

Áttekintés

A rettegett fekete halál terjed Bristol városában. Kétségbeesetten menekülsz a város utcáin keresztül a biztonságot jelentő vidékre, a három almás szekér egyikével. Ha a te kocsid hagyja el elsőként a várost, és távozáskor csak egészséges falubeliekkel van tele, te és a kocsitársaid sikeresen elmenekültök, és megnyeritek a játékot!

Azonban a szekered néhány utasa útközben elkaphatja a pestist! Ha ez megtörténik, mindent megtesznek, hogy elérjék előled a tüneteiket, annak érdekében, hogy ne hagyd hátra őket. Ha úgy hagyod el a várost, hogy egy fertőzött falusi van a szekereden, te is elkapod a pestist, és meghalsz. Mindent meg kell tenned, hogy ez ne történjen meg!

Tartozékok



A játék célja

Légy az első egészséges szekéren, ami elhagyja a várost. Ha a szekéren bárki is pestises lesz, amikor kiléptek a városkapun, akkor a szekéren lévő összes játékos meghal a pestisben! A játék addig folytatódik, amíg egy teljesen egészséges szekér el nem menekül és nem nyer.

Ha a két tünetkártyád (**SYMPTOM**) összege bármikor hat vagy annál magasabb, akkor a játék hátralévő részében pestisben szenvedsz, még akkor is, ha a tüneteid később hat alá csökkennek! Mindenáron el kell kerülnöd, hogy elkapd a pestist, de ha mégis elkapod, akkor az új célod az, hogy egyik egészséges játékos se nyerjen. Ezt úgy érheted el, ha gondoskodsz arról, hogy a célvonalon áthaladó minden kocsis, vagy üres legyen, vagy legyen rajta valaki, aki pestises.

E lőkészületek

Tedd ki a táblát, és helyezd a 3 kocsit a kiindulási helyzetükbe. Minden játékos válasszon egy karakterkártyát. Rakjátok be a megfelelő színű bábukat a zsákba, majd rázzátok meg azt, véletlenszerűen húzzátok ki őket egyesével, és helyezétek őket a kocsikra előlről hátrafelé az alábbi táblázat szerint.

Játékosok	Nyírfa (Birch)	Cédrus (Cedar)	Tölgy (Oak)	Kezdő Orvosság Kártyák
1-3*	2	1	1	2
4	2	1	1	1
5	2	2	1	1
6	2	2	2	0
7	3	2	2	0
8	3	3	2	0
9	3	3	3	0

*A 1-3 fős játékokhoz "Szellem" bábukat kell hozzáadni úgy, hogy összesen 4 "játékos" legyen. A Szellemelek kapnak egy-egy karakterkártyát, és a hozzájuk tartozó bábukat véletlenszerűen rakjátok a szekerekre, mint a normál játékosok esetében. A szabályok elolvasása után nézzétek meg a 9. oldalon a további Szellem szabály módosításokat az 1-3 fős játékokhoz.

Ha a társaságban vannak új játékosok, használjátok a karakterkártyák sima (képességek nélküli) oldalát. A tapasztalt csoportok használhatják a karakterkártyák "Különleges akció" oldalát. A részletekért lásd a "Karakterképességek" című részt a 13. oldalon a Választható játékmódok fejezetben.

Távolítsa el az összes 4-es (Buboes) kártyát a Tünet pakliból (Symptom). Keverjétek meg az összes megmaradt Tünetet (Symptom), és adjatok kettőt minden játékosnak képpel lefelé. Ha valaki két hármast kap, mutassa meg a csoportnak, és osszatok két új kártyát neki, hogy mindenki úgy kezdje a játékot, hogy a két Tünet összesen öt vagy annál kevesebb legyen. Keverjétek meg az összes megmaradt tünetet a négyesekkel együtt, és tegyék a kupacot képpel lefelé az "Új tünetek" (New symptoms) területére a táblán. A játékosok soha nem mutathatják meg Tünetkártyáikat a többi játékosnak.

Keverjétek meg az Orvosság (Remedy) kártyákat, és adjatok a játékosoknak a táblázatban feltüntetett összeget. A megmaradt kártyákat képpel lefelé fordítva rakjátok a tábla mellé.



