

## Bristol 1350

1-9 spelers, 20-40 minuten

### Intro

De gevreesde zwarte pest is neergedaald over de stad Bristol. Je racet door de straten in één van de drie beschikbare appelkarren, wanhopig om te ontsnappen naar de veiligheid van het platteland. Als jouw kar de stad als eerste verlaat en enkel gezonde bewoners vervoert wanneer je de stad uit bent, dan ontsnappen jij en je medereizigers op de kar en winnen jullie het spel!

Maar let op, sommige bewoners op je kar kunnen onderweg de pest oplopen! Als dat gebeurt, zullen ze er alles aan doen om hun symptomen te verbergen zodat je hen niet achterlaat. Als je de stad verlaat met een besmette bewoner op je kar, zal je zelf ook de pest krijgen en sterven. Je moet koste wat het kost zorgen dat dat niet gebeurt!

### Vorbereiding

Leg het bord klaar en plaats de 3 karren op hun startplaatsen. Laat elke speler een karakterkaart kiezen. Stop de bijbehorende pionnen in de zak, schud met de zak en trek de pionnen dan willekeurig één voor één uit de zak; plaats ze dan op de karren van voor naar achter volgens onderstaande tabel.

Spelers	Berk (Beige)	Ceder (Rood)	Eik (Bruin)
1-3*	1	1	2
4	1	1	2
5	1	2	2
6	2	2	2
7	2	2	3
8	2	3	3
9	3	3	3

\*Voor spellen met 1-3 spelers voeg je "Spook" pionnen om in totaal 4 "spelers" te hebben. Elk spook krijgt een karakterkaart en de bijbehorende pion wordt willekeurig op een kar geplaatst net zoals een normale speler. Nadat je de regels gelezen hebt, kan je verdere Spookaanpassingen voor spellen met 1-3 spelers vinden op pagina \_\_\_.

Als er nieuwe spelers in je groep zitten, gebruik dan de standaardzijde van de karakterkaarten. Ervaren groepen kunnen de "Speciale Actie" zijde van hun karakterkaarten gebruiken. Raadpleeg "Karakter Eigenschappen" in de Optionele Gevorderde Regels op pagina \_\_\_ voor verdere details.

Verwijder alle 4en uit de Symptomenstapel. Schud de overblijvende Symptomen en deel er twee aan elke speler. Voeg de 4en terug bij de symptomen die nog niet uitgedeeld zijn, schud

de nieuwe stapel en plaats de stapel gesloten bij het “Nieuwe Symptomen” onderdeel van het bord. Spelers mogen **nooit** hun Symptomenkaarten laten zien aan andere spelers.

Schud de Remediekaarten en plaats ze in een gesloten stapel naast de bovenkant van het bord.

## Doel van het spel

Zit op de eerste gezonde kar die ontsnapt uit de stad. Als iemand op je kar de pest heeft wanneer je eindigt, sterft iedereen op die kar aan de pest! Blijf spelen tot een volledig gezonde kar ontsnapt en wint.

Als de som van je twee Symptoomkaarten tijdens het spel ooit 6 of meer bedraagt, dan heb je de pest! Zelfs als je symptomen later terug onder 6 zakken, heb je nog altijd de pest. Als je op eender welk punt in het spel de pest heb, verlies je! **Maar** dat hoeft niet te betekenen dat je geen plezier meer kan hebben. Een ongeluk komt nooit alleen en je nieuwe doel is ervoor zorgen dat geen enkele gezonde speler overleeft! Je kan dit bereiken door stiekem de pest te verspreiden met hoge Symptoomkaarten tijdens Mengelingen en door ervoor te zorgen dat iedere kar die over de finish gaat ofwel leeg is ofwel iemand met de pest aan boord heeft. Het is mogelijk voor een speler om het spel te beginnen met de pest.

## Het spel spelen.

Het spel wordt gespeeld in rondes. Elke ronde rolt een speler de 6 dobbelstenen voor de gehele groep. Dan neemt elke speler een beurt. Begin met de speler wiens pion vooraan staat in de kar die het verst gevorderd is (de eerste beurt begint de speler die vooraan staat in de Berken kar) en ga daarna verder in wijzerzin. In je beurt moet je **1 actie** uitvoeren van onderstaande lijst. Deze acties staan ook opgelijst onder aan elke karakterkaart.

