

INFERNO

Lasciate ogni speranza o voi che entrate...



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 10/02/025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Un gioco sull'inferno, così come lo aveva concepito Dante Alighieri nella sua Divina Commedia, non lo avremmo proprio immaginato, eppure l'autore (lo spagnolo Fernando Eduardo Sánchez) ha saputo renderlo in maniera decisamente realistica.

[Inferno](#) (distribuito in Italia da [Cranio Creation](#)) può essere giocato in solitario o fino a quattro (di età uguale o superiore ai 14 anni) ed è quest'ultima la versione migliore per gustarselo in pieno, restando incollati al tabellone per due ore o poco più, e cercando di spostare le anime dei morti al di là dell'Acheronte e verso il girone che è stato loro assegnato a causa dei peccati che hanno commesso.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Aprendo la scatola di **Inferno** si resta piacevolmente sorpresi dalla quantità di segnalini di legno colorato che essa comprende, ed in particolare dalle “anime”: per queste ultime l’editore ha pensato anche ai giocatori con qualche problema a distinguere i colori e le ha fatte “estrudere” scavando un simbolo al centro, diverso da colore a colore (o meglio... da peccatore a peccatore).

Notevoli anche i marcatori per l’avanzamento sui tracciati del Peccato, costituiti da dei piccoli teschi nei quattro colori dei giocatori, così come quelli a forma di “fiamma” per segnare i Punti (*lo maggior corno della fiamma antica cominciò a crollarsi mormorando*) a cui si aggiungono vari altri segnalini (li vedremo durante la recensione) e una serie di “barilotti” (per le materie prime) di plastica colorata.

Naturalmente ci sono anche tessere ed altri elementi da staccare dalle 6 fustelle incluse nella scatola, fra cui spiccano due diversi tipi di Monete: i Fiorini (dorati) da spendere... in vita e le Dracme (colore grigio scuro) per l’aldilà.