A játék menete

A játék körökben zajlik. Minden forduló elején, valaki dob mind a hat kockával a csoport számára. Ezután azzal a játékosal kezdve, akinek a bábuja a legelől lévő szekér elején van (az első fordulóban a Nyírfa (Birch) szekér első játékosa kezd), és az óramutató járásával megegyező irányban haladva mindenki sorra kerül. A sorodban egy akciót hajthatsz végre az alábbi listából. Ezek a karakterkártyák alján is szerepelnek.

Lehetséges Akciók (válassz egyet)

◆ Újradobhatod bármelyik két kockát

Ügyeljetek arra, hogy a másik négy kocka maradjon ugyanúgy, mint az első dobáskor vagy ahogy az előző játékos fordulójában volt! Az egyes körök végén a hat kocka befolyásolja a kocsik mozgását és a keveredést (Mingles), mindkettőt a későbbiek folyamán magyarázzuk el.



◆ Húzz egy Orvosságot (Remedy) kártyát

Az Orvosság kártyák lehetővé teszik, hogy különleges gyógyító akciókat hajtsatok végre a következő fordulóban, később bővebb kifejtjük. Azok a játékosok, akiknek három Orvosság kártya van a kezükben, nem választhatják a húzás akciót.



◆ Bábú mozgatás

Mozgasd a bábudat a következő módok egyikével:

Tolakodás (Elbow): A bábudat a kocsidon lévő összes többi bábu elé mozgathatod.



Előretörés (Dash): Mozgasd a bábudat az előtted lévő szekér hátuljára. Csak akkor teheted ezt meg, ha a szekereden te vagy az első. Ezután az előző szekereden lévő bábuk előre csúsznak, hogy betöltsék a megüresedett helyet. Ha a te szekered előtt lévő szekér tele van, cseréld helyet a bábuddal a kocsin hátulján lévő játékos bábujával (1 szekérben legfeljebb három bábu lehet).



Lökés (Push): Lökj le egy bábudat a kocsidról. Csak saját magadat vagy egy, vagy két hellyel mögötted ülő játékost tudsz a szekérről lelokní. A meglökött játékosnak a bábuját annak a szekérnek a leghátsó részére kell helyeznie, amelyik a leghátul van, és amelynek van szabad helye (például az utolsó helyen lévő szekér hátsó részére, ha van szabad helye, vagy a második helyen lévő szekér hátsó részére, ha a, hátsó szekérben nincs szabad hely). A lelokkott játékos korábbi szekerén lévő bábuk előre csúsznak, hogy betöltsék az üres helyet.



Ha lelokkok, és nincs szabad hely a szekéren, amelyik mögötted van, vagy ha a 3. kocsiból löktek ki, akkor lemaradsz és kiesel a játékból! Ha azonban elárulod, hogy nem vagy fertőző, akkor a téged lökő játékos meghal szívenében, és szintén kiesik a játékból.

Miután minden játékos végrehajtott egy akciót, minden szekeret (beleértve az üreseket is) a hat kocka utolsó eredményének (patkányok és almák) színével megegyező számú mezőt kell előre mozgatni. A szekerek csak a kör végén mozognak, a kezdő dobás vagy a játékosok újradobása során nem. Ha több szekér is ugyanarra a mezőre érkezne, a kört előrébb kezdő szekeret egy kicsit előrébb "tolják", de továbbra is ugyanazon a mezőn maradnak. Ez jelzi a három kocsis sorrendjét a következő körben (mivel a sorrend befolyásolja a bábuk mozgását, és meghatározza, hogy ki kezdi a kört). Az első körben a kocsik "sorrendje" a következő: Nyírfa (Birch), Cédrus (Cedar), Tölgy (Oak).

Kezdetek egy új kört mind a hat kocka újradobásával, és az első kocsis elején lévő játékosal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban haladjatok tovább. Folytassátok a körököt, amíg a játék véget nem ér.



