person fort, die Dante auf seinem Weg zur letzten Etappe vorgerückt hat: Prüfe bei allen deinen ausgespielten Betrugskarten, ob der Effekt am Spielende aktiviert wird. Du musst dazu die Fässer auf deinem Familientableau haben, die oben rechts auf der Betrugskarte angegeben sind. Hast du die entsprechenden Fässer, handle 1 der beiden Effekte auf der rechten Seite der Betrugskarte ab, falls du das möchtest. Die Effekte sind auf S. 4 und auf deiner Spielhilfe erklärt.

#### 2. Phlegethon-Wertung anpassen:



*(Falls der Wächter Geryon im Spiel ist und Gruben auf dem Spielplan liegen, entfernt die Gruben, sodass die Schilde darunter nicht besetzt sind.)*

##### Führt diesen Schritt für jeden Kreis aus (von oben nach unten):

Rückt für jeden nicht besetzten Schild in einem Kreis den farblich entsprechenden Phlegethon-Stein jeweils 1 Feld nach links (soweit möglich). Schilde sind nicht besetzt, wenn sich keine Seele, kein Wächter und kein Wächter-Plättchen darauf befindet.

#### 3. Zusätzliche Urkunden erhalten:



Beginnt diesen Schritt bei der Person, die Dante auf seinem Weg zur letzten Etappe vorgerückt hat, und fahrt gegen den Uhrzeigersinn fort: Du erhältst für je 2 deiner 1/2-Urkunden eine beliebige Urkunde, die du noch nicht hast. Lege dafür 1 deiner Urkunden in den entsprechenden Urkunden-Bereich. Hast du eine 1/2-Urkunde übrig, erhältst du dafür nichts.

#### 4. Kreise werten:



Beginnt beim lila Kreis und wertet die Kreise einzeln von oben nach unten bis einschließlich zum hellblauen Kreis:

Wer eine Urkunde im farblich entsprechenden Urkunden-Bereich hat, erhält für diesen Kreis Schandepunkte. Multipliziere den Wert des farblich entsprechenden Phlegethon-Steins (1-5) mit der Zahl auf dem Feld, auf dem sich dein Schädel auf der Sündenleiste befindet (1-4), und erhalte das Ergebnis als Schandepunkte. Du kannst also zwischen 1 (1×1) und 20 (5×4) Schandepunkten pro Kreis erhalten.

#### 5. Schulden bei Charon zurückzahlen:

Du verlierst so viele Schandepunkte wie auf dem Feld auf der Schuldenleiste angegeben, auf dem sich dein Boot befindet (0, 2 oder 4 Schandepunkte).

#### 6. Ruf in Florenz werten:

Es bringt dir einen guten Ruf in Florenz ein, wenn du am Spielende bestimmte Meilensteine erreicht hast. Du erhältst folgende Schandepunkte dafür (bei einem Gleichstand erhalten sie alle Beteiligten):



Wer die meisten Schandepunkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer die meisten Urkunden hat. Seid ihr auch hier gleichauf, teilt ihr euch den Sieg.

#### Ende mit Schrecken:

Wurde das Spielende vorzeitig eingeleitet, da jemand von euch in der Höllenphase keine Seele bewegen konnte (siehe S. 11), führt zuerst diese Schritte und erst anschließend Schritt 1-6 der Endwertung aus:

- » Rückt Dante auf seinem Weg Etappe für Etappe vor. Prüft bei jeder Etappe, wer von euch bei diesem Kreis mit dem eigenen Schädel auf der Sündenleiste am weitesten vorgerückt ist. Trifft das auf dich zu, lege 1 Urkunde in den entsprechenden Urkunden-Bereich. Niemand erhält die Belohnung mit 2 Schandepunkten für die letzte Etappe oder andere Belohnungen.
- » Für die Abfolge in den Schritten der Endwertung gilt diejenige Person von euch, die in der Höllenphase keine Seele bewegen konnte, als die Person, die Dante auf seinem Weg zur letzten Etappe vorgerückt hat.



## ♣ SPIELEND ♣

### BEISPIELE FÜR DIE SCHRITTE 2, 3 UND 4 DER ENDWERTUNG

Diese Beispiele erläutern die Wertung von vier Höllenkreisen (blau, gelb, rot und grau).

Am Spielende liegen die Phlegethon-Steine wie abgebildet (A) auf den Leisten. Die Verteilung der Seelen in den vier Kreisen sieht ihr rechts (B).