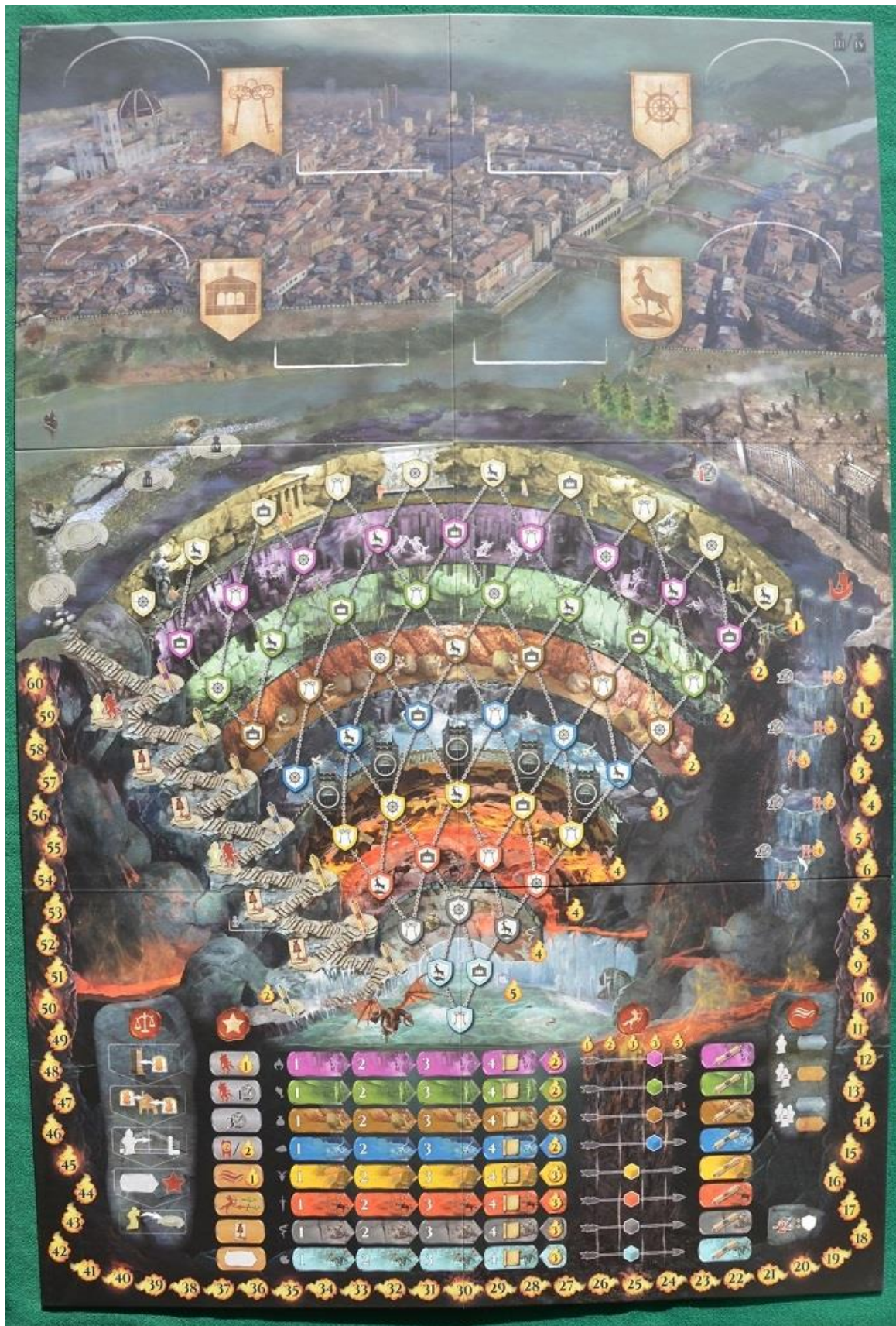


Foto 2 – Il tabellone del gioco, con i gironi dell’Inferno dantesco al centro.

Il tabellone merita un discorso a parte: forse non a tutti piacerà, dal lato estetico, ma è stato davvero molto apprezzato durante i nostri test. Esso mostra in alto la città di Firenze, suddivisa in quattro quartieri (ognuno dei quali riceve all’inizio 2 tessere “Azione” prese casualmente).

Al centro, separati dal resto del mondo grazie al fiume Acheronte, ci sono 8 “Gironi Infernali” (anche se ne vediamo solo uno “spicchio”) divisi per tipo di peccato: lussuriosi (colore viola), golosi (verde), avari (rosso), iracondi (blu), eretici (giallo), violenti (arancione), fraudolenti (grigio) e traditori (azzurro). C’è anche un cerchio esterno, quello del Limbo (di colore chiaro) che serve soprattutto a mettere in gioco nuove anime.

Sotto ai gironi infernali intravediamo Lucifero (*lo 'mperador del doloroso regno da mezzo 'l petto uscia fuor de la ghiaccia*) che, con le sue ali, mantiene ghiacciato l’ultimo girone.

Subito sotto ci sono gli otto tracciati del Peccato, con gli stessi colori dei relativi gironi, e alla loro destra passa il fiume Flegetonte (*qual che per violenza in altrui nocchia*), pieno di sangue ribollente, che sgorga direttamente dal girone dei violenti e che ospita otto tracciati con dei cubetti “moltiplicatori”.

I componenti sono davvero molto ben fatti e si utilizzano tutti al meglio: in sommario, una realizzazione assolutamente impeccabile.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Preparare il tavolo di **Inferno** richiede un po' di tempo, per cui cercate di arrivare come minimo una mezz'ora prima, se volete iniziare a giocare quando arrivano tutti i partecipanti. Dopo aver aperto il tabellone (lato A per 1-2 giocatori, lato B per 3-4) è necessario dividere i componenti in modo da averli tutti a portata di mano e senza dover perdere tempo a cercarli in un unico mucchio: i giocatori ricevono una plancia personale, tutti i segnalini del loro colore e quattro tessere "Torre".

Poi, per ognuno, si scopre una carta "Famiglia" sulla quale viene indicato chiaramente cosa installare sulla plancia e sul tabellone (teschi per i tracciati del Peccato, fiamme dei Punti Infamia e navi per i prestiti), oltre alle monete da mettere in cassaforte (Fiorini e Dracme): tutti gli altri segnalini resteranno davanti al giocatore per essere utilizzati durante la partita.



