

# NINE CIRCLES

*En el mezzo del cammin di nostra vita,  
mi trovai in una selva oscura,  
che la diritta via era smarrita..*

*En el medio del camino de nuestra vida,  
me encontré en una selva oscura, perdido  
y se fue del camino directo...*

En Nueve Círculos, juegas como Dante Algieri, decidido a navegar por los nueve niveles del infierno en tu viaje para rescatar a tu único y verdadero amor - Beatrice. Cada círculo plantea su propio desafío, pero tu guía, el poeta Virgilio, te acompañará para darte sabios consejos y sabiduría. Las batallas en sí mismas, sin embargo, son sólo tuyas...

- Para jugar necesitarás:
- estas reglas
- una hoja de juego
- 9 dados de seis caras
- un bolígrafo o lápiz

Cada nivel requiere una tirada específica para poder avanzar más hacia el infierno. Vas a rodar un grupo de dados para tratar de lograr los totales requeridos. En cada turno, elegirás cuántos dados para poder activarlo desde tu juego de dados (1, 2, 3, o 4) y marcar un punto del grupo de la correspondiente fila. Debes tener el número requerido de dados para marcar un círculo de grupo - es decir, si sólo tienes 3 dados en tu bandeja, no puedes usar los puntos del grupo de 4. Entonces, tira tus dados, y mira si has superado el reto. Ciertos círculos requieren un total específico (mostrado en un círculo) que puede ser hecho de tantos dados como quieras, mientras que otros requieren una tirada específica. (mostrados como dados). Ver las reglas del círculo, abajo, para más detalles.

Si no tienes éxito inmediatamente, puede que tampoco lo tengas:

- a. Apartar uno o más dados para guardarlos, y tirar otro grupo (esto podría incluir nuevos dados de la bandeja, volver a tirar los dados originales, o ambos). De cualquier manera, marca el grupo apropiado de círculo.
- b. Vuelve a tirar todos los dados de nuevo (marcando otro círculo del mismo número)
- c. Marca una (o más) círculos de "Virgilio" para manipular uno (o más) de los dados. Cuando se utiliza un círculo de Virgilio, puedes hacer un + o - 1 de un dado (por ejemplo, convertir un 5 en un 4) o darle la vuelta al lado opuesto (por ejemplo, convertir un 5 en un 2).

Nota: una vez que has decidido tirar un dado, éste permanece "activado" hasta el final del turno. volver a la bandeja de dados).

Una vez que hayas logrado la tirada objetivo, retira del juego los dados que **no hayas usado**, y pasar al siguiente desafío.

## Ejemplo de turno:

En el círculo 3 (Gula) necesitas rodar 3 x 2s, para llenar la boca de Cerbero con barro pútrido, y pasar con seguridad. Eliges tirar 4 dados de tu bolsa de dados para conseguirlo. Marca un punto en la fila de 4 dados.

Tu tirada resulta en 2, 2, 4, y un 6. Te quedas con los 2, y decides volver a tirar el 4 y el 6. Esto cuenta como otra tirada de grupo, así que marca un punto en la fila de los 2 dados.

Esta tirada te da un 3 y un 5. Decides usar un círculo de Virgilio, y menos 1 del 3 (igual a 2). Marca un punto en la pista de Virgil. (Nota: también podrías haber usado el pip de Virgil para cambiar el 5 por un 2, dándote el mismo resultado).

Ahora tienes 3 x 2s - el tiro objetivo. Marca el círculo 3, y retira los 5 dados del juego. Vuelve a poner los 3 x 2 en tu mesa de dados, y pasa al círculo 4.

### **Fin del juego:**

El juego termina en una pérdida cuando cualquiera de:

- a. no tienes más dados para tirar
- b. no tienes más fichas de grupo de dados para marcar

Estás destinado a vagar por las cavernas del infierno por la eternidad, un alma mortal rodeada por un sufrimiento inmortal. Ouch.

Ganas el juego si logras pasar las mandíbulas gruñonas de Lucifer y superar el círculo 9 del infierno. Para tu puntuación final, sume el número total de dados que le quedan (incluyendo los tres 6 exitosos), más el número de círculos vacíos (incluyendo los círculos de Virgilio).

3-5 Superviviente. Con el espíritu roto y desesperado, te arrastras desde el infierno como una cáscara de tu antiguo yo. ¿Qué alegría se puede encontrar cuando existe tal sufrimiento?

6-8 Viajero. Con la guía de Virgilio has atravesado las profundidades del infierno. Los gritos de los muertos atormentan cada uno de tus momentos de vigilia.

