

✂ ОПИСАНИЕ ХОДА ✂

- 1. ФАЗА АДА:** переместите одну душу с кладбища в Ад (заплатив 1 драхму) **ИЛИ** переместите одну душу уже находящуюся в Аду.



- 2. ФАЗА ФЛОРЕНЦИИ:** выполните одно из следующих действий.

2.1 ПЕРЕМЕСТИТЕ ЧЛЕНА СЕМЬИ ИЗ ДОМА В ЛОКАЦИЮ:



Если это особая локация, вы должны соответствовать условиям доступа.

ПОМНИТЕ!



В конце **ФАЗЫ АДА** душа остаётся на щите. Символ на нём указывает квартал, где должна пройти **ФАЗА ФЛОРЕНЦИИ**.

Заплатите 2 драхмы, чтобы игнорировать это правило.



2.2 ОБВИНИТЕ ГРЕШНИКА В ОДНОЙ ЛОКАЦИИ С ЧЛЕНОМ ВАШЕЙ СЕМЬИ:



Переместите обвиняющего члена Семьи в свою башню.



Переместите остальных членов вашей Семьи из Флоренции в свой дом.



Добавьте новую душу на кладбище. Её цвет должен совпадать с цветом локации, в которой произошло обвинение.



Переместитесь на один шаг по шкале греха, совпадающей с цветом души, затем получите бонус за грех.



Продвиньте Данте на один шаг (минуя ступени без бонуса). Выполните действие, указанное на этой ступени: получите диплом круга, сыграйте карту мошенничества или стража или переместите язычника на кладбище.

- 2.3 СЕМЕЙНЫЙ СОВЕТ:** Если вы не можете выполнить действие, вы теряете 2 очка бесчестия и можете выбрать между:



Переместить члена Семьи в свой дом (из вашей башни или локации).



Вернуть ресурс или гостя из вашей башни в запас.

ЛОКАЦИИ ВО ФЛОРЕНЦИИ

ЛОКАЦИИ СО СВОБОДНЫМ ДОСТУПОМ

ПИР

Добавьте один этаж к вашей башне.



СТОГ СЕНА

Усыновите беспризорника: переместите его из вашего запаса в эту локацию.



ОСОБЫЕ ЛОКАЦИИ:

каждая из них имеет условия доступа и присутствие гостя, чтобы обвинить в ней грешника.

ДВОРЕЦ

Поселите гостя в своей башне **И** получите флорины, равные номеру этажа, на котором он разместился.



РЫНОК

Украдите один ресурс с рынка и поместите его в свободную ячейку в вашей башне.



БАНК

Получите 2 флорина, плюс по одному за каждого гостя в вашей башне.



ДВОР

Выполните до 2 дополнительных действий:

- Переместите до 2 членов вашей Семьи из башни в свой дом.
- Перераспределите гостей, членов Семьи и ресурсы в вашей башне.



ГОРОДСКИЕ СТЕНЫ

Выполните до 3 дополнительных действий:

- Обменяйте до 2 флоринов на драхмы.
- Переместите ресурс из башни на вашу панель снабжения. Получите за него награду.
- Заплатите 2 драхмы, чтобы разыграть карту мошенничества.



КОСТЁР

Обменяйте до 3 флоринов на драхмы.

И выберите (бесплатно):

- Переместить 1 кубик Флегетона на 1 шаг вправо **ИЛИ**
- Поместить безопасный проход через стену Дита.

И выберите (за плату):

- Заплатить 1 драхму, чтобы разыграть 1 стража **ИЛИ**
- Заплатить 2 драхмы, чтобы посетить реку Стикс: Уберите души с кладбища, чтобы получить награду, указанную на поле.

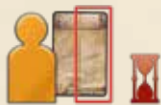


🏰 КОНЕЦ И ИГРЫ И ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ 🏰



ПОСЛЕДНЕЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ДАНТЕ

Когда игрок перемещает Данте на последнюю ступень его пути, он получает 2 очка.
Остальные игроки делают один последний ход.



1. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА КАРТЫ МОШЕННИЧЕСТВА (ЭФФЕКТЫ В КОНЦЕ ИГРЫ)

В обратном порядке хода игроки выбирают бонус каждой сыгранной ими карты, условия которой были выполнены.



2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧКОВ РЕКИ ФЛЕГЕТОН

Подсчитайте количество пустых щитов на каждом круге Ада. Сдвиньте кубики Флегетона соответствующих цветов на соответствующее количество шагов влево.



3. ПОЛУЧЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ДИПЛОМОВ

В обратном порядке хода каждый игрок получает диплом за каждые 2 половины диплома. Для этого поместите один из ваших дипломов в область дипломов по вашему выбору.



4. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА ДИПЛОМЫ

Каждый игрок подсчитывает очки за свои дипломы в области дипломов: умножая номер шага, на котором находится его череп (S), на значение соответствующей позиции кубика Флегетона (P).



5. ВЫПЛАТА ДОЛГОВ ХАРОНУ

Каждый игрок теряет очки бесчестья, соответствующие положению его лодки на шкале долгов.

6. РЕПУТАЦИЯ ВО ФЛОРЕНЦИИ:



Самая высокая башня



Наибольшее количество флоринов



Наибольшее количество гостей, размещённых в башне



Наибольшее количество членов Семьи в доме



КАРТЫ МОШЕННИЧЕСТВА



МГНОВЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ



Продвиньте свой череп на один шаг вперёд по шкале греха указанного цвета.



Возьмите душу из запаса и поместите её на пустой щит в круге того же цвета. Вы не получаете очки бесчестия за её размещение.



Переместите любое количество душ в пределах круга, за исключением тех, на которые действуют эффекты стражей.



Примените мгновенный эффект одной из ранее сыгранных вами карт мошенничества. Игнорируйте любые условия розыгрыша этого эффекта.



Возьмите 2 драхмы; каждый из ваших противников теряет по 1 (они должны взять в долг, если у них нет драхм). (Недоступна в одиночном режиме).



Переместите 1 кубик Флегетона на 2 шага вправо или переместите 2 кубика на 1 шаг вправо.



Вы можете изменить положение 1 безопасного прохода каждого игрока на стене Дита, включая один из ваших. (Недоступно в одиночном режиме).

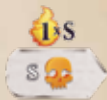


Получите 3 очка бесчестия.



Передвиньте один из ваших черепов на 1 шаг вперёд по шкале греха. Передвиньте другой ваш череп на 1 шаг назад

ЭФФЕКТЫ В КОНЦЕ ИГРЫ



Получите очки, соответствующие положению вашего черепа на шкале греха указанного цвета.



Переместите «N» душ указанного цвета из запаса на пустые щиты в круге того же цвета. Вы не получаете очки за размещение.



Переместите стража в любое пустое место в Аду, не применяя его эффектов.



Выполните действие реки Стикс.



Получите 1 очко за каждую вашу драхму (максимум: 5).



Получите 1 очко за каждую сыгранную вами карту мошенничества (максимум: 5).



Получите 1 очко за каждый ваш безопасный проход на стене Дита.



Получите один ½ Диплом.



Передвиньте один из ваших черепов на 1 шаг вперёд по шкале греха. Передвиньте другой ваш череп на 1 шаг назад.