Foto 4 – I Segnalini dei giocatori.[/caption]

In seguito bisogna scegliere due "Guardiani" fra i sei contenuti nella scatola (3 rossi e 3 neri) e se ne deve prendere uno per tipo: vi consigliamo, come indicato sulle regole, di iniziare con Medusa (rossa) e Minosse (nero). Se farete questa scelta dovrete aggiungere ai segnalini disponibili la tessera "coda" del vostro colore che potrete piazzare accanto ad un girone dopo aver mosso Minosse nel corso della partita.

Non resta che distribuire 2 carte “Imbroglia” a tutti e girarne altre tre accanto al tabellone, vicino al mazzo coperto: queste carte sono una specie di “obiettivo” dal duplice valore, come vedremo.

Il Gioco

Lo scopo dei giocatori a **Inferno** è fare il maggior numero di Punti Infamia (PI) e sarebbe bene che si anticipasse a tutti i partecipanti come si ottengono prima ancora di iniziare la partita: grazie alle carte Imbroglia; ai Barili in dispensa; a chi ha costruito meglio a Firenze; ecc., ma la fetta più grossa viene moltiplicando i Punti sui tracciati del Peccato per il valore del corrispondente cubetto Flegetonte, ma solo dopo aver ottenuto i “Diplomi” del colore giusto. Tenete sempre ben presente quest’ultima possibilità durante l’intera partita.

