Bristol 1350

Vorbereitung:

● jeder Spieler beginnt mit zwei Symptomkarten mit Maximalwert 6, dabei werden

 Symptomkarten (Beulen) mit Wert 4 zunächst entfernt;

● Startspieler wird festgelegt;

● Symptomkarten mit Wert 4 (Beulen) werden in Symptomkartenstapel wieder eingemischt

Ablauf einer Spielrunde:

1. Startspieler würfelt alle Würfel. Alle Spieler führen nacheinander genau **EINE** der folgen-

 den Aktionen aus:

● 2 Würfel neu würfeln **ODER**

● 1 Heilmittelkarte (Remedies) ziehen **ODER**

● Spielfigur auf eine Weise bewegen, dh. entweder

 a) Drängeln: Figur im Karren nach ganz vorne setzen; **ODER**

 b) Springen: Figur auf hintersten Platz des Karrens setzen, der sich weiter vorn

Befindet (nur mögl., wenn Figur ganz vorne sitzt); falls vorderer Karren bereits voll besetzt, dann Tauschen die Figuren die Plätze; **ODER**

 c) Stoßen: Eigene Figur oder Figur, die hinter dem aktiven Spieler sitzt, vom

Karren stoßen. Gestoßene Figur landet auf freien Platz der letzten Kutsche (falls nicht möglich, den des vorletzten Karrens). Gar kein Platz mehr frei? Figur scheidet aus. Hat die Figur keine Pest? Dann scheidet der „Schubser“ gleich mit aus; **ODER (nicht zusätzlich)**

 d) Sonderaktion der Rollenkarte (falls mit Sonderaktionen gespielt wird)

2. Nach kompletter Spielrunde, d.h. Spielzug jedes Spielers: Zeigen die Würfel 2+ Ratten in der selben Karrenfarbe, findet „Karrenmischung“ (Mingle) statt (auch bei 1 Insassen pro Karren). Alle Insassen dieses Karrens fügen einem Mischstapel ihre 2 Symptomkarten zu, 🡪 +1 Symptomkarte aus dem Vorrat (Ausnahme: Blutegel) 🡪 verdeckt mischen, jeder zieht davon 2 Karten. Symptomwert von 6+ eines Spielers 🡪 hat die Pest 🡪 weiter bei 3.

3*.* Nach Abhandlung Karrenmischung(en) zu 2. wird jeder Karren entsprechend der Würfelergebnisse weiter gesetzt (1 Feld pro entsprechender Farbseite jedes Würfels).

4. Beginn einer neuen Runde 🡪 weiter bei 1.

Spielende, Sieg und Niederlage:

• Verlässt erster Karren Stadt, verkünden Insassen, ob sie pestkrank sind 🡪 pestkrank ist, dessen Summe d. Symptomkarten 6+ bzw. „Pest“-Almosen-Münze besitzt

1. Alle Insassen gesund? 🡪 Alle Insassen gewinnen. Das Spiel endet.
2. Hat mind. 1 Spieler die Pest? 🡪 Alle Insassen verlieren. Das Spiel geht weiter.

• Nach dem Verlassen des 1. Karrens wird noch eine weitere Runde gespielt (falls im ersten Wagen, der die Stadt verlassen hat, mindestens ein Spieler infiziert ist) 🡪 wer in dieser zweiten Runde nicht aus der Stadt entkommt, verliert.

• Haben am Ende die Insassen aller 3 Karren die Pest, und/oder entkommen nicht aus der Stadt und/oder alle Karren fahren leer aus der Stadt: 🡪 alle Pestkranken siegen

Heilmittel (Remedies):

Beliebige Anzahl im eigenen Zug (Ausnahme: Peitsche) nach Aktion ausspielen. Eine der beiden Möglichkeiten je Karte wählen.

• Almosen (Alms): Münze aus Beutel ziehen und diese verdeckt einem beliebigen Spieler (auch sich selbst) geben. „Naught“ - kein Effekt, „Plague“ = Pest,

„Cured“ = Geheilt und immun bis zum Spielende.

• Arsen (Arsenic): zwei Würfel sichern (auf Spielplan legen), diese dürfen in der Runde nicht neu gewürfelt oder verändert werden.

• Blutegel (Leeches): Ziehe 2 Symptomkarten, füge 1 Karte einem beliebigen Mischstapel eines Karrens hinzu (für Schritt 2, **anstatt +1** **vom Vorrat zu ziehen)**.

• Huhn (Chicken): bei Aktion „Neu würfeln“ können 1 oder beide gewählten Würfel nach

dem Neuwurf bis zu 3x neu gewürfelt werden.

• Peitsche (Whip): ausspielen, wenn ein anderer Spieler eine Bewegungsaktion gegen deine Figur ausführt, diese Aktion wird dann nicht ausgeführt, zählt aber trotzdem als gespielte Aktion des anderen Spielers. Pro Peitsche kann genau 1 Bewegungsaktion negiert werden.

• Weihrauchkugel (Pomander): Ziehe 2 Symptomkarten, lege dann 2 deiner 4 Symptomkarten ab.

• Zerstoßener Smaragd (Crushed Emeralds): eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen.

Sonderaktion der Rollenkarten (Character cards):

• Barde (Bard): Ziehe 2 Heilmittelkarten, behalte 1 davon.

• Bettler (Beggar): Ordne die Reihenfolge der Figuren auf einem beliebigen Karren neu an.

• Edeldame (Lady): 1 Würfel auf beliebige Seite drehen.

• Fassbinder (Cooper): Schau die die obersten 3 Karten des Symptomstapels an.

• Gesetzloser (Outlaw): 1 Würfel würfeln, falls Ergebn. eigene Karrenfarbe: +1 Aktion ausf.

• Graf (Earl): 1 Würfel neu würfeln, falls Ergebnis eigene Karrenfarbe: +1 Aktion ausführen.

• Gräfin (Countess): Ziehe 2 Heilmittelkarten, behalte 1 davon.

• Kerzenzieherin (Chandler): Ziehe 1 Symptomkarte, lege danach 1 ab.

• Leibeigene (Serf): Ziehe 1 Symptomkarte, lege diese in beliebige „Karrenmischung“.

• Nonne (Nun): Schau dir 1 (gezogene) Symptomkarte eines beliebigen Spielers an.

• Ordensbruder (Friar): 1 Würfel auf beliebige Seite drehen.

• Ritter (Knight): Ordne die Reihenfolge der Figuren auf einem beliebigen Karren neu an.

• Schankmädchen (Barmaid): Schau die die obersten 3 Karten des Symptomstapels an.

• Schultheiß (Sheriff): Schau dir 1 (gezogene) Symptomkarte eines beliebigen Spielers an.

• Seemann (Sailor): Ziehe 1 Symptomkarte, lege diese in beliebige „Karrenmischung“.

• Steinmetz (Mason): 1 Würfel neu würfeln, danach 1 Würfel sichern (siehe auch Arsen).

• Weber (Weaver): Ziehe 1 Symptomkarte, lege danach 1 ab.

• Wirtin (Alewife): 1 Würfel neu würfeln, danach 1 Würfel sichern (siehe auch Arsen).

Symptome (Symptoms):

8x Kopfschmerzen (Headache) – Wert 1 8x Schüttelfrost (Chills) – Wert 3

8x Husten (Cough) – Wert 2 8x Pestbeulen (Buboes) – Wert 4