



DANTE'S INFERNO

Grazie per aver acquistato Dante's Inferno. Noi desideriamo sinceramente che tu lo possa apprezzare, di certo noi ci siamo tremendamente divertiti nel metterlo insieme. Siccome questo gioco è basato su un'opera di letteratura classica ci sono un paio di cose che vorremmo menzionare prima di entrare nel cuore delle regole e prima che tu inizi a porre ogni sorta di domanda.

Primo, il gioco è solo lontanamente basato sull'opera di Dante. L'opera letteraria è, nella sua forma più sincera, un lavoro di critica sociale. Parlando in generale, questo tipo di cose non vanno bene come base per un gioco. Quello che abbiamo provato a fare è usare l'ambiente creato da Dante ed espanderlo. Le sue descrizioni, le sue idee e l'architettura del suo Inferno sono veramente brillanti. Questa è la base del gioco che hai davanti a te. Il gioco è fatto come un tributo e non è da intendere come un'offesa alla sensibilità letteraria di nessuno.

Secondo, per coloro di voi che non hanno avuto il piacere di leggere il capolavoro di Dante, voi potreste essere meravigliati di quelle piccole immagini utilizzate per la rappresentazione. Bene, questa è una breve descrizione dei Gironi, di chi li occupa e delle illustrazioni:

Primo Girone -	I virtuosi non battezzati che desiderano invano di vedere Dio.
Secondo Girone -	I lussuriosi che passano l'eternità travolti dalla bufera incessante.
Terzo Girone -	Si rotolano nel fango come delle bestie, sotto una pioggia incessante, questo girone è riservato ai golosi.
Quarto Girone -	L'avarro e il prodigo spingono pesi e si insultano vicendevolmente.
Quinto Girone -	Gli iracondi e gli accidiosi si attaccano immersi nella palude dello Stige.
Sesto Girone -	Le tombe infuocate sono riservate per gli eretici.
Settimo Girone -	Riservato agli assassini e ai violenti. Essi sono sommersi nel fiume di sangue bollente Flegetonte e colpiti dai centauri se provano a scappare.
Ottavo Girone -	Questo è il cerchio degli ipocriti, dei ladri e dei veri malvagi. Essi sono legati, a testa in giù, hanno le teste rovesciate e continuamente flagellate dai demoni.
Nono Girone -	Riservato per Luciferò in persona.

Ecco a te! Ti prego di sentirti libero di visitare il nostro sito web all'indirizzo www.twilightcreationsinc.com e di osservare gli altri nostri prodotti.
Come sempre, grazie per il tuo supporto e il tuo sostegno,
Kerry e Todd Breitenstein
Twiligh Creation, Inc.

CONTENUTO:

81 tessere di gioco

28 – tessere del I/II girone (7 per ogni risorsa) + 4 tessere d'angolo del I/II girone.

20 – tessere del III/IV girone (5 per ogni risorsa) + 4 tessere d'angolo del III/IV girone.

12 – tessere del V/VI girone (3 per ogni risorsa) + 4 tessere d'angolo del V/VI girone.

04 – tessere del VII/VIII girone (2 per ogni risorsa) + 4 tessere d'angolo del VII/VIII girone.

01 – tessera del IX girone.

6 schede per tener traccia delle risorse.

24 segnalini per le schede.

36 miniature dei giocatori (6x6 differenti colori)

20 miniature dei demoni

1 miniatura di Lucifero

1 segnalino "bene"

1 segnalino "male"

2 dadi

DESCRIZIONE:

L'obiettivo di questo gioco è di recuperare abbastanza peccatori (risorse) in modo da poter ottenere l'accesso al IX Girone dell'Inferno e sconfiggere Lucifero; evitando agli altri giocatori di farlo prima.

DESCRIZIONE DELLA PLANCIA:

Ci sono nove gironi dell'inferno. Ogni tessera contiene due caselle (una per girone) ad eccezione della tessera centrale che è quella del IX girone. Ogni tessera, ad eccezione di quella del IX girone, è caratterizzata anche da due numeri e da un colore. Quando hai una miniatura su una delle due caselle, ottieni risorse da entrambi i numeri, indipendentemente dal girone in cui si trova la miniatura. Muovi da un girone al successivo usando le tessere d'angolo. Queste tessere ti diranno anche quanto saranno forti i demoni che dovrai combattere all'interno del girone in cui si trova la miniatura.

