

INFERNO

©Perepau Llistosella -2012

*Nel mezzo del cammin di nostra vita
mi ritovai per una selva oscura,
che la diritta via era smarrita.*

Dante Alighieri, Inferno I, 1-3

De 2 a 5 jugadores
45 minutos
A partir de 10 años

L'Inferno

El infierno es, más que nunca, un infierno: la visita de Dante y Virgilio ha puesto en entredicho el mando de Lucifer. Todo diablillo que se precie quiere asaltar el poder y alzarse con el trono.

El Juego

Los jugadores llevarán su equipo de diablillos a una carrera para ser los primeros en llegar al trono de Lucifer. La carrera está llena de obstáculos, sorpresas y luchas. Ganará el jugador que primero **sitúe dos diablillos en la meta**. La partida acaba de inmediato cuando un jugador consigue hacer llegar al centro su segundo diablillo.

Componentes

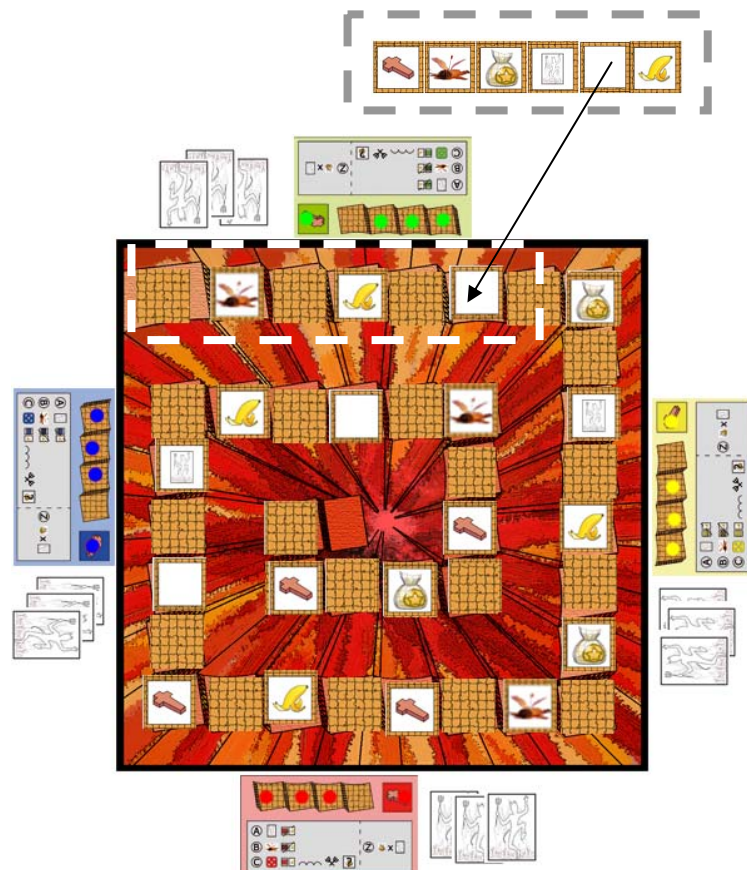
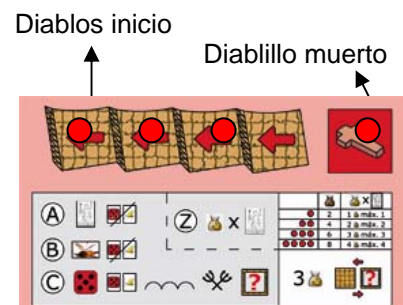
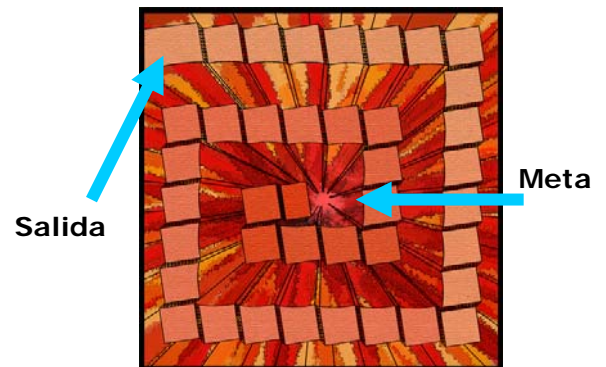
- 1 tablero
- 5 tableros individuales
- 1 bolsa de joyas (100 rojas y 25 azules)
- 1 mazo de 48 cartas
- 42 losetas
- 20 peones o diablillos (4 x 5 jugadores)
- 5 dados

Situación inicial

Cada jugador colocará en su tablero individual **3 diablos** en la situación de salida y **1 diablillo muerto** en su cementerio. Así mismo recibirá **3 cartas** al azar y un dado.