## Mogelijke Acties

### 1. Rol 2 dobbelstenen naar keuze opnieuw

Zorg er zeker voor om de resultaten van de 4 overige dobbelstenen niet te wijzigen! De 6 dobbelstenen zoals ze te zien zijn op het einde van elke beurt beïnvloeden de bewegingen van de karren en de Mengelingen. Beiden worden later nog uitgelegd.

### 2. Trek 1 Remediekaart

Remediekaarten laten je toe speciale Remedie-acties uit te voeren in latere beurten. Ze worden later verder uitgelegd. Spelers met 3 Remedies op hand mogen de actie kaarten trekken niet kiezen.

### 3. Pion bewegen

Beweeg een pion op één van volgende manieren:

**Wringen:** Plaats je pion voor alle andere pionnen in je kar.

**Spurten:** Plaats jouw pion vanachter op de kar voor de jouwe. Je kan enkel Spurten als je vooraan op je kar zit. Als de kar voor de jouwe vol zit, ruil dan van plaats met de

achterste pion op die kar (maximum 3 pionnen per kar). Pionnen op de kar vanwaar je komt gaan een plekje vooruit om jouw plek op te vullen.

**Duwen:** Duw een pion je kar af. Je kan enkel jezelf Duwen of iemand die één of twee plaatsen achter jou zit op je kar. De geduwde speler moet zijn pion vanachter plaatsen op de kar die het verst naar achter ligt in de race en die een open plek heeft (bijvoorbeeld, achteraan op de kar die het laatst ligt als die een plaats heeft of achteraan op de kar op de tweede plaats indien de achterste kar geen vrije plaatsen heeft). Pionnen op de kar waar de geduwde speler vanaf gevallen is schuiven een plek naar voor om de lege plek op te vullen.

Als je geduwd wordt en er zijn geen plaatsen over in een kar achter je, of je wordt van de derde kar geduwd, dan word je achtergelaten en lig je uit het spel! Maar als je dan onthult dat je gezond was, dan sterft degene die je geduwd heeft uit schaamte en ligt hij zelf ook uit het spel!

**Nadat alle spelers hun actie hebben genomen**, beweeg je elke kar een aantal vakken vooruit, gelijk aan het aantal dobbelstenen dat de kleur van die kar toont. Lege karren bewegen ook gewoon verder. Als verscheidene karren eindigen op hetzelfde vak, plaats dan de kar die ronde het verst vooruit is gestart een klein beetje voor de rest, maar blijf wel op hetzelfde vak staan. Dit bepaalt de volgorde van de drie karren voor de volgende ronde (aangezien de volgorde invloed heeft op het bewegen van de pionnen en bepaalt wie de ronde mag beginnen). De "volgorde" van de karren in de eerste ronde is Berk, Ceder, Eik.

Begin een nieuwe ronde door alle 6 de dobbelstenen te werpen en beurten te nemen, te beginnen met de speler die nu vooraan de voorste kar staat en vervolg in wijzerzin. Blijf rondes spelen tot het spel beëindigd wordt.

## Mengelingen

Je zal zien dat de dobbelstenen verschillende symbolen bevatten. **Voor** de karren bewegen, als er 2 of meer ratten werden gerold voor een bepaalde kar, dan moet iedereen op die kar Mengingen met de andere spelers in hun kar! All Mengende medereizigers op de kar leggen hun beide Symptoomkaarten in het Menggebied van hun kar bij het bord. Voeg ook 1 willekeurig Symptoom van de stapel toe aan het Menggebied, tenzij iemand een Bloedzuigers Remedie heeft gespeeld. In dat geval voeg je die kaart toe. Schud alle kaarten in het Menggebied en deel er 2 aan elke speler op die kar. Leg tenslotte de overblijvende kaart gesloten af.

Als je twee nieuwe Symptomen samen 6 of meer bedragen, heb je vanaf nu de pest voor de rest van het spel! Als je reeds de pest had, maakt het niet uit welke kaarten je ontvangt (aangezien je nog steeds de pest hebt). Als er geen kaarten meer overblijven in de Symptoomstapel, schud dan de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen. Als er maar 1 spelen op een kar zit, dan moeten ze nog steeds Mengingen wanneer er 2 of meer ratten gerold worden.