Le risorse sono differenziate per colore:

Avarizia:	Giallo (Y)
Violenza:	Rosso (R)
Gola:	Blu (B)
Ipocrisia:	Verde (G)

SETUP:

Quando inizi una partita, separa le tessere per girone in base al loro dorso, i.e., tutte le tessere del I/II girone saranno poste in una pila, le tessere del III/IV girone saranno poste in un'altra pila, etc. Mescola ogni pila per rendere casuale l'ordine delle tessere della stessa pila. Poni queste pile di lato, in modo tale che siano facili da raggiungere per ogni giocatore.

Le tessere del I/II girone dovrebbero essere poste all'inizio della partita. Piazza le tessere casualmente in modo da formare un quadrato 9x9 incluse le tessere d'angolo. Le altre tessere d'angolo possono essere piazzate all'inizio della partita o quando necessario durante la partita per via dell'avanzamento di un giocatore da un girone a quello successivo.

Successivamente, ogni giocatore piazza tre miniature come segue: scegli un giocatore a caso che sarà il primo. Egli piazza una miniatura su una delle tessere nel primo girone. Il piazzamento procede in senso orario. L'ultimo giocatore piazza due miniature. Il piazzamento procede in senso antiorario. Una terza miniatura viene piazzata dal giocatore scelto per essere il primo, e il piazzamento continua in senso orario finché tutti i giocatori hanno piazzato tre miniature.

- Solo una miniatura può essere presente in ogni girone in una casella (ci possono essere due miniature sulla stessa tessera se sono in gironi differenti).
- Le miniature dei giocatori possono essere piazzate su ciascuna tessera non d'angolo del primo girone nel momento in cui vengono messe in gioco.
- Quando si gioca una partita da 5-6 giocatori, i giocatori dovrebbero usare 5 delle loro 6 miniature.

Scegliete a caso un giocatore che vada per primo, e il gioco continua in senso orario.

SEQUENZA DI TURNO:

1. Combatti un demone se la tua miniatura si trova nello stesso quadrato. Se ci sono più demoni, li devi affrontare tutti ma puoi affrontarli in qualsiasi ordine.
 2. Tira due dadi per vedere quali risorse si ottengono.
 3. Effettua azioni.
 4. Muovi una tua miniatura di una tessera (gratis).
 5. Muovi un demone di una tessera (gratis).
 6. Scambia risorse.
- #1 e 2 devono essere effettuati nell'ordine indicato. #3, 4, 5 e 6 possono essere effettuati (o saltati) in qualsiasi ordine.

1. COMBATTERE I DEMONI:

All'inizio del tuo turno, prima di effettuare qualunque altra azione, devi combattere ogni demone presente nella stessa casella di ogni tua miniatura. Il numero che devi fare per sconfiggere il demone è determinato dal girone, come annotato nelle tessere d'angolo di ogni girone. Per esempio: per sconfiggere un demone nel I/II girone, devi tirare 6 o più con due dadi. Quando ti trovi nel V/VI girone devi tirare 8 o più.

Se non riesci a sconfiggere un demone, la tua miniatura retrocede di un girone, i.e. se ti trovi nel III girone, dovresti retrocedere al II girone. Le miniature vengono mosse nella tessera d'angolo non occupata da altri giocatori più vicina. Se ti trovi nel I girone e fallisci nello sconfiggere un demone, muovi nella tessera d'angolo del primo girone più vicina.

Se tutte le tessere del girone precedente sono occupate, devi andare al circolo prima di esso, i.e. perdi un combattimento nel V girone e tutte le tessere d'angolo del IV girone sono occupate, muovi nella tessera d'angolo non occupata da altri giocatori del III girone. Se tutte le tessere d'angolo sono occupate nel I girone e perdi un combattimento con un demone, la tua miniatura viene rimossa dal gioco.