Se situarán las **losetas** en el recorrido de las casillas al azar, alternativamente con la cara **visible** y con la cara **no visible**.

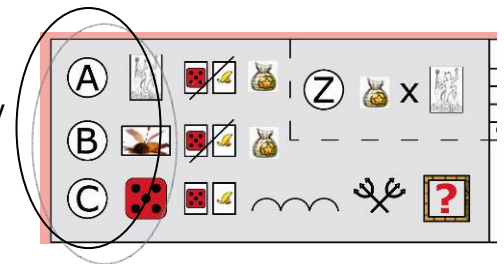
Las primeras 6 losetas siempre serán las mismas, una de cada tipo, pero situadas al azar. Se retiran las 3 losetas sobrantes sin ver su contenido.



Desarrollo del juego

El jugador que lleva los diablillos **rojos** es el jugador inicial y el sentido de juego es el horario.

El jugador activo en su turno debe optar por una de estas 3 opciones:



A)

No mover ningún peón y...

Recoger una carta del mazo y una gema roja de la bolsa de gemas

Jugar cualquier número de cartas (optativo), excepto cartas de dados y de plátano.

Finalmente (Z) comprar cartas (optativo).

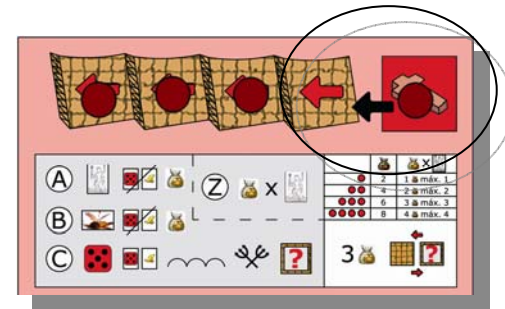
B)

No mover ningún peón y...

Recuperar un diablillo muerto a una casilla libre de salida y una gema roja de la bolsa de gemas.

Jugar cualquier número de cartas (optativo), excepto cartas de dados y de plátano.

Finalmente (Z) comprar cartas (optativo).



C)

Lanzar un dado o jugar carta de dado

Modificar la tirada de dado o la carta de dado con cartas de plátano (+1)

Mover un diablillo tantas casillas como indique el dado o carta de dado (+ plátanos).

Al abandonar su casilla inicial deberá voltear la loseta.

En la casilla de destino:

Si coincide en su casilla de destino con otro diablillo de su mismo color, deberá colocarlo en su cementerio en el tablero individual.

Si coincide en su casilla de destino con otro diablillo de otro color, deberá **luchar** por la casilla.

Si no hay otro diablillo en la casilla, o consigue ganar la lucha contra otro, realizará la **acción de loseta**.

Jugar cualquier número de cartas en cualquier momento.

Finalmente (Z) comprar cartas (optativo).

Acciones

Movimiento: el jugador tras lanzar el dado, o la carta de dado, debe mover uno de sus peones tantas casillas como indique el resultado.

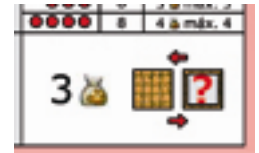
Atención: una tirada de 6 o una carta de dado de 6 es un comodín: el jugador escogerá un resultado del 1 al 5.

Si mueve uno de sus peones desde su tablero individual, empezará a contar casillas a partir del peldaño donde se encuentre y seguirá en el tablero.



Al empezar su movimiento deberá dar la vuelta a la loseta donde se encuentre inicialmente.

Sacrilegio: un jugador en su turno y en cualquier momento puede pagar **3 gemas** por cada loseta libre de peón que quiera voltear.



Lucha: nunca pueden permanecer dos peones en una misma casilla. Cuando un peón invade la casilla donde se encuentra otro empieza una lucha para ocupar la casilla.

El jugador que movió su peón deberá gastar al menos una carta, o una gema, para enfrentarse a su contrincante o considerarse diablillo muerto y volver a su cementerio en su tablero individual.

Alternativamente los jugadores deberán gastar cartas, y/o gemas, para superar o al menos igualar la fuerza de combate del contrario.

El valor de fuerza de combate es el valor indicado en las cartas, o de +1 por cada gema utilizada.

El jugador que no pueda, o no quiera, superar, una vez igualado, o igualar una vez superado, la fuerza contraria, vuelve a su cementerio.

Se desechan todas las cartas y gemas utilizadas en el combate.

Si el vencedor es el jugador activo, debe ejecutar la acción de loseta donde ha habido la lucha.



