

## Dante´s Inferno (Swedish)

A Strategy Boardgame by Twilight Creations

Tack för ditt inköp av Dante´s Inferno. Vi hoppas verkligen att du kommer att uppskatta det, vi hade väldigt roligt när vi satte ihop det. Då detta spel är baserat på ett klassiskt litterärt verk vill vi gärna nämna några saker först, innan vi ger oss i kast med reglerna och innan du kommer med en mängd frågor.

För det första är spelet löst baserat på Dante´s arbete. Den litterära delen är, i sin enklaste form, ett verk av social kritik. Generellt sagt, denna typ av verk fungerar inte som grund för ett spel som detta.

Vad vi har försökt att göra är att använda Dante´s struktur och utveckla den. Hans beskrivningar, hans idéer och arkitektur i hans version av helvetet, är helt briljanta. Detta är grunden till spelet som du

nu har framför dig. Spelet är en hyllning, och är inte avsedd som en förolämpning mot någons litterära

smak. För det andra, för er som inte haft nöjet att läsa Dante´s mästerverk, och undrar vad alla de små

bilderna ska föreställa - här följer en kortfattad överblick över de olika cirkelarna, vem som besitter dom,

och illustrationerna:

- Cirkel ett - Dygdiga hedningar som för alltid plågas av melankoli.
- Cirkel två - De lustfyllda som måste tillbringa evigheten omringkastade av stormvindar.
- Cirkel tre - Reserverad för frossarna, för evigt bombarderade med snö, hagel och lera.
- Cirkel fyra - De egensinniga måste utföra helt värdelöst arbete för alltid.
- Cirkel fem - De argsinta håller till här, och de attackerar varandra oavbrutet, eller så blir de dränkta i floden Styx.
- Cirkel sex - De brinnande gravarna här är reserverade för kättare.
- Cirkel sju - Reserverad för mördare, och våldsbenägna som blir dränkta i en flod av blod eller skjutna av kentaureer om de försöker fly.
- Cirkel åtta - Här finns hycklarna, tjuvarna och de genomonda. De är bundna, hängda upp-och-ner, de får sina huvuden vridna bakåt och piskas oavbrutet av demoner.
- Cirkel nio - Reserverad för Lucifer själv.

Där har du det. Besök gärna vår websida på [www.twilightcreationsinc.com](http://www.twilightcreationsinc.com) och se våra övriga produkter. Som alltid, tack för ert stöd,  
Kerry och Todd Breitenstein  
Twilight Creations Inc.

### INNEHÅLL:

81 spelplaner

28 - 1:a/2:a cirkelbrickor (7 för varje resurs) + 4 1:a/2:a cirkelhörnbrickor

20 - 3:e/4:e cirkelbrickor (5 för varje resurs) + 4 3:e/4:e cirkelhörnbrickor

12 - 5:e/6:e cirkelbrickor (3 för varje resurs) + 4 5:e/6:e cirkelhörnbrickor

4 - 7:e/8:e cirkelbrickor (1 för varje resurs) + 4 7:e/8:e cirkelhörnbrickor

1 - 9:e cirkelbricka  
6 resursspårkort  
24 spårkortmarkörer  
36 spelarfigurer (6x6 olika färger)  
20 demonfigurer  
1 Luciferfigur  
1 "god" symbol  
1 "ond" symbol  
2 tärningar

### **ÖVERSIKT:**

Syftet med detta spel är att rädda tillräckligt med syndare (resurser) för att få tillträde till nionde helvetescirkeln och bekämpa Lucifer. Samtidigt ska du hindra de andra spelarna från att komma före dig.