9-11 Poeta. Sales de este lugar maldito, cansado pero firme en tu determinación de compartir tus experiencias con el mundo.

12+ Exaltado. El Paraíso te llama. El dulce abrazo de Beatrice espera. Te has levantado.

Para un juego más desafiante, intenta reducir el número de círculos del grupo de dados, el número de círculos de Virgilio, o elige sólo una de las potencias de Virgilio para usarla antes del juego (flip o +/- 1).

### **Reglas del Círculo:**

1 PAGANOS VIRTUOSOS - nacidos en una época de conocimiento, pero sin fe - saca un 1

2 LUJURIA - para pasar, todos deben ser juzgados por Minos - ¿a cuál de los nueve círculos seréis condenados? - saca un total de 9

3 GULA - para evitar sus furiosas mordeduras, Virgilio arroja puñados de apestosa suciedad y baba en las tres bocas de Cerbero - saca 3 x 2s

4 VOLUNTAD - los codiciosos son dejados para que luchen perpetuamente sobre pesos insoportables - saca un total de 12

5 MALDITO - para viajar "cruza el río Estigia, subes a bordo del esquife del demonio - saca 2x total de 10

6 HEREJIA - al llegar a la ciudad de Dis, se expulsan los muchos demonios que se encuentran en las paredes - se sacan 4 números consecutivos

7 IRA - evita una cornada violenta en los cuernos del minotauro - tirar 5 números que no sean 5. Puedes usar cualquier combinación de grupos de dados, ya sea por separado o juntos (por ejemplo, tira un grupo de 4, luego un grupo de 1, o marca ambos y tira todos los dados simultáneamente). Descarta inmediatamente cualquier 5 (no puedes utilizar los círculos de Virgilio para alterarlos).

8 FRAUDE - mentirosos, ladrones, tramposos y manipuladores - elige un número (1-6) y luego rueda un par de ellos. Puedes usar las fichas de Virgilio para alterar uno o más dados (un 3 y un 5 podrían ser alterados para hacer un par de 4, por ejemplo)

9 TRAICIÓN - los traidores son sentenciados a ser despedazados por las mandíbulas de Lucifer por el resto de la eternidad - saca 3 x 6s

### **Logros:**

Comienzo Virtuoso  Lanza una sola vez en tu primer lanzamiento del juego

Un paseo por el parque  Conviértete en un exaltado

16 Círculos  Empieza con sólo 4 círculos de cada grupo (y gana)

Como arriba  Ganar con sólo "voltear" a Virgil

Así que por debajo de  Ganar con sólo "más menos" a Virgil

Digno Adversario  Gana el último nivel sin usar un Virgil

Jugador  Usa solo tu grupo de círculos la primera vez (no Virgils

Suscríbete a 1 Jugador  ¿Qué?

Diseño y arte de Rupert Games © 2020

Traducido por Sergi Sánchez ([www.juegosrollandwrite.com](http://www.juegosrollandwrite.com))

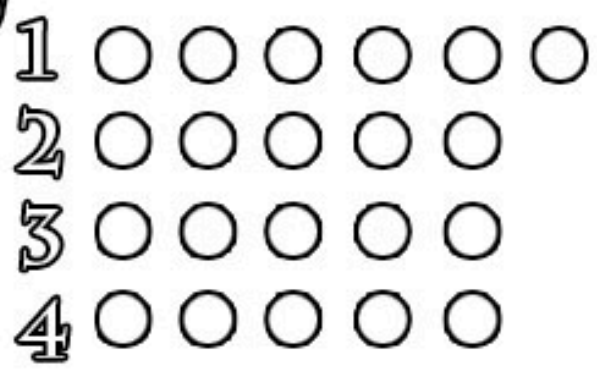
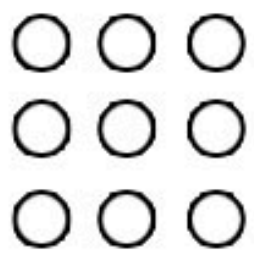
# NINE CIRCLES



+/-1  
OR



VIRGIL





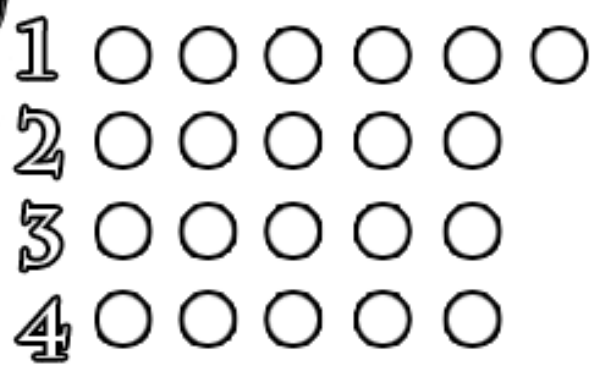
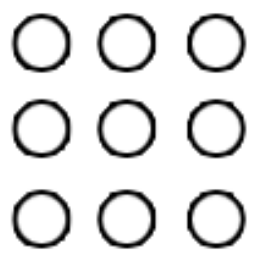
# NINE CIRCLES