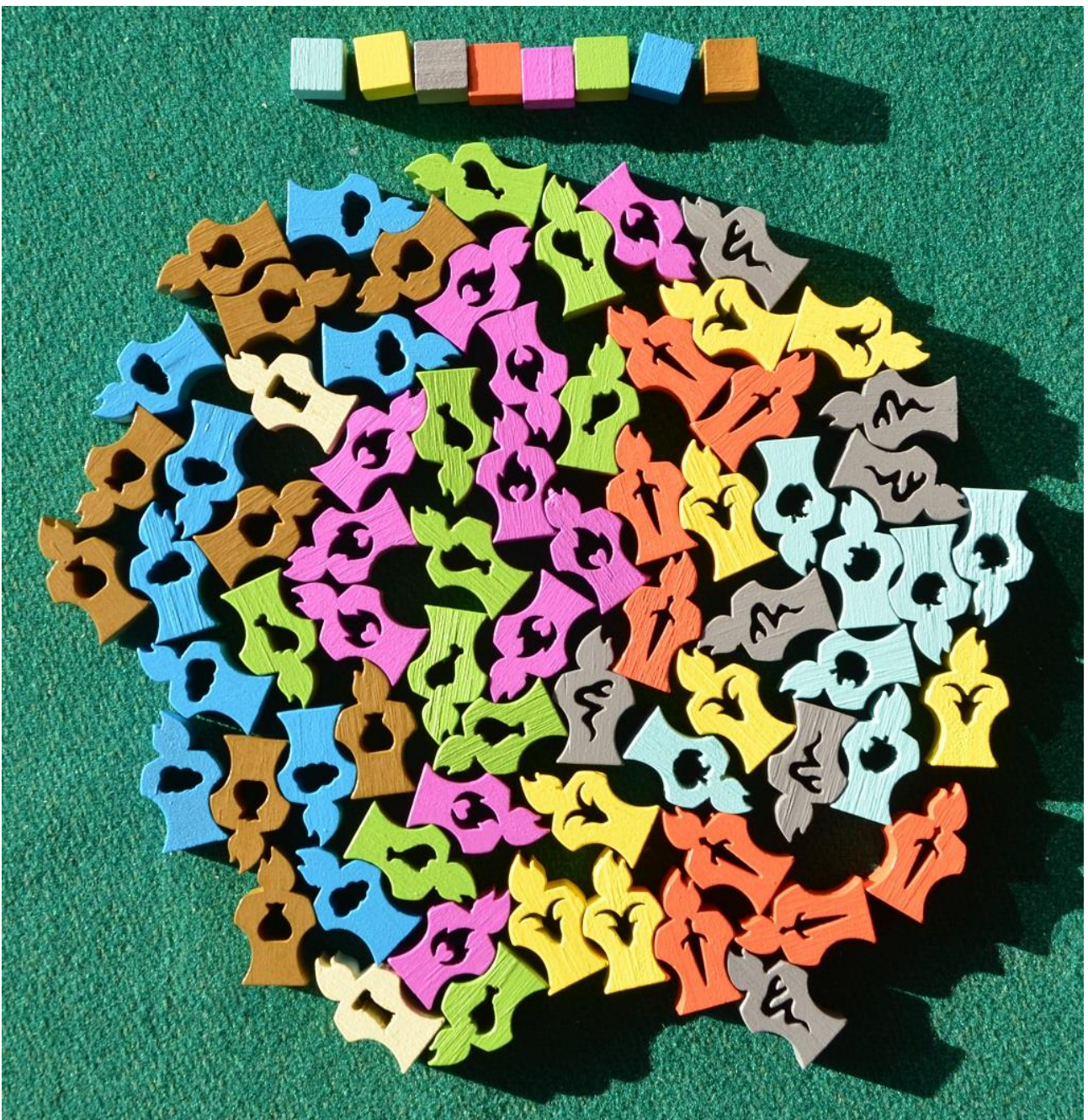


Foto 5 – I segnalini Anima negli 8 colori dei peccati capitali dell’inferno di Dante. In alto vedete anche i cubetti (stessi colori) da mettere sui tracciati “Flegetonte”.

La sequenza di gioco di **Inferno** è molto semplice, perché al suo turno i giocatori devono:

(A) – muovere un’anima dal cimitero all’Inferno o da un girone al successivo (andando sempre verso Lucifero e senza mai tornare indietro) su dei percorsi simboleggiati da delle catene che uniscono le diverse caselle (simboleggiate da degli “scudi” con dei simboli all’interno).

(B) – Eseguire un’azione a Firenze, ma attenzione, si potrà posare uno dei propri segnalini (Nobile o Monello) su una tessera del quartiere che ha lo stesso simbolo della casella infernale su cui si è appena mossa l’anima (uno stambecco, un timone, due chiavi o un edificio). All’inizio è cosa facile, ma in seguito, con le caselle che man mano si riempiono, diventa necessario saper cambiare strategia al volo e ripiegare su azioni alternative.



Foto 6 – Le carte “Peste” indicano le anime arrivate “fresche fresche” al Cimitero.

Ma torniamo per un attimo alla preparazione iniziale di **Inferno**: una delle operazioni da eseguire è quella di girare una carta “peste” e mettere le quattro anime del colore indicato nel cimitero. In seguito, quando quest’ultimo sarà vuoto, si prenderà la carta successiva e si metteranno altre quattro anime, e così via fino al termine della partita.

Il giocatore di turno può prendere una di queste anime per spostarla nel cerchio esterno dell’Inferno (il Limbo: *l’aria era oscura, profonda e nebulosa*) su uno degli scudetti di sua scelta (occhio al simbolo per essere certi di eseguire poi l’azione giusta a Firenze): tuttavia fra il mondo esterno e l’inferno dantesco scorre il fiume Acheronte che nessuna “anima viva” può mai attraversare (escluso Dante, ovviamente, ma lui era raccomandato direttamente da Beatrice e da... lassù dove *vuolsi così colà dove si puote*): quindi le anime devono pagare un pedaggio al traghettatore infernale (*Caron dimonio con occhi di bragia*). I giocatori che decidono di spostare un’anima

all'inferno devono in effetti pagare una Dracma (fate attenzione, anche in questa recensione, alla differenza fra queste monete e i Fiorini).



Foto 7 – Ecco come si presentano i gironi infernali verso la fine della partita.

In alternativa il giocatore può muovere qualsiasi anima che si trovi già all'inferno, facendola scendere nel girone inferiore, ma senza mai oltrepassare quello del suo colore. Lo scopo di questa mossa è proprio quello di fare arrivare le anime giuste nel girone giusto, con il duplice scopo di riempire ogni cerchio del colore che più ci interessa e di guadagnare un po' di PI: se infatti guardate la foto 7 qui sopra vedrete sulla destra di ogni cerchio un punteggio (da 1 a 5) che viene assegnato a chi fa arrivare un segnalino sul cerchio con il suo colore.

Notate inoltre che le anime possono saltare qualsiasi altro segnalino che si trovi sul suo percorso, e questo è uno dei metodi più efficaci per farle arrivare nei gironi più in basso.



Foto 8 – La postazione iniziale di un giocatore, dove sono state usate le carte “Apprendista” (anziché quelle Famiglia) per l’assegnazione iniziale delle risorse.