**Schritt 2 – Phlegethon-Wertung anpassen:** Ihr ermittelt, wie viele nicht besetzte Schilde es in jedem Kreis gibt (B). Rückt jeweils den entsprechenden Phlegethon-Stein um so viele Felder nach links (C). Der Stein kann nicht weiter nach links rücken als in die Spalte mit 1 Schandepunkt.

- » **Blauer Kreis:** Es gibt keine nicht besetzten Schilde in diesem Kreis. Ihr rückt den blauen Phlegethon-Stein nicht nach links.
- » **Gelber Kreis:** In diesem Kreis gibt es 3 nicht besetzte Schilde. Ihr rückt den gelben Phlegethon-Stein 3 Felder nach links (höchstens bis zum Feld mit 1 Schandepunkt).
- » **Roter Kreis:** In diesem Kreis gibt es 2 nicht besetzte Schilde. Ihr rückt den roten Phlegethon-Stein 2 Felder nach links.
- » **Grauer Kreis:** Es gibt 3 nicht besetzte Schilde in diesem Kreis. Ihr rückt den grauen Phlegethon-Stein 3 Felder nach links (höchstens bis zum Feld mit 1 Schandepunkt).



**Schritt 3 – Zusätzliche Urkunden erhalten:** **PACO** ist der Einzige, der 2 der ½-Urkunden hat. Er legt sie zurück in den Vorrat und legt dafür 1 seiner Urkunden in den blauen Urkunden-Bereich (D). Dort bringt sie ihm in Schritt 4 die meisten Schandepunkte.



**Schritt 4 – Kreise werten:** Ihr geht die Kreise einzeln durch und ermittelt, wie viele Punkte ihr dafür erhaltet.



- » **Blauer Kreis:** **ANACLI** hat eine Urkunde und darf den Kreis werten. Sie erhält 15 Schandepunkte (5×3) für den Kreis. **PACO** erhält 10 Schandepunkte (5×2) für den Kreis, da er im Schritt zuvor noch eine Urkunde legen durfte.
- » **Gelber Kreis:** Niemand hat eine Urkunde, also erhält niemand Schandepunkte für den Kreis.
- » **Roter Kreis:** **MONIKA** hat eine Urkunde und erhält 6 Schandepunkte für den Kreis (2×3).
- » **Grauer Kreis:** **PACO** hat eine Urkunde und erhält 3 Schandepunkte für den Kreis (1×3). **MONIKA** hat auch eine Urkunde und erhält für den Kreis 4 Schandepunkte (1×4).

### Tipps für mehr Schandepunkte

Hast du eine Urkunde, bedeutet das nicht automatisch, dass du viele Schandepunkte für einen Kreis erhältst. Meist musst du gar nicht alle Urkunden sammeln, sondern kannst dich auf 1 oder 2 Kreise konzentrieren, in denen du stark punktest.

Die Lage des Phlegethon-Steins am Spielende kann große Auswirkungen haben. Selbst wenn dein Schädel auf der Sündenleiste ganz nach rechts vorgedrückt ist, erhältst du nur wenig Punkte, falls es im entsprechenden Kreis mehrere nicht besetzte Schilde gibt. Viele Betrugskarten, aber auch die Wächter können dir dabei helfen, Kreise zu füllen.

## ❁ VARIANTEN ❁

Nutzt diese Varianten beim Spielaufbau, um das Spiel noch interaktiver zu gestalten. Ihr könnt sie beliebig miteinander kombinieren:

### DIPLOMATISCHE KRISE

3

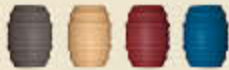


Bevor ihr die Gäste auf den **PALAST** stellt: Entfernt so viele zufällige Gäste aus dem Spiel, wie Personen mitspielen.

**Beispiel:** Spielt ihr zu dritt, nehmt ihr 12 Gäste (3 von jeder Farbe) und entfernt 3 zufällige davon. Die restlichen 9 Gäste stellt ihr auf den **PALAST**.

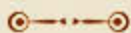
### ZEIT DES MANGELS

18



Bevor ihr die Fässer auf den **MARKT** stellt: Entfernt so viele zufällige Fässer aus dem Spiel, wie Personen teilnehmen.