## Remedies

Alle remedies (behalve Zweep) kunnen gespeeld worden **in jouw beurt** en worden **na en bovenop je hoofdactie** (opnieuw werpen, een Remedie trekken, een pion bewegen) uitgevoerd. Elke Remediekaart kan op twee manieren gebruikt worden maar je legt de kaart af zodra je ofwel de bovenste of de onderste manier gebruikt hebt. Je mag zoveel Remediekaarten spelen als je wil maar je mag **geen** kaart spelen die je diezelfde beurt

getrokken hebt. De aflegstapel wordt geschud om een nieuwe trekstapel te vormen als de trekstapel leeg is. Je mag je Remediekaarten niet aan andere spelers laten zien behalve wanneer je ze speelt. Zie de Remedies sectie op pagina \_\_ als je vragen hebt over één of meer van de zes types Remedie.

## Het spel winnen

Elke keer dat een kar de stad verlaat, moeten alle spelers op die kar onthullen of ze de pest hebben of niet. Als iedereen op de kar gezond is, **dan wint iedereen op die kar gezamenlijk** en het spel is voorbij. Als iemand op de kar de pest heeft, dan sterft iedereen op die kar en het spel gaat verder tot een volledige gezonde kar de stad ontsnapt en het spel beëindigt.

**Als het spel verder gaat nadat een kar over de finish is gegaan**, dan doen de dobbelstenen die gefinishte karren tonen niets. Spelers die sterven over de finishlijn of gedurende het spel moeten hun Symptoomkaarten laten zien, ze krijgen geen beurten meer en kunnen geen Remediekaarten meer spelen. Maar ze kunnen wel nog proberen om het spel te beïnvloeden door advies, overtuiging of manipulatie. Als noch de 2de noch de 3rde kar ontsnapt tijdens de beurt na degene waarin de 1ste kar gefinished heeft, dan ontsnappen ze niet op tijd uit de stad en sterven ze automatisch!

Als alledrie de karren finishen met de pest, of niet op tijd finishen, of leeg zijn wanneer ze finishen, **dan verliest iedereen**. Spelers die de pest hadden (**dwz. wiens Symptomen 6 of meer bedroegen op eender welk moment gedurende het spel**), kunnen echter voldoening halen uit het feit dat niemand ontsnapt is en iedereen hetzelfde gruwelijke lot zal delen met hen.

## Nu ben je klaar om te spelen!

Je mag de volgende pagina's raadplegen voor strategietips, Uitleg over remedies en regels, regels voor 1-3 spelers en optionele gevorderde regels. You may refer to the following pages for strategy tips, remedy and rule clarifications, 1–3 player rules, and optional advanced rules.

## Nuttige Strategieën en Hints

**Symptomen beheren:** Het is belangrijk dat je kar snel gaat je mag niet uit het oog verliezen dat je "je Symptomen moet beheren" tijdens de race zodat jij of je teamgenoten niet de pest krijgen. Je kan dit doen door gerolde ratten niet bij te houden (om Mengelingen te vermijden), door je eigen symptomen laag te houden met Pomander, of door Bloedzuigers te gebruiken om de willekeurige kaart die bij de mengeling van jouw kar wordt toegevoegd te beïnvloeden.

**Andere karren vertragen:** Buiten de duidelijke manier om snelle karren te vertragen door dobbelstenen opnieuw te werpen, kan je ook een Mengeling veroorzaken op een andere kar zodat de spelers op die kar moeten vertragen terwijl ze het vertrouwen in elkaar opnieuw afwegen. Vergeet ook niet dat het geen probleem vormt als een kar voor jou finisht indien er iemand met de pest op die kar zit. Je kan de verspreiding van de pest op die kar beïnvloeden door Mengelingen te veroorzaken en door hoge Symptoomkaarten aan hun Mengeling toe te voegen met behulp van Bloedzuiger kaarten.