Devi solo combattere demoni all'inizio del tuo turno. Se un demone viene mosso nella tua casella, o tu sei mosso in una casella contenente un demone, non devi combatterlo sino al prossimo turno (a meno che, ovviamente, il demone non sia più lì).

Lucifero si trova nel IX girone ed è rappresentato dalla miniatura mostrata sopra. Quando un giocatore entra nel IX girone, deve sconfiggere Lucifero per vincere la partita. Il risultato richiesto è 10 o più. Buona fortuna!

2. TIRARE I DADI:

Tira 2d6 per vedere quali risorse si ottengono. Tutti i giocatori ottengono risorse quando occupano una tessera contenente il numero tirato (qualunque sia il numero nel girone che occupano o il numero in un altro girone su quella tessera).

I giocatori ottengono 1 risorsa per le tessere occupate sul I/II girone, 2 risorse per le tessere occupate sul III/IV girone, 3 risorse per le tessere occupate sul V/VI girone e 4 risorse per le tessere occupate sul VII/VIII girone.

Quando ci sono risultati doppi con i dadi, ottieni risorse come normale ma ottieni anche una risorsa a tua scelta. Esempio: tiri un 8 (due 4), ottieni risorse per ogni tessera #8 occupi più una risorsa di un qualsiasi tipo a tua scelta.

Quando viene tirato un 7, nessuno ottiene risorse, e un demone viene piazzato in una qualsiasi tessera d'angolo (in un qualsiasi girone). Esso può essere piazzato in una tessera d'angolo che è occupata da un altro giocatore ma non in una tessera d'angolo che è occupata da un altro demone. Ci può essere solo UN demone per casella in qualsiasi momento.

Se tiri un 2 o un 12, devi piazzare il segnalino "bene" o il segnalino "male" in una qualsiasi tessera. Il segnalino "bene" raddoppia le risorse ottenute dal giocatore presente su quella tessera quando vengono tirati i numeri della stessa. Il segnalino "male" causa il non ottenimento delle risorse su quella tessera. Questi segnalini possono essere mossi solo tirando 2 o 12 al tiro per l'ottenimento delle risorse (non quando si tira per un combattimento con un demone). Tu puoi liberamente muoverti su o da una tessera con uno di questi segnalini.

3. EFFETTUARE AZIONI:

Durante il tuo turno, puoi fare una o tutte, una o più volte, in qualsiasi ordine, le seguenti azioni:

Piazzare una nuova tessera.

Rovesciare una tessera.

Piazzare una nuova miniatura.

Muovere in una tessera adiacente nello stesso girone.

Muovere una miniatura di un avversario in una tessera adiacente nello stesso girone.

Muovere una delle tue miniature nel girone successivo.

COSTI DELLE AZIONI (RIPORTATI ANCHE SULLE SCHEDE PER TENERE TRACCIA DELLE RISORSE):

Queste azioni possono essere effettuate un qualsiasi numero di volte per turno in qualsiasi ordine purché tu possa pagare per esse.

(Y = giallo, B = blu, R = rosso, G = verde)

Piazzare una nuova tessera: Y + G

Rovesciare una tessera: B + R + G

Piazzare una nuova miniatura: Y + B + R

Muovere in una tessera adiacente nello stesso girone:

oltre alla tua mossa gratuita, per ogni tessera di movimento costa una risorsa.

Muovere una miniatura di un avversario in una tessera adiacente nello stesso girone: B

Muovere una delle tue miniature nel girone successivo: Y + R + G

Ritirare un dado: Y + B + R + G

PIAZZARE UNA NUOVA TESSERA:

Dopo aver pagato il costo in risorse, prendi una tessera da una qualsiasi pila e piazzala ovunque in plancia in modo tale che sia adiacente ad un'altra tessera sulla destra o sulla sinistra. Essa potrà essere piazzata in modo che sia adiacente ad una tessera d'angolo sulla destra o sulla sinistra. La tessera piazzata deve essere piazzata nel girone corretto - non puoi piazzare una tessera del VII/VIII girone nel III/IV girone.