Kavarodás

Bizonyára már észrevettétek, hogy a kockákon különböző szimbólumok vannak. Minden forduló végén, **mielőtt** a kocsik elmozdulnának, ha a végső kocka eredménye két vagy több patkányt mutat egy adott kocsis színével, akkor az adott kocsin mindenkinek keverednie kell! Minden keveredő kocsitársnak hozzá kell tennie a két Tünetkártyáját a kocsijának megfelelő, táblánál lévő Keveredés (Mingles) területére. Egy véletlenszerű Tünet (Symptom) a pakliból szintén hozzáadódik a szekér területéhez, kivéve, ha valaki már tett oda egy kártyát egy pióca orvosság kártya kijátszásával a saját körében, ebben az esetben ez a kártya kerül hozzá. Keverjétek össze a keveredési területen lévő összes kártyát, és osszátok ki kettőt a kocsis minden játékosának, a plusz kártyát pedig dobjátok el képpel lefelé.

Ha a két új tüneted összege hat vagy annál nagyobb, akkor a játék hátralévő részében meg vagy fertőzve pestissel! Ha már pestises voltál, nem számít, hogy milyen kártyákat kapsz (mivel, még mindig fertőzött vagy). Amikor a Tünetek pakli elfogy, keverd meg a Tünetek dobópakliját, hogy ezzel új húzópaklit képezve. Ha csak egy játékos van egy kocsin, akkor is keverednie kell, ha két vagy több patkányt gurítanak a kocsijához.



Orvosságok



Minden Orvosság (**Remedies**) (az ostor (whip) kivételével) kijátszható **a körödben**, és **a fő akciód után, azon felül** (újradobás, orvosság húzása, bábú mozgatás) játszható ki. Minden Orvosság kártyának két felhasználási lehetősége van, de a felső vagy az alsó képesség felhasználása után el kell dobni. Bármennyi orvosság kártyát kijátszhatsz a körödben, kijátszhatsz akár egy olyan kártyát is, amelyet ugyanabban a körben húztál. A dobópaklit meg kell keverni, ha elfogyna a húzópakli, majd újat kell képezni. Nem mutathatod meg az Orvosság kártyáidat más játékosoknak, kivéve, ha éppen kijátszod őket. Ha a hatféle gyógymód bármelyikével kapcsolatban konkrét kérdésed van, nézd meg a 8. oldalon található gyógymódok leírását.



A játék megnyerése

Minden alkalommal, amikor egy szekér elhagyja a várost, a szekéren lévő játékosoknak fel kell fedniük, hogy fertőzöttek-e vagy sem. **Ha a szekéren mindenki egészséges, akkor azon a szekéren mindenki együtt nyer és a játéknak vége.** Ha a szekéren bárki, elkapta a játék során bármikor a pestist, akkor a szekéren mindenki meghal és a játék addig folytatódik, amíg egy teljesen egészséges szekér át nem megy és véget nem ér a játék.



Amennyiben a játék folytatódik, miután egy szekér átment, akkor a beérkezett szekerek kockaeredményei nem számítanak semmit. A célvonalnál vagy a játék során meghaló játékosoknak igazat kell mondaniuk az egészségi állapotukról, többé nem kerülnek sorra, és nem játszhatnak ki gyógyító kártyákat. Ha a 2. vagy a 3. szekér nem jut ki a városból az 1. szekér kijutását követő további egy körön belül, nem menekülnek ki időben a városból és automatikusan meghalnak!

Ha mindhárom szekér átkel legalább egy pestises játékosal, vagy nem érnek célba időben, vagy üresek az átkeléskor, akkor bárki, aki meg van fertőzve pestissel (vagyis a játék bármelyik pontján a tüneteik hatra vagy többre emelkedtek) **győzött!** Azonban meg kell jegyezni, hogy sokkal nehezebb (és lenyűgözőbb), ha valaki egészséges játékosként nyeri meg a játékot, a játékosoknak mindenáron el kell kerülniük a pestist.

Készen álltok a játéokra!

A következő oldalakon stratégiai tippeket, győgymód és szabálypontosításokat, 1-3 fős játéokra vonatkozó szabályokat, valamint opcionális haladó szabályokat találsz.