**Communicatie & Samenwerken:** Communicatie met je teamgenoten wordt aangemoedigd! Praat met de mensen in jouw kar over wat je bijgedragen en ontvangen hebt tijdens Mengelingen. Dit helpt je bepalen of iemand op je kar besmet is met de pest. Maar let op, de

pestlijders zullen waarschijnlijk proberen liegen om zelf gezond over te komen. Teams die elkaar doelloos en roekeloos van de kar duwen, winnen maar zelden! Gebruik je intuïtie en hints van Mengelingen en speleracties om een goede beslissing te maken aangaande wie je duwt en wanneer.

**De Pest verspreiden:** Als je de pest hebt, is je doel om te zorgen dat al de rest verliest! Om dit te bereiken, kan je de pest verspreiden door Mengelingen te veroorzaken, je eigen Symptomen verhogen met Pomander, hoge Symptomen toevoegen aan Menggebieden met Bloedzuigers and verwarring en wantrouwen zaaien bij de leidende karren om ze te vertragen. Denk er ook aan dat de 2de en 3de karren slechts 1 extra ronde hebben om over de finish te geraken indien de 1ste kar finisht en het spel nog verdergaat. Strategisch werpen met de dobbelstenen kan ervoor zorgen dat ze opgesloten zitten in de stad wanneer de poorten sluiten.

## Remedie beschrijvingen

**Arsenicum:** Zet 2 dobbelstenen vast door ze op het bord te plaatsen. Dit betekent dat die dobbelstenen deze ronde niet meer opnieuw gerold of aangepast kunnen worden gedurende deze ronde. Als alle dobbelstenen vast zijn gezet, dan is dobbelstenen opnieuw werpen geen geldige actiekeuze meer voor die ronde.

**Kip:** Als (en enkel dan) je je actie gebruikt om twee dobbelstenen opnieuw te werpen, werp dan één of beide van die dobbelstenen tot 3 extra keren elk (dus tot 4 worpen in totaal per dobbelsteen met de eerste worp inbegrepen) De dobbelstenen worden tegelijk opnieuw geworpen, maar als je tevreden bent met het resultaat, kan je stoppen te werpen met de éne dobbelsteen en de anderen nog opnieuw te werpen.

**Verpulverde Smaragden:** Voer de Pion bewegen actie nog een extra keer uit. Je eerste actie hoefde niet Pion bewegen te zijn om deze kaart te gebruiken.

**Bloedzuigers:** Trek 2 symptomen en kies er 1 uit om toe te voegen aan het Menggebied van eender welke kar (inclusief die van jezelf). Er is geen limiet aan het aantal Bloedzuigers dat gebruikt kan worden om Symptomen toe te voegen aan een Menggebied. Let wel, wanneer er Gemengd wordt, worden alle Bloedzuigers geschud en slechts 1 wordt er toegevoegd aan de Mengeling. Bloedzuigers die werden toegevoegd aan een Menggebied blijven in dat gebied tot er daar een Mengeling plaats heeft gevonden.

**Pomander:** Trek 2 Symptomen en kies er dan 2 van de 4 om bij te houden. Tel je Symptomen niet bij elkaar op terwijl je deze Remedie uitvoert.

**Zweep:** Hou iemand tegen die naar jouw kar wil spurten, die zich voorbij jou wil wringen, of je van je kar af wil duwen. Als je een Zweep gebruikt, dan telt de voorkomen actie van die speler nog steeds als zijn actie. Als ze verschillende Pion Bewegen acties nemen (door het gebruikt van Verpulverde Smaragden.), dan heb je meerdere Zwepen nodig om hen tegen te houden. Als een speler achteraan zich naar voor probeert te wringen en één van beide spelers voor hem een Zweep gebruikt, dan steekt hij geen van beide spelers voorbij en blijft vanachter. Als meerdere spelers een Zweep willen gebruiken, dan moeten ze beslissen in de spelersvolgorde (beginnend met de startspeler van de ronde en vervolgens in wijzerzin). In tegenstelling tot andere Remediekaarten kunnen Zwepen wel gebruikt worden in dezelfde ronde dat ze getrokken werden.

## Details

**Dode spelers:** Als je aan de finish of tijdens het spel sterft, kan je nog steeds deelnemen aan het spel door andere spelers te beïnvloeden en te adviseren met het doel ervoor te zorgen dat niemand wint.