### **PLANBESKRIVNING:**

Det finns nio helvetescirklar. Varje bricka innehåller en del av två cirklar förutom den innersta cirkeln som är den nionde. Varje bricka, förutom den nionde, har också två siffror och en färg. När du har en markör/symbol på någon av de två rutorna på brickan, från du resurser från båda siffrorna, oavsett din nuvarande cirkel. Du flyttar dig från en cirkel till en annan genom att använda hörnbrickorna. Rutorna talar om för dig hur svåra demonerna är att bekämpa i den cirkeln. Resurserna är angivna av en färg:

Lust: Gul (G)  
Våld: Röd (R)  
Frosseri: Blå (B)  
Hyckleri: Grön (Gr)

### **UPPSÄTTNING:**

I början av spelet, ska du separera de olika brickorna enligt deras baksida, dvs. alla 1:a/2:a-cirkelbrickorna läggs i en hög, 3:e/4:e-cirkelbrickorna läggs i en annan hög osv. Blanda brickorna i respektive hög. Lägg dessa åt sidan, lätt åtkomliga för alla spelare.

1:a/2:a cirkelnivån ska sättas upp i början av spelet. Placera brickorna slumpvis så att de formar en 9x9 - fyrkant med hörnbrickorna inkluderade. De övriga hörnbrickorna kan läggas ut i början av spelet eller efter behov under spelets gång varefter spelare avancerar från cirkel till cirkel. Luciferfiguren ställs ut på nionde cirkelnivån först när den spelas ut.

Sedan ska varje spelare placera ut tre markörer på följande sätt: Välj slumpvis en spelare som placerar ut först. Spelarna lägger en spelmarkör på den första cirkeln, på en av brickorna. Placeringen fortsätter medurs. Den siste spelaren lägger två markörer. Placeringen fortsätter sedan moturs. En tredje markör läggs ut av den spelare som valdes att lägga ut först, sedan fortsätter man att lägga ut medurs tills alla spelare har lagt ut tre markörer vardera.

Enbart en spelarmarkör kan finnas på en ruta på brickan (det kan finnas två spelarmarkörer på samma ruta om dom är i olika cirklar).

Spelarmarkörer kan placeras på vilken icke-hörnbricka på första cirkeln som helst när de kommer in i spelet.

**När man spelar med fem till sex spelare, ska spelarna enbart använda fem av sina respektive sex markörer.**

Välj en spelare slumpvis att börja, sedan spelar man medurs.

### **TURORDNING:**

1. Bekämpa de demoner som finns på samma rutor som dina spelarmarkörer på.

Om det är mer än en strid, måste de utföras, men du kan göra det i vilken ordning som helst.

2. Slå ett tärningsslag för att se vilken resurs som hittas.
3. Utföra handling(ar).
4. Flytta en av dina spelarmarkörer en ruta (ingen kostnad).
5. Flytta en demon en ruta (ingen kostnad).
6. Resurshandel.

**1 och 2 måste göras i rätt ordning, 3, 4, 5 och 6 kan göras (eller hoppas över) i valfri ordning.**

## 1. BEKÄMPA DEMONER

I början på din tur, innan du utför någon annan handling, måste du bekämpa alla de demoner som upptar någon av de rutor där du har spelarmarkörer. Värdet på att bekämpa en demon avgörs av vilken cirkel du befinner dig på, detta anges på hörnbrickorna på varje cirkel.

Till exempel: för att bekämpa en demon på 1:a/2:a-cirkeln, måste du slå 6 eller bättre på två tärningar.

Om du inte kan besegra en demon, kommer din spelarmarkör att flyttas en cirkel bakåt, dvs. om du befinner dig på den tredje cirkeln, måste du flytta tillbaks till andra cirkeln. Spelarmarkörer flyttas till den närmsta hörnruta som inte är upptagen av en annan spelare. Om du befinner dig på första cirkeln och misslyckas med att bekämpa en demon, ska du flytta till närmsta hörnruta på första cirkeln. Om alla rutor på den aktuella cirkeln är upptagna, måste du flytta till den föregående cirkeln, dvs. om du förlorar en strid på den femte cirkeln och alla hörnrutor på fjärde cirkeln är upptagna, måste du flytta till den närmsta cirkelhörnrutan på tredje cirkeln som inte är upptagen. Om alla hörnrutor är upptagna på första cirkeln och du förlorar en strid mot en demon, avlägsnas din markör från spelet. Du bekämpar demoner enbart i början av din tur. Om en demon flyttar till din ruta eller om du flyttar till en ruta med en demon på, behöver du inte bekämpa den demonen förrän i din nästa tur (om demonen fortfarande är kvar då). Lucifer vistas på den nionde cirkeln och representeras av figuren du sett upptill. När en spelare når den nionde cirkeln, måste han/hon bekämpa Lucifer för att vinna spelet. Värdet för att bekämpa Lucifer är 10 eller mer. Lycka till!