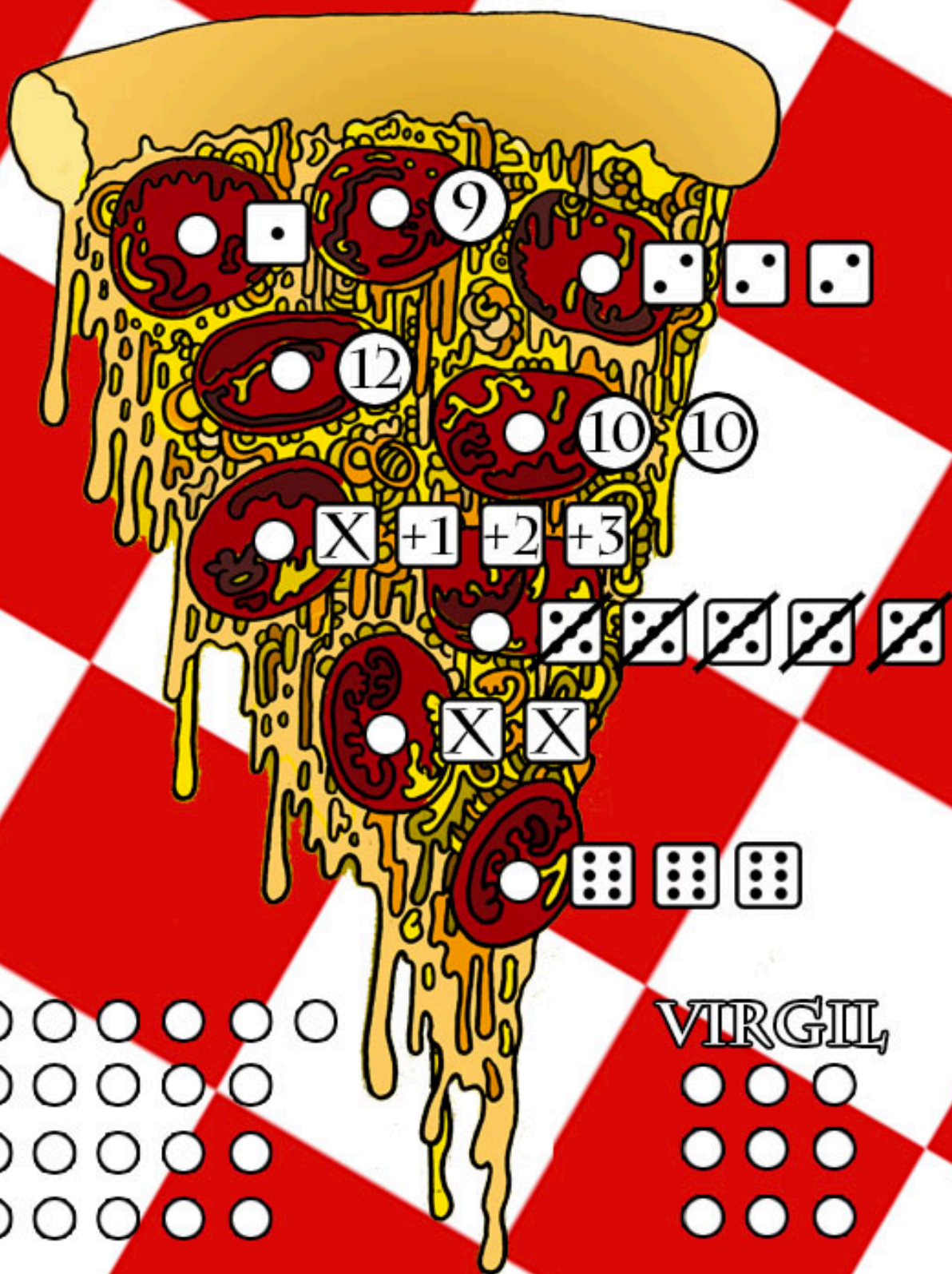
+/-1  
OR



VIRGIL



# NINE SLICES



- 1 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
- 2 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
- 3 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
- 4 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

VIRGIL  
 ○ ○ ○  
 ○ ○ ○  
 ○ ○ ○