**Beispiel:** Spielt ihr zu zweit, nehmt ihr 8 Fässer (2 von jeder Farbe) und entfernt 2 zufällige davon. Die restlichen 6 Fässer stellt ihr auf den **MARKT**.



### HÖLLISCHES TEMPO

Fügt weitere Abkürzungen hinzu. So verkürzt ihr das Spiel und macht es noch enger.

6

Bei 4 Personen:  
Fügt 1 Abkürzung hinzu.



Bei 3 Personen:  
Fügt 2 Abkürzungen hinzu.

Bei 2 Personen:  
Fügt 1 Abkürzung hinzu.

Legt die Abkürzungen auf zufällige Etappen auf Dantes Weg, die keine Urkunden bringen.

## ❁ SOLO-MODUS ❁

Der Solo-Modus und die drei damit verbundenen Herausforderungen lassen dich jeden Winkel der Hölle erkunden. Beachte dabei die folgenden Änderungen:

### ÄNDERUNGEN AM SPIELAUFBAU

Führe diese Änderungen am Spielaufbau durch:

6 Lege 3 Abkürzungen auf jede der Etappen auf der linken Seite der Treppen.



8 Wähle 1 zufällige schwarze Wächterkarte und lege sie offen neben den Spielplan.



14 Zeigt deine Familienkarte dieses Symbol, entferne sie und ziehe eine andere. Stelle einen vierten Adligen in dein Haus.



15 Vor Spielbeginn rückt dein Schädel auf den Sündenleisten nicht vor.

### REGELÄNDERUNGEN

» Falls dein Schandepunkt-Marker in den negativen Schandepunkte-Bereich fällt, endet das Spiel sofort und du hast verloren.

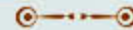
» An jedem Ort kann immer nur 1 deiner Familienmitglieder sein.

» Bei der Endwertung überspringst du den Schritt „Ruf in Florenz werten“.

» **HEUHAUFEN:** Stellt du ein Familienmitglied auf diesen Ort, musst du es gegen ein Gassenkind aus deinem Vorrat austauschen. Du kannst nie mehr als 4 Familienmitglieder haben.



» **MINOS:** Jedes Mal, wenn du eine Seele in einem Kreis wertest, in dem dein Schwanzplättchen liegt, erhältst du 2 Schandepunkte zusätzlich.



### DEIN WEG ZUR SCHANDE

Dein Ziel ist es, möglichst viele Schandepunkte zu sammeln. Nutze dabei die allgemeinen Regeln des Solo-Modus.

**WERTUNG** • Nutze deinen Schandepunkt-Marker um im Spielverlauf deine Schandepunkte zu zählen. Nutze am Spielende einen Schandepunkt-Marker einer anderen Farbe, um deine Schandepunkte durch Betrugskarten und Kreise sowie deine Abzüge durch Charon zu zählen. Deine Gesamtwertung richtet sich nach dem niedrigeren Ergebnis, das du mit einem der beiden Schandepunkt-Marker erzielt hast. Wie schneidest du im Vergleich zu anderen Bewohnern der Hölle ab?

#### DIE GOTTLOSEN

- » 0 – 9 Punkte: Sokrates
- » 10 – 19 Punkte: Aristoteles
- » 20 – 28 Punkte: Homer
- » 29 – 36 Punkte: Elektra
- » 37 – 43 Punkte: Hektor
- » 44 – 49 Punkte: Julius Caesar

Diese Seelen haben kaum gesündigt. Deine Reise hin zu wahrer Schande hat gerade erst begonnen. Schaffst du es noch tiefer?

#### DIE MASSLOSEN

- » 50 – 54 Punkte: Helena
- » 55 – 59 Punkte: Paris
- » 60 – 64 Punkte: Dido
- » 65 – 69 Punkte: Kleopatra
- » 70 – 74 Punkte: Achilles

Deine Boshaftigkeit blüht auf, aber du kannst noch tiefer sinken. Entfessele deine dunkle Seite!

#### DIE GEWALTÄTIGEN

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

Sieh an, du wandelst auf dem Pfad der Gewalt. Müge dein Zorn dich zu noch größerer Schande führen.

#### DIE BETRÜGER

- » 84 – 86 Punkte: Diomedes
- » 87 – 89 Punkte: Odysseus

Die Kunst des Betrugers scheint dir zu liegen. Du kannst deine Schande mit erhobenem Haupt tragen!