ROVESCiare UNA TESSERA:

Dopo aver pagato il costo in risorse, puoi rovesciare una qualsiasi tessera non d'angolo a faccia in su o a faccia in giù. Non puoi girare tessere occupate da un demone o da un giocatore. Questo è l'unico modo in cui le tessere possono essere rovesciate. Le tessere a faccia in giù non possono essere occupate o attraversate né dai giocatori né dai demoni.

PIAZZARE UNA NUOVA MINIATURA:

Dopo aver pagato il costo in risorse, puoi piazzare una miniatura in una qualunque tessera nel I girone che non sia occupata da un altro giocatore, escluso per le tessere d'angolo. Puoi avere un massimo di 6 miniature in gioco.

MUOVERE IN UNA TESSERA ADIACENTE NELLO STESSO GIRONE:

Dopo aver pagato il costo in risorse, puoi muovere una delle tue miniature di una tessera per ogni risorsa pagata. In questo modo puoi muovere solo in tessere all'interno dello stesso circolo. Puoi muovere attraverso tessere occupate da un altro giocatore o da un demone, ma non puoi fermarti su tessere occupate da un altro giocatore. Puoi terminare il movimento in una tessera occupata da un demone (anche se non sappiamo perché tu potresti volerlo...).

MUOVERE UNA MINIATURA DI UN AVVERSARIO IN UNA TESSERA ADIACENTE NELLO STESSO GIRONE

Dopo aver pagato il costo in risorse, puoi muovere una miniatura di un altro giocatore di una tessera. Non puoi muoverla in una tessera che sia occupata da un altro giocatore. Tu puoi muovere solo una miniatura di una sola tessera in questo modo.

MUOVERE UNA DELLE TUE MINIATURE NEL GIRONE SUCCESSIVO:

Dopo aver pagato il costo in risorse, muovi una delle tue miniature nel girone successivo. Devi essere in una tessera d'angolo per muovere nel girone successivo. Puoi muovere di più gironi in ogni turno a patto

che tu possa pagare in risorse. Quando entri nel IX girone, devi combattere Lucifero in modo tale da vincere la partita (guarda Combattere i Demoni).

RITIRA UN DADO:

Dopo aver pagato il costo in risorse, puoi ritirare un dado. Questo può essere fatto un qualsiasi numero di volte a turno.

4. MUOVERE UNA TUA MINIATURA DI UNA TESSERA (GRATIS)

In ogni turno hai un movimento gratuito per una delle tue miniature. Non puoi mai occupare la stessa tessera di un altro giocatore, ma puoi usare il tuo movimento (gratis, più un movimento addizionale a pagamento) per muovere attraverso una tessera occupata da un altro giocatore.

5. MUOVERE UN DEMONE DI UNA TESSERA (GRATIS)

Durante il tuo turno, puoi muovere un demone di una tessera nello stesso girone, o puoi muovere un demone in una tessera d'angolo da un girone al successivo. Esempio: se un demone occupa la tessera d'angolo del IV girone, può essere mosso nella tessera d'angolo del III o del V girone. Non possono esserci più di un demone per tessera. Lucifero non "si muove" dal IX girone.

6. SCAMBIARE RISORSE:

Durante il tuo turno, puoi scambiare risorse o favori con gli altri giocatori. Fintanto che entrambe le parti sono d'accordo a scambiare risorse o favori, non ci sono limiti. Per esempio, puoi dare ad un giocatore una risorsa per non muovere un demone nella tua tessera. O, scambiare due blu in cambio di un giallo. Ovviamente, stai giocando all'inferno e non ci sono garanzie. In altre parole, è perfettamente accettabile rinnegare un patto, ovviamente i giocatori sono soliti a ricordare questo genere di cose.

VINCERE LA PARTITA:

Il primo giocatore che arriva al IX girone e sconfigge Lucifero vince.

Game Concept e Design: Kerry Breitenstein e Todd A. Breitenstein

Art: Dave Aikins

Layout e Design: Todd A Breitenstein e Kerry Breitenstein

Playtesters: Mark Bordenet, Jonathan Breitenstein, Dan e Amy Frohlich e David Carl – GRAZIE A TUTTI!