Cartas: excepto las cartas de dado y plátano que sólo pueden ser utilizadas substituyendo la tirada del dado, o en las luchas, los jugadores en su turno podrán utilizar tantas cartas como quieran en cualquier momento de su turno, excepto después de comprar cartas (Z). Puede descartarse antes de alguna carta para no superar el límite.

En ningún momento se podrán tener en mano más de 6 cartas.

Comprar cartas (Z): Siempre debe ser la última acción, tras la cual el jugador termina su turno.

El precio y el número máximo de cartas que pueden adquirirse dependen del número de peones que tengan en ese momento en el recorrido del tablero. No cuentan los peones del tablero individual ni los que ya hayan llegado a la meta.

Con un peón se podrá comprar una carta por una gema, con dos, dos cartas máximo por dos gemas cada una, etc.

		X
●	2	1 máx. 1
●●	4	2 máx. 2
●●●	6	3 máx. 3
●●●●	8	4 máx. 4

Gemas: las gemas sirven para comprar cartas y para añadir puntos de fuerza en las luchas.

Se obtienen en la acción de *loseta Tesoro* o utilizando una *carta tesoro* de la siguiente manera:

Por cada diablillo en el tablero se escogen de la bolsa 2 gemas. Las gemas azules obtenidos se devuelven a la bolsa y las rojas quedan en posesión del jugador.

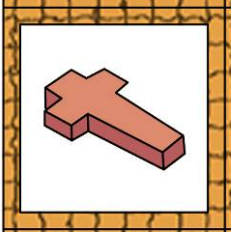
Todas las gemas gastadas para comprar cartas o en las luchas no vuelven a la bolsa.

		X
●	2	1 máx. 1
●●	4	2 máx. 2
●●●	6	3 máx. 3
●●●●	8	4 máx. 4

Losetas: si la loseta de destino indica una acción, esta deberá obligatoriamente cumplirse.

No hay que olvidarse de voltear la loseta de la casilla de origen y aquellas que, tras efectuar la acción impliquen un movimiento del peón (muerte, retorno al pasado y plátano).

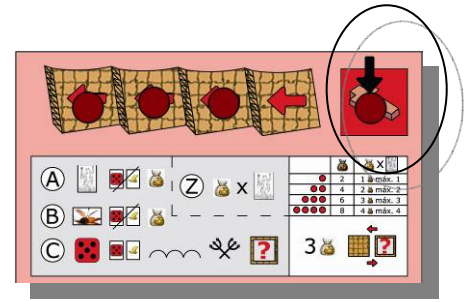
Las losetas



Muerte

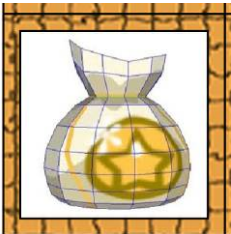
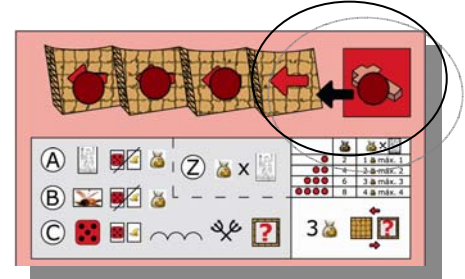
Mala suerte, hay un ángel que sube al cielo y tu diablo debe morir.

Al caer en esta loseta tu diablo vuelve a tu tablero individual y la loseta se gira.



Angelito muerto

Recuperas un diablo muerto a la pista de descenso de tu tablero individual listo para empezar la carrera.



Tesoro

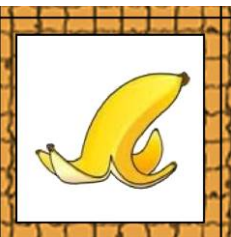
Permite buscar tesoros en la bolsa de gemas.

El jugador extrae el **doblo** de gemas del número de diablos en la escalinata del tablero que tuviera en ese momento. Devuelve a la bolsa las gemas azules y se queda con las rojas



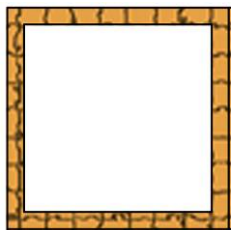
Carta

Al caer en esta loseta el jugador toma una carta de la baraja. No puede superar en ningún momento 6 cartas en la mano. Puede descartarse antes de alguna carta para no superar el límite.



Plátano

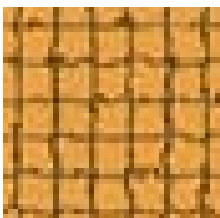
Al caer en esta loseta el diablillo avanza hasta la casilla siguiente y gira esta loseta.