#### VERRÄTER! DIE SCHLIMMSTEN ALLER SÜNDER

- » 90 oder mehr Punkte: Brutus

Ein Hoch auf den Verrat! Deine Schande hallt durch die tiefsten Winkel der Hölle und sucht ihresgleichen!

## SOLO-MODUS

### DIE HERAUSFORDERUNGEN

Die folgenden 3 Herausforderungen führen Änderungen ein, die dafür sorgen, dass du dir jeden Schandepunkt hart erkämpfen musst. Wähle einen Schwierigkeitsgrad. Die Anzahl der Schandepunkte, die du benötigst, um die Herausforderung zu gewinnen, ist oben in jeder Spalte angegeben. In den Reihen siehst du, welche Voraussetzungen du erfüllen und wie viele Drachmen du zahlen musst, sobald Dante die Etappe der entsprechenden Urkunde erreicht. Kannst du die angegebene Voraussetzung nicht erfüllen (oder übertreffen), verlierst du so viele Schandepunkte wie in der Spalte ganz rechts mit dem „X“-Symbol angegeben.

### HERAUSFORDERUNG 1 – ZAHLTAG

Charon reicht es so langsam. Er leiht dir keine Drachmen mehr und fordert einen Tilgungsplan für deine Schulden.

#### REGELÄNDERUNG

- Du kannst bei Charon keine Schulden aufnehmen. (Wenn du aus diesem Grund in der Höllenphase keine Seele bewegen kannst, endet das Spiel.)

	LEICHT 	MITTEL 	SCHWER 	X
	 -2 	 -2 	 -3 	
	 -2 	 -3 	 -3 	
	 -1 	 -2 	 -3 	
	 -1 	 -2 	 -3 	
	 -2 	 -3 	 -4 	
	 -2 	 -2 	 -4 	
	 -2 	 -2 	 -2 	
	 -4 	 -5 	 -6 	

## SOLD-MODUS

### HERAUSFORDERUNG 2 – DER SCHWARZE TOD

Der Schwarze Tod hat dafür gesorgt, dass der Friedhof voller Leichen ist. Führe sie schnell in ihren Bestimmungskreis, bevor ihr Fleisch verrottet.

#### ÄNDERUNG AM SPIELAUFBAU

- 19** Sieh dir die obersten 7 Seuchenkarten an und stelle die entsprechenden Seelen auf den Friedhof. Stelle außerdem 1 cremefarbene Seele auf den Friedhof. Entferne die restlichen Seuchenkarten aus dem Spiel.

#### REGELÄNDERUNG

- Steht keine Seele mehr auf dem Friedhof, nutze keine Seuchenkarte und stelle keine weitere Seele dorthin.

#### ZUSÄTZLICHE SIEGBEDINGUNG

- Am Spielende darfst du keine Schädel auf den ersten beiden Feldern einer Sündenleiste haben (sie dürfen auf Feld „3“ oder „4“ oder gar nicht auf der Sündenleiste liegen). Ansonsten hast du die Partie verloren.

	LEICHT 	MITTEL 	SCHWER 	
				
				
				
				
				
				
				
				

# SOLD-MODUS

## HERAUSFORDERUNG 3 – EIN UNVERGESSLICHER ABSTIEG



Beeindrucke Dante, indem du ihm auf seinem Weg möglichst große Qualen zeigst.

	LEICHT	MITTEL	SCHWER	

### VORAUSSETZUNGEN



Anzahl der liegenden Seelen im Kreis dieser Farbe.



Anzahl der liegenden Seelen in allen Höllenkreisen.



Drachmen, die du zahlen musst.



Anzahl der liegenden Seelen im Kreis dieser Farbe, deren benachbarte Schilde alle nicht besetzt sind.



Auf diesem Feld auf der Sündenleiste dieser Farbe muss dein Schädel liegen.



Anzahl der ausgespielten Betrugskarten.



Anzahl der stehenden Seelen im Kreis dieser Farbe.



Anzahl der Scheiben für Einlass an den Mauern von Dis.



Der Phlegethon-Stein dieser Farbe muss auf dem Feld rechts am Ende der Leiste liegen.

## WÄCHTER

Es gibt 6 Wächter, die die Höllenkreise bewachen – 3 rote und 3 schwarze.