## 2. TÄRNINGSSLAG

Slå två sexsidiga tärningar (2d6) för att se vilka resurser du samlat. Alla spelare erhåller resurser när de står på en bricka, som innehåller siffran spelaren slagit med tärningarna (antingen siffran i cirkeln som spelaren står i, eller siffran i den andra cirkeln på den brickan). Spelare erhåller 1 resurs i rutorna på 1:a/2:a cirkelbrickan, 2 resurser i rutorna på 3:e/4:e cirkelbrickan, 3 resurser i rutorna på 5:e/6:e cirkelbrickan och 4 resurser i rutorna på 7:e/8:e cirkelbrickan.

När du slår dubbelt med tärningarna, erhåller du resurser som vanligt, men du får också en valfri extra resurs. Exempel: Om du slår 8 (två st. 4) så erhåller du resurser för vilken 8-bricka du kan inneha plus en valfri extra resurs.

När en sjuva slås, erhåller ingen resurser, och en demon placeras på någon hörnruta (endera cirkel). Demonen kan placeras på en hörnruta som är upptagen av en annan spelare, men som inte är upptagen av en annan demon.

Det får bara finnas EN demon per ruta, någonsin. Om du slår 2 eller 12, får du placera ut den "goda" symbolen, eller den "onda" symbolen på valfri ruta.

Den "goda" symbolen dubblar resurserna för en spelare på den brickan, när tärningarna slås mot siffrorna på samma bricka. Den "onda" symbolen orsakar att inga resurser erhålls på den brickan. Dessa symboler kan bara förflyttas då det slås 2 eller 12 för att få resurser

(inte när man bekämpar en demon). Du får flytta till eller ifrån en ruta med dessa symboler, om du vill.

### **3. UTFÖRA HANDLING(AR)**

Under din tur, kan du utföra någon eller alla av följande handlingar, en eller flera gånger, oavsett ordning:

Placera en ny bricka.

Vänd en bricka.

Placera en ny spelarmarkör.

Flytta till en angränsande bricka i samma cirkel.

Flytta en annan spelare till en angränsande bricka i samma cirkel.

Flytta en av dina spelarmarkörer till nästa cirkel.

#### **HANDLINGSKOSTNADER FINNS OCKSÅ PÅ SPÅRKORTEN:**

Dessa handlingar kan utföras obegränsat antal gånger, i varje tur, i vilken ordning du vill, så länge du kan betala för dom.

(G=Gul, B=Blå, Röd, Gr=Grön)

Placera en bricka: G+Gr

Vända en bricka: B+R+Gr

Placera en ny spelarmarkör: G+B+R

Flytta till en angränsande bricka i samma cirkel: efter din fria förflyttning, kostar varje tur som en resurs.

Flytta en annan spelare till en angränsande bricka i samma cirkel: B

Flytta en av dina spelarmarkörer till nästa cirkel: G+ R+ Gr

Slå om ett tärningsslag: G+ B+ R+ Gr

#### **PLACERA EN NY BRICKA:**

Efter att ha betalat resurskostnaden, ta en bricka från någondera hög och placera vart som helst på brädet i sådan ordning att den är angränsande till en annan bricka på höger eller vänster sida. Den kan också placeras angränsande till en hörnruta, antingen på vänster eller höger sida.

Placerade brickor måste motsvara en korrekt cirkel - du kan inte placera en 7:e/8:e cirkelbricka i en 3:e/4:e-cirkel.

#### **VÄNDA EN BRICKA:**

Efter att man betalat resurskostnaden, kan man vända en bricka antingen uppåtvänd eller neråtvänd. Du får inte vända en bricka som en demon eller en annan spelare står på. Detta är det enda sättet en bricka kan vändas. Nedåtvända brickor kan inte upptas eller passeras av spelare eller demoner.