Per andare a Firenze e decidere quale azione eseguire dobbiamo avere qualche familiare disponibile: durante la preparazione iniziale le carte “Famiglia” ci indicano:

- con quanti Nobili possiamo partire (nella Foto 7 qui sopra sono i tre in basso a destra, sulla casa);
- se e quante sezioni di torre dobbiamo prendere;
- cosa ci dobbiamo mettere sopra (nella foto vediamo che il primo piano è già costruito e ci sono un Notabile arancione e un Barile grigio);
- quanti soldi ci vengono affidati (3 Dracme e 3 Fiorini nella preparazione “base” per le prime partite);
- infine ci sono le due carte “Imbroglia (quelle col sacchetto rotto in basso a sinistra nella foto) di cui parleremo più avanti.

Come abbiamo anticipato, in base alla casella/scudo su cui abbiamo spostato l’anima durante la fase **Inferno** potremo posare uno dei nostri Familiari (Nobili o Monelli) su una tessera a Firenze ed eseguire l’azione relativa.



Foto 9 – L’area di Firenze sul tabellone, con 4 Tessere “Luogo Speciale” e quattro “Luogo Franco”).

(A) – Quartiere PORTA SAN PIERO (simbolo: due chiavi):

A1 – PALAZZO (Luogo Speciale colore azzurro): mandando qui un Familiare e pagando 1 Fiorino si può scegliere un Notabile da posizionare sulla propria Torre, guadagnando inoltre un numero di Fiorini pari al piano in cui lo posizioniamo.

A2 – CORTILE (Luogo Franco colore blu): con questa azione si possono recuperare due Familiari precedentemente spostati sulla Torre per riportarli in casa.

(B) – Quartiere PORTA DEL DUOMO (simbolo: edificio):

B1 – ROGO (Luogo Speciale colore giallo): qui bisogna inviare un Monello o pagare 1 Fiorino: si possono convertire 1-3 Fiorini in 1-3 Dracme; poi è possibile piazzare un dischetto sulle mura di Dite (per aprire un passaggio attraverso le mura della città infernale) o avanzare/indietreggiare un cubetto sui tracciati Flegetonte; infine si può utilizzare un Guardiano o il bonus Stige.

B2 – PAGLIAIO (Luogo Franco colore viola): si ottiene un Monello da posizionare subito accanto al familiare inviato in questa tessera.

(C) – Quartiere SAN PIER SCHERAGGIO (simbolo: timone):

C1 – MERCATO (Luogo Speciale colore grigio): qui si può entrare solo con un Monello per prendere un barile a scelta da posizionare sulla propria Torre.

C2 – BANCA (Luogo Franco colore arancione): la banca ci paga 2 Fiorini più 1 Fiorino per ogni Notabile già posizionato nella nostra Torre.

(D) - Quartiere Il BORGIO (simbolo: stambecco):

D1 – MURA (Luogo Speciale colore rosso): anche qui bisogna mandare un Monello o pagare 1 Fiorino; poi possiamo trasformare 1-2 Fiorini in Dracme; spostare un barile a scelta dalla Torre al deposito della nostra plancia; infine possiamo giocare una carta “Imbroglia” pagando 2 Dracme.

D2 – BANCHETTO: (Luogo Franco color verde): qui possiamo aggiungere un piano alla nostra torre.



Foto 10 – Dettaglio delle tessere “Luogo Speciale” a Firenze.

A Firenze è anche possibile accusare un peccatore davanti alle autorità civili e religiose: basta avere un familiare in una delle 4 Tessere “Luogo Franco” e prendere un’anima del colore di quel Luogo per spostarla nel cimitero. Poi si farà avanzare il proprio teschio sul tracciato di quel colore (oppure se ne fa entrare uno nuovo se non ne avevamo ancora uno) guadagnando il bonus indicato a sinistra del tracciato. Infine si fa avanzare il segnalino “Dante” di una casella (eseguendo l’eventuale azione).

Quando si attiva una casella “Carta Imbroglia” (sulle Mura, sul percorso di Dante, ecc.) è possibile giocare una dalla propria mano per ottenere i bonus indicati a sinistra: poi la carta deve essere messa sotto al lato destro della plancia mostrando solo la parte destra (che servirà per ottenere altri vantaggi a fine partita). In alternativa è possibile prenderne una delle tre scoperte (pagando 1 Dracma) e giocarla come sopra.