Per trovare il commerciante più vicino a te o per trovare le ultime informazioni relative ad ogni nostro prodotto, visita il nostro sito web www.twilightcreationsinc.com

Twilight Creations, Inc., Cold Spring, KY 41076

© 2003 Twilight Creations, Inc. All Rights Reserved

Twilight Creations, Inc., "Where Fun Comes To Life",

e il Dante's Inferno Logo sono trademarks o registered

trademarks della Twilight Creations, Inc.

All Right Reserved.

FAQ

COMBATTIMENTO

Se perdo una miniatura a causa di una sconfitta in un combattimento nel I girone e tutte le tessere d'angolo sono occupate, posso pagare per rimettere in gioco la miniatura o viene considerata persa?

Puoi pagare per rimetterla in gioco.

Source: Kerry June 1, 2005

Quando pago per muovere nel IX girone con Lucifero, devo aspettare il mio prossimo turno per combatterlo?

No. Nel momento in cui muovi nel IX girone, lo combatti. Se perdi, vieni retrocesso immediatamente all'VIII girone. Se hai abbastanza risorse, puoi muovere nuovamente nel IX cerchio e combattere.

Source: Kerry June 1, 2005.

Come sconfiggo un demone?

Sconfiggi un demone tirando due dadi. Devi avere un risultato uguale o superiore rispetto al numero annotato sulla tessera d'angolo del girone in cui sta avvenendo il combattimento.

Source: Kerry June 1, 2005.

Posso muovere in qualsiasi tessera d'angolo del girone precedente quando perdo un combattimento con un demone?

Sì. Se tutte e quattro sono occupate, allora devi retrocedere ulteriormente.

Source: Kerry June 1, 2005.

Se un giocatore perde un combattimento e la tessera d'angolo più vicina nel girone precedente è occupata da un demone, la presenza del demone causa qualcosa? (Può la miniatura del giocatore dover essere mossa da un'altra parte, può portare ad un altro combattimento, etc?)

Un giocatore può dividere la tessera con un demone, muovere nella tessera, etc. Questo non è un problema. Solo essi combatteranno all'inizio del prossimo turno, per cui se entrano in una tessera con un demone non devono combattere a meno che non condividano la tessera all'inizio del prossimo turno.

Source: Kerry June 1, 2005.

DEMONI

Se tutte le miniature dei demoni sono in gioco, dobbiamo usare qualcosa d'altro per i demoni?

No. Una volta che tutti i demoni sono in gioco, nient'altro dovrebbe essere messo in gioco. Comunque non l'ho mai visto succedere. Abbiamo deliberatamente fatto molti demoni in modo tale che questo non accada.

Source: Kerry June 1, 2005.

C'è una qualche differenza tra i demoni diversi?

Lucifero è l'unico diverso. Le altre cinque miniature sono state fatte solo per avere una certa varietà nell'apparenza e non per le meccaniche di gioco.

Source: Kerry June 1, 2005.

Lucifero può muovere fuori del IX girone?

No. Lui sta lì e aspetta.

Source: Kerry June 1, 2005.

Le regole dicono che puoi mettere un demone su una casella occupata da un giocatore, ma non su una occupata da un demone. Questo vuol dire che due demoni non possono condividere una tessera o che due demoni non possono condividere una casella (2 caselle per ogni tessera, una per livello).

Un demone non può condividere la stessa casella. Essi possono essere piazzati sulla stessa tessera, in gironi differenti.

Source: Kerry June 23, 2005.

GENERALI

Posso pagare per far ritirare un dado ad un avversario?

No. Puoi pagare per le azioni solo nel tuo turno.

Source: Kerry June 1, 2005.

Se ho fatto un affare con un altro giocatore e ho pagato l'accordo sulle risorse, deve o no mantenere l'accordo?

Assolutamente no. Nulla è onesto all'inferno.

Source: Kerry June 1, 2005.

Posso pagare per ritirare uno o entrambi i dadi quando tiro per le risorse?

Dal momento che ritirare un dado è un'azione e che tutte le azioni possono essere fatte dopo aver tirato per le risorse, l'unico momento in cui puoi effettuare quell'azione è quando combatti contro Lucifero, che accade non appena entri nel IX girone. Non può essere usata contro un normale demone in quanto la sequenza è combattere i demoni, tirare per le risorse, effettuare azioni, muovere demoni, giocatore successivo.