**Dobbelsteenworpen:** Dobbelstenen worden tegelijk geworpen. Spelers mogen kiezen om slechts 1 dobbelsteen opnieuw te werpen in plaats van beide wanneer ze de “opnieuw werpen” actie kiezen.

**Lege Karren:** Wanneer een lege kar finisht, gaat het spel gewoon verder. Lege karren laten finishen is een nuttige tactiek voor spelers met de pest aangezien het gezonde spelers een ontsnappingsroute ontzegt! Lege karren Mengen niet. Als de 1ste kar over de finish leeg is, is dit geen aanleiding voor het einde van het spel (andere karren zijn dus niet beperkt tot 1 extra ronde om te ontsnappen).

**Spoken (enkel in 1-3 speler spellen)** Als alle zichtbare dobbelstenen voor de kar van het Spook zijn, zal het Spook geen dobbelstenen opnieuw werpen in hun beurt (and dus hebben ze ook niet de mogelijkheid vooruit te bewegen). Als een kar al gefinished heeft, werpen de Spoken dobbelstenen opnieuw voor de kar die nog niet de finish heeft bereikt en waar ze zelf niet op zitten. Als er Spoken zitten op de enige overblijvende kar, dan werpen ze dobbelstenen opnieuw als die niet in hun eigen kleur zijn. Als je een actie gebruikt om de Symptomen van Spoken te bekijken, dan worden deze kaarten niet geschud.

**Ridder:** Zwepen kunnen deze actie niet tegenhouden.

**Bandiet:** Als je een extra actie krijgt, dan mag je desgewenst je speciale actie opnieuw uitvoeren (en zo vaak als je dat maar wilt proberen en geluk hebt!)

**Sheriff:** Als je de Symptoomkaarten van dezelfde speler bekijkt in verschillende beurten, dan mogen ze hun Symptoomkaarten schudden tussen de verschillende kijkbeurten.

**Gelijkstand:** Als verschillende karren op hetzelfde vak belanden, dan wordt de kar die de ronde het verst naar voor begon nog een klein stukje naar voor geduwd maar blijft de kar nog steeds op hetzelfde vak. Als verschillende karren finishen in dezelfde beurt, dan finisht de kar die “verder” uitkomt en nog het meeste bewegingen overhard eerst. Als dit nog steeds gelijk is, dan finisht de kar die de ronde verder naar voor startte eerst.

### 1–3 Speler Aanpassingen.

In spellen met 1-3 spelers voeg je 1-3 “Spoken” toe aan het spel (1 voor 3 spelers, 2 voor 2 spelers, 3 voor 1 speler). 1-3 spelers spellen worden grotendeels met dezelfde regels gespeeld als het normale spel. Lees dus eerst de normale regels en pas dan de volgende aanpassingen toe:

**Voorbereidingen:** Spoken krijgen elk een karakterkaart en de bijbehorende pion wordt op een willekeurige kar gezet, net zoals een gewone speler. Net zoals een gewone speler krijgen ze ook 2 Symptoomkaarten en een plaats aan tafel.

Elke levende speler krijgt één Remediekaart aan het begin van het spel (in tegenstelling tot de gewoonlijke nul).

**Speciale Spookregels:** In zijn beurt zal een Spook 1 dobbelsteen opnieuw werpen van de kar die het verst naar voor is en waar hij zelf niet op zit. Indien mogelijk kiest hij een dobbelsteen met een appel, anders één met een rat.

Bijkomend, als de dobbelsteen die opnieuw geworpen werd een appel toont na de nieuwe worp, dan beweegt het Spook zijn pion vooruit indien mogelijk. Als ze in het midden van of achteraan op een kar zitten, dan wringen ze zich naar voor. Als ze vanvoor in een kar zitten, dan spurten ze naar de achterste plaats van de kar voor hen als er plaats is. Spelers mogen Zweepen gebruiken om wringende of spurtende Spoken tegen te houden.