A fine turno il giocatore deve avere sempre due carte in mano, quindi se ne ha giocata una ne riprende (gratuitamente) un'altra dal mazzo o da quelle scoperte.



Foto 11 – Un esempio di carte Imbroglia.

Le carte Imbroglia possono essere molto importanti a **Inferno**, quindi esaminate attentamente quelle che avete ricevuto a inizio partita per procurarvi quanto serve per usarle: e ancor più attentamente devono essere scelte quelle sostitutive.

Come vedete (Foto 11) ognuna di esse è divisa in due parti:

- (a) – quella di sinistra (con un fulmine dentro a un cerchietto bianco) concede un bonus immediato;
- (b) – quella di destra (con il simbolo della clessidra nel cerchietto) viene attivata solo a fine partita.

Così la carta in alto a destra può essere giocata se si possiede un barile grigio (che non viene speso, basta averlo nella propria plancia) e permette di avanzare uno dei nostri teschi sul tracciato azzurro o giallo (a scelta) nell'area del Peccato. A fine partita invece bisogna avere un barile rosso per ottenere (a scelta) 1 PI per ogni passo fatto dal teschio sul tracciato grigio, oppure per piazzare 2 anime (prese dalla riserva) su altrettante caselle vuote del tracciato arancione.

Una partita a **Inferno** finisce quando Dante arriva all'ultima casella del suo percorso (*e quindi uscimmo a riveder le stelle*): il giocatore che lo ha fatto arrivare all'uscita guadagna due PI e per tutti gli altri inizia l'ultimo turno prima di passare al conteggio dei Punti Vittoria (PV).



Foto 12 – I tracciati del PECCATO e di FLEGETONTE.

Per prima cosa si verifica quante caselle di ogni girone sono rimaste vuote e si fa retrocedere il cubetto Flegetonte di altrettanti spazi. Poi, per ognuno degli otto tracciati del Peccato, i giocatori che vi hanno depositato un "Diploma" durante la partita moltiplicano il valore della casella in cui è arrivato il loro teschio per quello del corrispondente cubetto Flegetonte.

Per esempio, il giocatore Verde della Foto 12 riceverebbe:

- $2 \times 4 = 8$ PV sul tracciato viola;
- $3 \times 3 = 9$ PV in quello marrone;
- $5 \times 4 = 20$ PV in quello blu;
- $2 \times 3 = 6$ PV per quello azzurro.

A questi PV si aggiungono quelli ottenuti grazie alle carte Imbroglia, alla Torre più alta, al maggior numero di Notabili nella propria plancia, ecc. Chi ottiene il totale più alto vince la partita.

Qualche considerazione e suggerimento

Dedicate i primi turni di **Inferno** a rafforzare la vostra situazione, acquisendo un paio di Monelli, mettendo almeno il secondo piano nella Torre e portando un paio di Notabili e di Barili sulla vostra plancia: il tutto seguendo le “indicazioni” che vi danno le due carte Imbroglia iniziali.

Non dimenticate poi che accusare un peccatore nei Luoghi Speciali richiede la presenza dei Notabili di un certo colore sulla vostra Torre: quindi date la precedenza a quelli che hanno il colore del tracciato Peccato su cui avete un teschio.



Foto 13 – L’area personale durante una partita: il giocatore ha completato la sua Torre e ha portato sulla plancia tutti e quattro i Notabili e i Barili, quindi a fine partita potrà risolvere positivamente tutte le carte Imbroglia che ha sistemato a destra.

Di conseguenza fate entrare qualche anima del vostro colore (sempre quelli su cui avete dei Teschi) sulle caselle esterne dell’inferno (Limbo) per poi farle avanzare cercando di sfruttare la presenza di altre anime per saltare una o due caselle e quindi posizionarle nel loro colore, incassando i PI bonus.

Non perdetevi mai di vista il numero delle caselle rimaste vuote nei gironi di vostra competenza e cercate di riempirle il prima possibile con anime del colore giusto o sfruttando i Guardiani, se non avete altre possibilità.

Ci sono 6 Guardiani nel gioco, ma solo due di essi (uno rosso e uno nero) potranno essere utilizzati in ogni partita, scegliendoli prima di iniziare (oppure prendendoli a caso). In generale quelli Rossi sono negativi e tendono ad ostacolare i giocatori (pietrificando le anime, mettendole in catena o impedendo di riempire qualche casella), mentre i Neri sono più d’aiuto (dando più PI ai giocatori o spostandoli rapidamente sui gironi). Memorizzate le loro caratteristiche e non esitate ad usarle appena possibile.