Hasznos Stratégia & Típek

Tünetek kezelése: Bár fontos, hogy a szekér gyorsan menjen, viszont arra is figyelni ki kell, hogy "kezelj a tüneteidet" az út során, hogy te vagy a csapattársaid ne kapják el a pestist.

Ezt úgy teheted meg, hogy nem tartasz meg patkány kockákat (hogy elkerüld a keveredést), csökkentve a saját tünetszámodat Pomanderrel (Pomander), vagy a Piócák (Leeches) használatával befolyásolhatod a véletlenszerű kártyát, amely egy szekér Kavarodás területére kerül. Ne feledjétek, a Tünetek meg kell keverni mindenkinek, aki egy szekérben van keveredés során, így csoportos erőfeszítésre lesz szükség, hogy mindenki egészséges maradjon.

Többi szekér lassítása: A gyors szekér lassításának nyilvánvaló módja mellett, a kockák újradobása révén, egy másik szekér keveredésének okozása arra kényszeríti a játékosokat, hogy lelassuljanak, amíg újraértékelik egymás iránti bizalmukat. Ne feledjétek, hogy az sem baj, ha egy szekér előttek ér célba, amíg valaki a fedélzetten van a pestisben. Befolyásolhatod a járvány terjedését az adott szekéren azzal, hogy keveredésre készítettéket őket, és magas tüneteket adsz a keveredés zónájukba a pióca kártyák segítségével.

Kommunikáció és csapatmunka: A csapattársaiddal való kommunikáció erősen javasolt! Beszélgetsetek a szekértársaitokkal arról, hogy mit adtatok és mit kaptatok a keveredés során. Ez segít megállapítani, ha valaki a kocsidban elkapta a pestist. De vigyázz, a pestises falubeliek valószínűleg megpróbálnak majd hazugságokkal etetni téged, hogy egészségesnek tűnjenek. Azok a csapatok, akik céltalanul és meggondolatlanul lökdörik egymást a szekerekről, ritkán győznek! Használd a megérzéseidet és a keveredés és a játékosok cselekedeteiből származó tippeket, hogy jó döntéseket hozz, hogy kit és mikor lökssz le.

A pestis terjesztése: Ha meg vagy fertőzve, a célod az, hogy az egészséges játékosok közül senki ne nyerjen! Ehhez, terjeszd a járványt azáltal, hogy keveredést okozol, növelj a saját tüneteidet Pomanderrel, adj magas értékű tüneteket a kocsik keveredés területeire a Piócák segítségével, és a vezető kocsik között zavart és bizalmatlanságot előidézve lassítsd le őket. Azt is ne feledd, hogy a 2. és 3. kocsinak csak egy extra köre van, hogy befejezze a játékot, ha az 1. kocsit átmege és a játék folytatódik még 1 körig, így a stratégiai kockadobás hagyhatja őket csapdába esni a városban belül, amikor a kapuk bezárulnak.

Orvosságok fajtái

Arzén (Arsenic): Zárj két kockát a táblára helyezve. Ez azt jelenti, hogy a zárolt kockákat az aktuális fordulóban már nem lehet újra dobni vagy megváltoztatni.

Ha az összes kocka zárolva lett, az újradobása többé nem lehetséges az adott fordulóban.



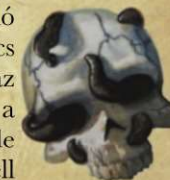
Csirke (Chicken): Akkor használható, ha két kocka újradobása akciót választod, akkor ugyanannak a két kockának az egyikét vagy mindkettőt legfeljebb háromszor dobhatod újra (így összesen legfeljebb négyszer dobhatod újra az egyes kockákat, beleértve az első dobás akciót is). A kockákat egyszerre dobod újra, de ha elégedett vagy az eredménnyel, akkor megállhatsz az egyik kocka dobásával, és tovább dobhatod a másikat.



Zúzott smaragd (Crushed emeralds): Végezz egy extra bábu mozgatás akciót (tolakodás, előretörés, lökés). A fő akciódnak nem kell bábu mozgatási akciónak lennie ahhoz, hogy ezt használhasd.