Als een kar met een Spook Mengt, dan mengen de Spoken hun beide symptoomkaarten net zoals een gewone speler en ze ontvangen ook twee symptoomkaarten terug. Spoken kunnen geduwd worden zoals normale spelers, maar als ze van de 3de kar geduwd worden en hun symptomen zijn 5 of minder, dan ligt de speler die geduwd heeft uit het spel. Naast de gewone acties die je normaal in je beurt kan doen, kan je ook je actie gebruiken om 1 Symptoomkaart van eender welk Spook te bekijken.

**Voorwaarden om te winnen:** Wanneer een Spook over de finish gaat, onthul dan hun Symptomen. Als ze 6 of meer hebben, dan hebben ze de Pest. Het maakt niet uit of ze al dan niet de pest hadden tijdens het spel, enkel wat ze op het einde hebben telt. De voorwaarden om te winnen zijn hetzelfde als in een normaal spel, dus een Spook met de Pest zorgt ervoor dat de hele kar sterft en het spel verdergaat. Als een kar met enkel Spoken aan boord finisht en alle spoken gezond zijn, dan winnen de Spoken en verliezen de spelers.

In een 1-speler spel verlies je en is het spel beëindigd zodra je de Pest krijgt.

## Optionele Spel Modussen

**Karaktereigenschappen:** Verdeel willekeurig karakterkaarten en gebruik de "Speciale Actie" kant. De speciale actie geldt als een 4de beschikbare actie voor de spelers, hetgeen inhoudt dat ze op hun beurt kunnen kiezen om die actie uit te voeren *in de plaats van* opnieuw te werpen, een remedie te trekken of een pion te verplaatsen.

**Chaos:** Tijdens de voorbereiding deel je aan elke speler 2 volledig willekeurige Symptoomkaarten (in de plaats van eerst de "4" symptomen opzij te leggen). Gemiddeld zal ongeveer 1 op 3 spelers het spel beginnen met de pest (vergeleken met ongeveer 1 op 9 in normale spellen).

**Samenkomst:** Na elke Mengeling draagt de meest ervaren speler alle spelers op om hun ogen te sluiten (inclusief de meest ervaren speler zelf) and vertelt alle mensen die de pest hebben om hun ogen te openen en elkaar te bekijken. Dit maakt het zeer moeilijk voor gezonde spelers om te winnen! Je kan deze modus niet combineren met de Genezing of Aalmoezen modussen hieronder beschreven.

**Genezing:** Onder normale regels heb je de pest voor de rest van het spel als je Symptomen ooit samengeteld 6 of meer bedragen. Met de "Genezing" aanpassing ben je genezen van de pest als je ooit 2 1en hebt als Symptoomkaarten. Je kan deze modus niet combineren met de Samenkomst of Aalmoezen modussen.

**Aalmoezen** : Plaats alle munten in de zak aan het begin van het spel. Schud de 6 Aalmoezen Remediekaarten in de Remediestapel. At the start of the game place all coins in the bag. Shuffle the 6 Alms Remedy cards into the Remedy deck. Als je een Aalmoes kaart speelt, trek dan discreet een munt uit de zak, bekijk de muntzijde en geef de munt dan aan eender welke speler (inclusief jijzelf). De speler die de munt ontvangt, mag ook de muntzijde bekijken maar moet de munt dan voor de rest van het spel onder zijn karakterkaart verbergen. De 4 munten waarop "NIKS" staat hebben geen effect (maar kunnen nog steeds gebruikt worden om te bluffen). De éne munt waarop "PEST" staat geeft de ontvanger de pest voor de rest van het spel, ongeacht welke Symptoomkaarten ze hebben. De éne munt waarop "GENEZEN" staat, maakt de ontvanger immuun voor de pest en geneest hen van de pest als ze die al hadden. Let wel, als een speler met de GENEZEN munt finisht samen met een speler met de pest, dan verliezen ze nog altijd. De GENEZEN munt overwint de PEST munt (dus als je ze beiden hebt, telt enkel de GENEZEN munt). Je kan deze modus niet combineren met de Samenkomst of Genezing modussen.

Als je de Aalmoezen mini-uitbreiding niet bezit, dan kan je je eigen "Munten" maken met speelkaarten, papier, enzovoort. Spelers mogen een munt spelen als ze een kipkaart afleggen in hun beurt. Kipkaarten mogen echter ook nog steeds voor hun gewone eigenschap gebruikt worden in plaats van ze af te leggen.