### ALLGEMEINE REGELN

- » Seelen können nicht tiefer bewegt werden als in den Kreis ihrer Farbe. Effekte von Wächtern ändern an dieser Regel nichts.
- » Du darfst Wächter versetzen, ohne ihre Effekte zu aktivieren. Möchtest du aber die Effekte aktivieren, musst du den Aufsteller auf einen anderen Schild versetzen.
- » Die Effekte von Wächtern beziehen sich ausschließlich auf Seelen, niemals auf Aufsteller oder andere Spielelemente.

### BENACHBART

Du darfst einen Wächter auf einen beliebigen nicht besetzten Schild in der Hölle versetzen. Bezieht sich der Effekt auf eine Seele auf einem benachbarten Schild, darf dieser Schild auch zu einem höheren oder tieferen Kreis gehören.

**Beispiel:** Nach dem Versetzen darf Medusa eine der Seelen versteinern, die hier grün markiert sind.



Die uralten Wächter der Hölle verfügen über Kräfte, die sich in den richtigen Händen als unschätzbar wertvoll erweisen können. Doch hört! Manchmal ist es weiser, ihren Pfad des Todes nicht zu kreuzen.



## ROTE WÄCHTER



*Lauscht ihrer Stimme, doch erwidert nicht ihren Blick: Sonst wird ihr abscheuliches Antlitz das Letzte sein, was ihr gesehen habt. Ihre Opfer werden zu grotesk verzerrten Statuen, auf ewig dazu verdammt, zwischen Leben und Tod zu verharren.*

**SPIELAUFBAU:** Stellt den Aufsteller auf den Schild ganz links im gelben Kreis. Legt außerdem die Plättchen für versteinerte Seelen bereit.



**NUTZEN:** Versetze den Aufsteller auf einen nicht besetzten Schild. Wähle 1 Seele auf einem benachbarten Schild, entferne sie aus dem Spiel und lege an ihre Stelle eine versteinerte Seele auf den Schild.

**HINWEIS:** Versteinerte Seelen können nicht bewegt werden.



*Wenn er schläft, gleicht der Titan einem Hügel. Doch wehe, er erwacht: Der Klang seiner Ketten lässt selbst die kalten Herzen der Harpyien erzittern. Fängt er mit ihnen eine Seele, ist sie zu ewiger Knechtschaft verdammt.*

**SPIELAUFBAU:** Stellt den Aufsteller auf den Schild ganz links im hellblauen Kreis. Legt jeweils das Fessel-Plättchen eurer Farbe zu euch.



**NUTZEN:** Versetze den Aufsteller auf einen nicht besetzten Schild. Wähle 1 Seele auf einem benachbarten Schild und lege deine Fesseln darunter. Liegen deine Fesseln bereits unter einer anderen Seele, darfst du sie von dort nehmen.

**HINWEIS:** Nur du kannst eine Seele bewegen, unter der deine Fesseln liegen. Erreicht die Seele ihren farblich entsprechenden Kreis, nimm deine Fesseln zu dir zurück.



*Lasst euch von seinem menschlichen Gesicht nicht täuschen! Wenn euch seine Klauen nicht zerreißen, stößt er euch seinen Stachel in den Rücken. Und schwingt er sich auf, zerstört er mit seinem Schwanz alles, was sich ihm in den Weg stellt.*

**SPIELAUFBAU:** Stellt den Aufsteller auf den Schild ganz links im grauen Kreis. Legt die Gruben-Plättchen bereit.



**NUTZEN:** Versetze den Aufsteller auf einen nicht besetzten Schild. Wähle dann einen dazu benachbarten, nicht besetzten Schild und lege 1 Grube darauf.

**HINWEIS:** Entfernt am Spielende alle Gruben. Bei der Endwertung sind also alle Schilde nicht besetzt, auf denen Gruben lagen. Rückt den entsprechenden Phlegethon-Stein in Schritt 2 der Endwertung (siehe S. 16) wie gewohnt für jeden nicht besetzten Schild 1 Feld nach links.

## 🐉 SCHWARZE WÄCHTER 🐉

**SPIELAUFBAU:** Stellt den Aufsteller auf den Schild ganz rechts im lila Kreis. Legt jeweils das Schwanz-Plättchen eurer Farbe zu euch.



**NUTZEN:** Versetze den Aufsteller auf einen nicht besetzten Schild. Lege dein Schwanz-Plättchen rechts neben dem entsprechenden Kreis auf das Schandepunkte-Symbol. Das ist nur möglich, falls dort noch kein Plättchen liegt. Liegt dein Schwanz-Plättchen bereits neben einem anderen Kreis, darfst du es von dort nehmen.