Foto 14 – Le carte con le caratteristiche dei Guardiani: ognuno di essi è rappresentato sul tabellone da un segnalino in bassetta.

Cercate di recuperare tessere “mezzo Diploma” (arrivando a fine percorso sui tracciati del Peccato o con le carte Imbroglia) perché ogni coppia permette di mettere, a fine partita, 1 segnalino Diploma su un tracciato a scelta nell’area Peccato, abilitando quindi il relativo punteggio: di solito i giocatori, giocando con accortezza, riescono ad accumulare almeno 4 mezze-tessere di quel tipo e quindi potranno fare PV in più tracciati.

Inutile dirvi che i soldi hanno un ruolo importante in **Inferno**, e in particolare le Dracme, da usare in tante azioni che riguardano i gironi infernali: i Fiorini servono a eseguire azioni sui Luoghi Principali (in alternativa all'uso dei Monelli), ma soprattutto possono essere scambiati alla pari per avere delle Dracme (tessere Rogo e Mura). Quindi passate in Banca ogni tanto per rifornire il vostro borsellino: senza 3-4 Dracme sempre a disposizione rischiate di bloccarvi sul più bello e non essere in grado di fare l'azione che avevate previsto.



Foto 14 – La scatola di Inferno.

Infine due parole sul gioco in solitario, che però noi ancora non abbiamo provato seriamente: alla fine del regolamento di **Inferno** ci sono quattro pagine di regole dedicate a questa modalità, dandoci l'opportunità di giocare a tre livelli (facile, medio e difficile).

Ma non spaventatevi perché tre di queste pagine contengono solo le combinazioni da ottenere per vincere la partita in ognuna delle tre sfide previste, in ognuna delle quali uno dei parametri del gioco base viene modificato.

Sfida 1: Restituzione del prestito. Il giocatore è obbligato a pagare un certo numero di Dracme arrivando con un Teschio sulla casella che assegna un Mezzo Diploma. La complicazione arriva dal fatto che ci deve essere un ben determinato numero di anime del colore giusto in quel momento e in quel girone, altrimenti... partita persa.

Sfida 2: La Peste Nera. In questo caso si estraggono 7 carte "Peste" e si mettono nel cimitero TUTTE le anime in esse raffigurate (e non ne verranno prese altre). Anche qui la sfida è complicata dall'obbligo di avere tutti i teschi nelle caselle da 3-4 punti, pena la sconfitta.

Sfida 3: Discesa Memorabile. In questo caso bisogna riempire tutti i Cerchi con un numero prefissato di anime: naturalmente ci sono altri ostacoli, come il pagamento di Dracme extra e l'obbligo di avere certi Teschi a livello 5 sul tracciato del Peccato.

Commento finale

La prima sensazione che si prova iniziando una partita a **Inferno** è: “e adesso cosa faccio”? So bene che questo capita con molti giochi in commercio di una certa complessità, ma in questo caso non è facile capire quali combinazioni “Caselle infernali/Azioni a Firenze” sono le più proficue. Ma basta una partita di prova per farsi un'idea più precisa della meccanica e già dalla seconda si possono sperimentare strategie alternative.

A noi il gioco è piaciuto e tutti gli amici che lo hanno provato hanno mostrato di avere gradito le loro partite, al punto da chiedere il bis appena possibile per sperimentare qualcosa di nuovo. In effetti c'è molta libertà di scelta e anche se alla fine non si assapora la vittoria ci si è comunque divertiti fino all'ultimo turno.

L'atmosfera contribuisce molto al piacere del gioco, soprattutto se nella vostra giovinezza avete avuto modo di studiare la Divina Commedia, perché qui ritrovate tutti gli elementi che la caratterizzano.

Anche per Inferno abbiamo realizzato una serie di tabelle riassuntive: chi fosse interessato a stamparne una copia può scaricarle dal sito Big Cream [a questo indirizzo](#).

Ma soprattutto non dimenticate che...

“Nel mezzo del cammin di nostra vita

Mi ritrovai per una selva oscura

Ché la diritta via era smarrita”