Source: Kerry July 5, 2005.

DOMANDE GENERALI SULLE TESSERE

Posso giocare in modo tale che le tessere d'angolo debbano essere acquistate per poterle piazzare?

Sicuro, ma se fatto anche per le tessere del I/II e del III/IV potrebbe allungare molto la partita.

Source: Kerry June 1, 2005.

Sulla tessera con due 11, fanno essi raddoppiare la produzione o contano come uno solo?

Raddoppiano la produzione quando si tira 11.

Source: Kerry June 1, 2005.

Devo mescolare le tessere d'angolo con le altre tessere del girone all'inizio della partita?

No, le tessere d'angolo dovrebbero essere separate e piazzate all'inizio della partita o quando necessarie per un piazzamento più semplice.

Source: Kerry June 1, 2005.

Quando compri una tessera per aggiungerla alla plancia, devi cercarla all'interno della pila, trovare quella che desideri, e poi pagare per essa? O paghi le risorse e poi ne peschi una a caso?

Una volta che hai pagato le risorse, la tessera è scelta a caso.

Source: Kerry July 5, 2005.

MOVIMENTO DEI GIOCATORI

Posso muovere la miniatura di un avversario di più di una casella se posso pagare?

Durante il tuo turno, puoi muovere la miniatura di un avversario di una sola casella. Comunque puoi muovere tutte le sue miniature di una casella.

Source: Kerry June 1, 2005.

Posso muovermi nel girone precedente (dal girone 5 al girone 4)?

Sì, ma devi comunque pagare il costo per muovere da un girone a quello successivo.

Source: Kerry June 1, 2005.

Posso scambiarmi con un avversario?

Dovresti pagare un B per muovere il tuo avversario e un movimento addizionale per il tuo movimento se hai usato il tuo movimento gratuito, ma sì.

Source: Kerry June 1, 2005.

Posso muovere un avversario da un girone al successivo da una tessera d'angolo?

No, anche se ne paghi il costo. Puoi muovere un avversario solo in una tessera adiacente nello stesso girone.

Source: Kerry June 1, 2005.

Posso muovere un avversario in una casella con un demone?

Certo!

Source: Kerry June 1, 2005.

Qual è il vantaggio di muovere le mie miniature nei gironi più alti oltre all'avvicinarmi a Lucifero?

Più sei vicino al IX girone e più risorse generano le tessere. La tessera del III/IV girone raddoppia la produzione, quella del V/VI la triplica e quella del VII/VIII la quadruplica.

Source: Kerry June 1, 2005.

RISORSE

Dato che le risorse vanno su solo fino a 9 sulle schede per tracciare le risorse, posso averne al massimo 9?

Si.

Source: Kerry June 1, 2005.

Se si rovescia la scheda per tenere traccia delle risorse e non ricordo quante ne avevo esattamente, che faccio?

Questo non ci è mai capitato, ma se succede puoi sempre usare qualcosa di più pesante che non scivoli via così semplicemente. Per quanto riguarda la partita corrente, dovresti arrivare ad un accordo con il resto dei giocatori se non hai assolutamente idea di quanto avevi.

Source: Kerry June 1, 2005.

SEGNALINI BENE E MALE

Posso muovere da una tessera con il segnalino "male"?

Assolutamente, e puoi muovere qualcuno in quella tessera.

Source: Kerry June 1, 2005.

Quando tiro 2 o 12, dal momento che sono doppi, prendo una risorsa extra di mia scelta?

Certo.

Source: Kerry June 1, 2005.

Quali sono i segnalini "bene" e "male"?

Il segnalino "bene" è il quadrato che ha x2 su di esso (che raddoppia le risorse per la tessera). Il segnalino "male" ha un cerchio con una linea che l'attraversa (che nega le risorse per la tessera).

Source: Kerry June 1, 2005.



Traduzione di ZioCino per la Tana dei Goblin
ziocino@yahoo.it - www.goblins.net
Versione 0.1 del 26/11/2007

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Dante's Inferno" sono detenuti dal legittimo proprietario.