**HINWEIS:** Jedes Mal, wenn eine andere Person eine Seele in den farblich entsprechenden Kreis mit deinem Schwanz-Plättchen bewegt und dafür Schandepunkte erhält, erhältst du die Schandepunkte ebenfalls. Dies gilt nicht, wenn du selbst die Seele in den Kreis bewegst hast.



**SPIELAUFBAU:** Stellt den Aufsteller auf den Schild ganz rechts im grünen Kreis. Legt außerdem die Knochen-Plättchen bereit.



**NUTZEN:** Versetze **NICHT** den Aufsteller, sondern nimm stattdessen 1 Knochen. Du kannst ihn in der Höllenphase eines späteren Zuges nutzen. Du darfst mehrere Knochen haben.

**HINWEIS:** In der Höllenphase darfst du, statt wie gewohnt eine Seele zu bewegen, einen Knochen zahlen, um Cerberus anzulocken.



Bewege den Aufsteller auf den Schild einer Seele, die du verscheuchen möchtest, und bewege die Seele beliebig viele Schilde in gerader Linie nach unten auf einen nicht besetzten Schild. Die Seele darf dabei nicht besetzte Schilde, Schilde mit Seelen und Schilde mit Wächter-Plättchen überspringen. Die Seele darf auch die Mauern von Dis durchqueren, falls du dort Einlass hast.

**Beispiel:** *Monna* stellt Cerberus auf den Schild mit der gelben Seele und verscheucht sie. Sie darf die Seele auf einen beliebigen der grün markierten Schilde bewegen. Sie kann die Seele nicht auf den rot markierten Schild links bewegen, da sie dort keinen Einlass hat. Sie darf die Seele nicht auf den rot markierten Schild rechts bewegen, da dann die Bewegung nicht mehr in einer geraden Linie wäre.



**SPIELAUFBAU:** Stellt den Aufsteller auf den Schild ganz rechts im roten Kreis. Legt jeweils das Plättchen mit dem Labyrinth-Eingang eurer Farbe zu euch.



**NUTZEN:** Versetze den Aufsteller auf einen nicht besetzten Schild. Lege deinen Eingang auf einen anderen nicht besetzten Schild, auch wenn er bereits in der Hölle liegt. Du kannst den Aufsteller nicht versetzen, ohne deinen Eingang auf einen anderen Schild zu legen (und umgekehrt).



**HINWEIS:** Legst du deinen Labyrinth-Eingang (A), entsteht eine Verbindung zum Minotaurus (B). Bewegst du eine Seele auf den Schild mit deinem Labyrinth-Eingang, ist dieser Schild **nur** mit dem Schild verbunden, auf dem der Minotaurus steht. Bewegst du die Seele weiter, überspringst du den Schild mit dem Minotaurus und bewegst die Seele weiter nach unten auf einen nicht besetzten Schild. Für andere gilt der Schild mit deinem Labyrinth-Eingang als besetzt.

Der Schild, auf dem der Minotaurus steht, ist als Ausgang mit allen Labyrinth-Eingängen verbunden. Der Minotaurus lässt eine Seele die Mauern von Dis durchqueren, auch wenn du keinen Einlass hast.

**Beispiel:** *Paco* kann die hellblaue Seele auf einen der grün markierten Schilde bewegen. Er kann mit der Seele nicht den eigenen Labyrinth-Eingang überspringen, um den rot markierten Schild zu erreichen.



*Der uralte König, der die Seelen richtet, weiß all jene reich zu belohnen, die ihm treu dienen.*



*Er jagt gnadenlos fliehende Seelen und treibt sie mit lautem Gebrüll und seinen drei Köpfen vor sich her. Wenn ihr es schafft, ihn anzulocken, könnt ihr die Macht dieser Bestie für euch nutzen.*

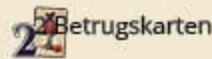


*Dieser Wächter ist seit Urzeiten in den Tiefen des Labyrinths gefangen und wartet. Findet ihr einen Eingang, wird das Labyrinth euch zu der Bestie führen.*