Piócák (Leeches): Húzz két tünetet kártyát, és válassz egyet, hogy hozzáadd bármelyik szekér kavarodás területéhez a tábla mellett (akár a sajátodba is). A Tünetek kavarodás paklijához való hozzáadására használható piócák száma nincs korlátozva. Amikor azonban Keveredés történik, az összes Tünet kártyát, amelyet a szekérhez tettetek, a Piócák által, meg kell keverni, és csak egy kerül bele a Keveredés során, a többi lapot képpel lefelé el kell dobni.



A keveredési területhez hozzáadott piócák mindaddig a területen maradnak, amíg ott nem történik keveredés.

Pomander: Húzz két Tünetet, majd válassz kettőt a négy közül, amit megtartasz. (Ne add össze a 4 Tünet kártya értékét, miközben ezt csinálod).



Ostor (Whip): Megakadályozza, hogy valaki a szekeredhez rohanjon, eltolakodjon melletted, vagy lelökjön téged a kocsidról. Ha ostort használsz, a játékos megakadályozott akciója még mindig az ő akciójának számít. Ha több bábu mozgás akciót használ (a zúzott smaragdok használata miatt), akkor több ostorra lesz szükséged, hogy megakadályozd őket.

Ha egy hátul lévő játékos megpróbál előretörni, ha valamelyik előtte lévő játékos használ ostort, akkor nem megy el egyik játékos mellett sem, és hátul marad. Ha több játékos is akar korbácsot használni, akkor a játék sorrendje (a kör kezdőjátékosának és az óramutató járásával megegyezően) kell dönteniük a használatáról.



Játékos szabályok

1-3 játékosal játszott játékokban 1-3 szellemet "adsz hozzá a játékhoz (1 db 3 játékosnak, 2 db 2 játékosnak, 3 db 1 játékos esetén). A legtöbb esetben, a 1-3 fős játékot azonos szabályokkal kell játszani, mint a fő játékot, így olvassd el a normál játékszabályokat először. Ezután alkalmazd a következő módosításokat:

Előkészületek: A szellemek mindegyike kap egy-egy karakterkártyát, és a hozzá tartozó bábut véletlenszerűen beletesszük a szekerekbe, mint a normál játékosok esetében. Ugyancsak kapnak két Tünetkártyát, mint a normál játékban (a Bubo kártyát ki kell venni, majd visszakeverni), és kapnak egy pozíciót az asztalnál. A normál szabályoktól eltérően, a játékosok és a szellemek nem kapnak új Tüneteket, ha két hármastértékű lappal rendelkeznek a kezdésnél.

Speciális szellemszabályok: Egy szellem a fordulójában újradob egy kockát, amely a lehető legtávolabbi, előtte lévő szekérhez tartozik, de nem a saját szekéréét. Újradobnak egy almát az adott színből, ha van, vagy egy patkányt, ha nincs alma.

Továbbá, ha a kocka, amit a szellem újradobott, egy almát mutat az újradobás után, a szellem előrébb mozgatja a bábuját valamilyen módon. Ha a szekér közepén, vagy hátul van, akkor előre tolakodik. Ha a 2. vagy 3. szekér elején vannak, akkor előretörnek a sajátjuk előtt lévő szekér hátuljába. Ha az 1. kocsin elején vannak, akkor lelökik a saját kocsi hátulján lévő bábut (ha van). A játékosok használhatnak korbácsot, hogy megakadályozzák a tolakodást, előretörést, vagy lelökést egy Szellem által.

Ha egy szekér, egy Szellemmel keveredik, a Szellem bekeveri a két tünet kártyáját, mint egy normális játékos, és két tünetet kap vissza. A szellemet le lehet lökni, mint egy normál játékost, de ha lelökik őket a 3. szekérből és a jelenlegi tüneteik értéke, öt vagy annál kevesebb, a kiesik a játékból. Az általában rendelkezésedre álló három akción kívül, a körödben az akcióddal megnézheted egy tünetkártyát, amely jelenleg bármelyik szellemhez tartozik.