#### **PLACERA EN NY SPELARMARKÖR:**

Efter att man betalat resurskostnaden, kan man placera en spelarmarkör var man vill i första cirkeln, som inte är upptagen av en annan spelare, bortsett från hörnrutorna. Du kan ha ett maximum av 6 spelarmarkörer i spel.

#### **FLYTТА TILL EN ANGRÄNSANDE BRICKA I SAMMA CIRKEL:**

Efter att du betalat resurskostnaden kan du flytta en av dina spelarmarkörer en ruta per resurskostnad du betalar. Du får bara flytta till rutor i samma cirkel på detta sätt. Du får flytta till genom rutor som är upptagna av en annan spelare eller demon, men du får inte stanna i samma ruta som en annan spelare. Du får bara flytta en valfri markör, en ruta, på detta sätt.

#### **FLYTТА EN ANNAN SPELARE TILL EN ANGRÄNSANDE RUTA I SAMMA CIRKEL:**

Efter att du betalat resurskostnaden kan du flytta en annan spelares markör en ruta. De får inte flyttas till en ruta som upptas av en annan spelare. Du får bara flytta en valfri markör, en ruta, på detta sätt.

#### **FLYTТА EN AV DINA SPELARMARKÖRER TILL NÄSTA CIRKEL:**

Efter att du betalat resurskostnaden kan du flytta en av dina markörer till nästa cirkel. Du måste vara på en hörnruta för att kunna flytta upp en cirkel. Du kan flytta mer än en cirkel åt gången, om du bara betalar de resurser det kostar. När du når nionde cirkeln, måste du bekämpa Lucifer för att vinna spelet (se Bekämpa Demoner).

#### **SLÅ OM EN TÄRNING:**

Efter att du betalat resurskostnaden, får du slå om en tärning. Detta är tillåtet att göra ett obegränsat antal gånger under din tur.

#### **4. FLYTTA EN AV DINA SPELARMARKÖRER EN RUTA (INGEN KOSTNAD)**

Under varje tur får du en gratis förflyttning för en av dina spelmarkörer. Du får aldrig stå i samma ruta som en annan spelare, men du kan använda din förflyttning (fritt, plus din tillagda betalda förflyttning) att flytta genom en ruta som innehas av en annan spelare.

#### **5. FLYTTA EN DEMON EN RUTA (INGEN KOSTNAD)**

Under din tur, kan du flytta en demon en ruta i samma cirkel, eller så kan du flytta en demon som står i en hörnruta från en cirkel till en annan.

Exempel: Om en demon upptar fjärde cirkelns hörnruta, kan demonen flytta till tredje eller femte cirkelns hörnruta. Det får inte finnas mer än en demon per ruta. Lucifer flyttar aldrig från den nionde cirkeln.

#### **6. RESURSHANDEL:**

Under din tur, kan du byta resurser eller förhandla med andra spelare. Så länge som båda sidor kommer överens om bytet eller handeln, finns inga begränsningar. Till exempel, om du ger en spelare en resurs för att inte flytta en demon till din ruta. Eller, byta två blå resurser mot en gul. Men du spelar ju i helvetet, och här finns INGA garantier! Med andra ord, det är givetvis acceptabelt att ta tillbaka en överenskommelse, fastän spelare har en tendens att komma ihåg sådana saker.

#### **ATT VINNA SPELET:**

Den spelare som först klarar sig till den nionde cirkeln och kämpar ner Lucifer vinner.

Game concept and Design: Kerry Breitenstein and Todd A. Breitenstein

Art: Dave Aikins

Layout and design: Todd A. Breitenstein and Kerry Breitenstein

Playtesters: Mark Bordenet, Jonathan Breitenstein, Dan and Amy Frohlich and David Carl - THANK YOU ALL!

To find the retailer nearest you or find the latest information regarding any of our products, visit our web site [www.twilightcreationsinc.com](http://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,"

and the Dante's Inferno Logo are trademarks or registered trademarks of Twilight Creations, Inc.

All Rights Reserved