## SYMBOLE



## START-RESSOURCEN AUF FAMILIENKARTEN



## MITWIRKENDE

**AUTOR:** Fernando Eduardo Sánchez  
**ILLUSTRATION:** David Benzal & Cristian Casado Otazu  
**ENTWICKLUNG:** Lolo González  
**REDAKTION:** Red Mojo Games  
**SPIELANLEITUNG:** Diego Martínez  
**REDAKTION SPIELANLEITUNG:** Michael Schemaille  
**LAYOUT SPIELANLEITUNG:** Ana Conde  
**FIGUREN & VIDEO:** Mimic Box  
**GRAFISCHE BETREUUNG:** 221B Estudio  
**KÜNSTLERISCHES KONZEPT:** Araceli Martín  
**HISTORISCHE BERATUNG:** Sergio Bravo Sánchez  
**KULTURELLE BERATUNG:** Jason Perez  
**DEUTSCHE ÜBERSETZUNG:** Translation Circus (Frank Thuro)  
**REDAKTION DEUTSCHE SPIELANLEITUNG:** Marcel Straub  
**LEKTORAT DEUTSCHE SPIELANLEITUNG:** Gerhard Tischler, Patrick Fresow  
**SPIELTESTS:** Araceli Martín, Román Gacho, Mónica Ospina y Paco Ocaña.  
**WEITERE SPIELTESTS:** Antonio Díaz, Alicia Higuera, Verónica Higuera, Álvaro Pielo, Javier García, Víctor Ausín, Alberto Sanchez Oliva, Imanol Múgica Lesmes, Ulrike Meyer, Carlos Cerrato Rodríguez, Jose Camarasa Monzón, Luis M. Prieto, Gabriel Trujillo Hernández, César Villar, Carlos San Emeterio, Víctor Bello de Valle, David Díaz Carnes, Amelia Jiménez Plaza, Daniel Kelevras, Alvaro Adrada, Alejandro Adrada, Adolfo Martínez, Elián Schechtel, David Rubio, Paloma Jiménez, Rubén Nieto, Susana Escribano Cuesta, Abraham Sánchez & Konstantin Wöbking.

**DANK DES AUTORS:** Ich möchte allen danken, die das Spiel während der Entwicklung getestet haben, sei es zuhause oder auf einer Spielmesse. Danke auch an Mónica und Paco, die bereits die frühen Entwicklungsstadien getestet haben, sowie an meinen Freund Román für die unzähligen Testrunden und sein immer wertvolles Feedback. Ganz besonders möchte ich mich bei Araceli bedanken, die mich auf diesem Abenteuer begleitet hat: Danke für die wunderschönen Prototyp-Illustrationen und deine tolle Unterstützung! Ohne euch alle würde es dieses Spiel nicht geben.

**DANK VON RED MOJO GAMES:** Ein Spiel ist nur so gut wie seine Testrunden und wir können uns glücklich schätzen, dass wir *Inferno* mit so vielen Seelen testen konnten. Danke für eure Zeit und euer Feedback. Die Unterstützung der Brettspielvereine „Mecatol Rex“ in Madrid und „Juegos Comunerros“ in Valladolid war eine besonders große Hilfe bei der Entwicklung des Spiels!

**DANTE, BITTE VERGIB UNS:** Wir haben versucht, so nah wie möglich an der Vorlage und ihrer historischen Zeit zu bleiben, aber natürlich nimmt sich *Inferno* einige künstlerische Freiheiten. Manches wurde stark abgeändert – so sind der Arno und Acheron auf dem Spielplan als Nebenflüsse dargestellt. Anderes findet man in kleineren Details wie die Darstellung von berühmten Gebäuden, die es damals noch nicht gab. Diese Entscheidungen liegen nicht an der Nachlässigkeit unseres historischen Beraters (der heldenhaft für Genauigkeit gekämpft hat), sondern an unserem Ziel, das Spiel für euch so zugänglich, einfach und interessant wie möglich zu gestalten.

Wir hoffen, dass uns diese kleinen Sünden vergeben werden.

**DANK VON STROHMANN GAMES:** Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple -der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in unserem Logo



**ORIGINALVERSION**  
 RED MOJO GAMES S.L.  
 WWW.REDMOJO.ES

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

**STROHMANN**  
 GAMES



**DEUTSCHE VERSION**

COPYRIGHT STROHMANN GAMES 2024  
 MARCEL STRAUB, SCHNELLWEIDER STR. 54, 51067 KÖLN,  
 UNTER LIZENZ VON RED MOJO GAMES, S.L.  
 ALLE RECHTE VORBEHALTEN