Retorno al pasado

Al caer en esta loseta el diablillo se mueve hasta la primera loseta del mismo tipo inmediatamente anterior. La loseta se gira.

De no haber ninguna loseta anterior en el camino, el peón volverá a cualquier casilla libre del tablero individual.



Reverso de las losetas

No ocurre nada.

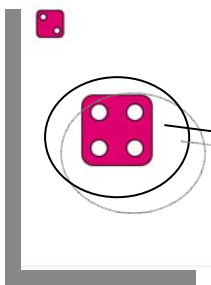
Las Cartas

LA FUERZA

Todas las cartas tienen un **dado pequeño** en la parte superior izquierda que indica la fuerza (de 1 a 6) de la carta en las luchas (ver luchas).



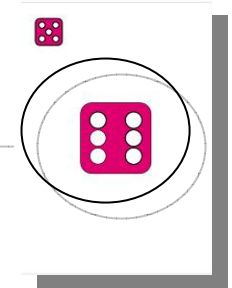
LAS ACCIONES



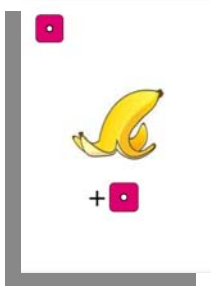
Carta de dado: se utiliza substituyendo a la tirada del dado. Hay cartas del 1 al 5.

Es una tirada de dado = 4

El jugador elige el valor del dado entre 1 y 5

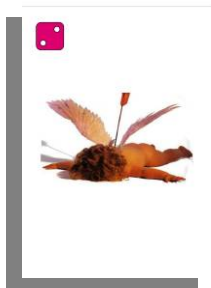
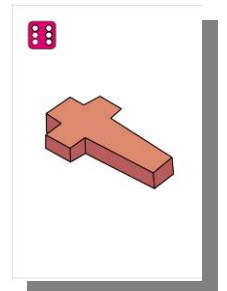


Carta de dado comodín: (un dado de 6) se utiliza substituyendo la tirada de dado por cualquier valor del 1 al 5.

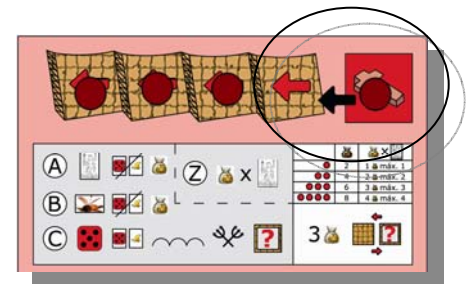


Carta plátano (+1): junto con el dado o una carta de dado permite sumar 1 al movimiento.

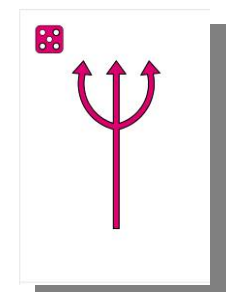
Carta ataúd: no tiene asociada ninguna acción, sólo **fuerza 6**



Carta ángel: un diablillo muerto pasa a estar disponible en cualquier casilla libre de salida.



Carta tridente: cuando un diablillo acaba su movimiento en la casilla justo anterior donde se sitúa uno de otro jugador, puede utilizarla para atacarlo. Esgrimiendo esta carta, el jugador atacado solo se libra de la muerte si descarta otra igual (tridente). Ambas cartas se descartan.

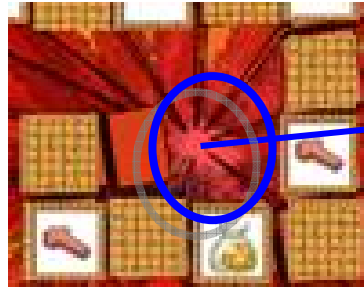


Carta tesoro: permite buscar tesoros en la bolsa de gemas. El jugador extrae el doble de gemas del número de diablillos en la escalinata del tablero que tuviera en ese momento. Devuelve a la bolsa las gemas azules y se queda con las rojas.

Final de partida

Los jugadores llegan al infierno con una tirada exacta de dado (o carta).

En general, el juego termina al colocar el segundo peón en el infierno, siendo este jugador el vencedor de la partida.



Infierno
(última casilla)

Los jugadores, de mutuo acuerdo y antes de empezar la partida pueden modificar dicho objetivo, recomendamos:

A 5 jugadores: colocar 2 diablos

A 3 ó 4 jugadores: colocar 2 ó 3 diablos

A 2 ó 3 jugadores: colocar 3 diablos