Nyerési feltételek: Amikor egy szellem átlépi a célvonalat, fel kell fedni a tüneteit. Ha ezek száma hat vagy annál nagyobb, akkor pestisben szenvednek. Nem számít, hogy a játék során volt-e vagy nem volt pestisük; csak az számít, hogy a végén mi van náluk. A győzelmi feltételek ugyanazok, mint a normál esetben, tehát a fertőzött szellemek miatt az egész szekér meghal, és a játék folytatódik. Ha egy csak Szellemből álló szekér átmegy az egészségesen, a szellemek nyernek és minden játékos veszít.

Egy 1 fős játékban, ha a pestis bármelyik ponton megkapod a pestist, akkor veszítesz és a játéknak vége.





Apróságok (olvasd el, ha szükséges)

Csaposnő: (bermaid) Ha a Csaposnő megtekintette a Tünet paklit, majd több kocsi keveredik, a kocsiknak először a legmesszebb lévő első kocsitól kell elvégezniük a keveredést, és így tovább a következő kocsikkal.

Előretörés: A kocsik közötti távolság nincs korlátozva ahhoz, hogy egy előretörés megtörténjen, ami azt jelenti, hogy nem kell ugyanazon a játékmezőn vagy az előtted lévő kocsi közelében lenni ahhoz, hogy sikeresen előtörj. Ha egy teli kocsiba érkeznél, akkor pozíciót cserélsz a szekér utolsó játékosával. A játékos, akivel cseréltél, a korábbi kocsid elejére kerül.

Halott játékosok: Ha meghalsz a célvonalnál vagy a játék során, akkor is részt vehetsz a további játékban, befolyásolva és tanácsot adva a többi játékosnak azzal a céllal, hogy senki ne nyerjen.

Kockadobás: A kockákat egyszerre kell dobni. A játékosok dönthetnek úgy, hogy kettő helyett csak egy kockát dobnak újra, amikor az újradobás akciót hajtják végre.

Üres kocsik: Ha az üres kocsik áthaladnak a célvonalon, a játék folytatódik. Az üres kocsik átjuttatása hasznos stratégia a pórul járt játékosok számára, mert így az egészséges játékosok eggyel kevesebb menekülési lehetőséget kapnak! Ha az 1. átkelő kocsi üres, az nem váltja ki a játék végét (vagyis a többi kocsinak nem csak egy körrel több lehetősége van a menekülésre). Az üres kocsik nem keverednek, de ha keveredés történt volna, akkor az összes eddig összegyűlt tünetkártyát eltávolítják a kocsi keveredési területéről.

Szellemek (csak 1-3 játékos játékban használatos): Ha csak a Szellem kocsijának színei vannak a kockákon, akkor a Szellem nem dob újra kockát a körében (és ezért nincs lehetősége előre lépni). Ha egy szekér már áthaladt, a Szellemek újra dobnak kockát a még nem végzett szekérért, ami nem a sajátjuk. Ha a Szellemek az egyetlen megmaradt szekéren vannak, újra dobnak minden olyan kockát, amely nem a saját színük. Ha egy akciót használsz a Szellemek tünetkártyáinak megtekintésére, akkor azok nem keverednek meg a megtekintés után.

Lovag: (knight) Az ostorok nem akadályozhatják meg a különleges akciód végrehajtását.

Törvényen kívüli: (outlaw) Ha extra akciót kapsz, lehetőség van arra, hogy a különleges akciódat újra végrehajtsd (és annyiszor, ahányszor csak szeretnéd, hogy szerencséd legyen!)

Sheriff: Ha több fordulót is felhasználsz ugyanazon játékos Tünetkártyáinak megtekintésére, ő minden egyes megtekintés között megkeverheti Tünetkártyát.

Döntetlenek: Ha több kocsi ugyanarra a helyre kerül, a kört előrébb kezdő kocsit kissé előrébb "tolják" a többi kocsi előtt, miközben továbbra is ugyanazon a helyen maradnak. Ha több kocsi ugyanabban a körben halad át a célvonalon, akkor az a kocsi halad át először, amelyik "előrébb" végzett. Ha még mindig döntetlen az a kocsi halad át először, amelyik előrébb kezdte a kört.





Opcionális játékmódok

Az alábbi játékmódok bármelyike kombinálható és hozzáadható az alapszabályokhoz.

Karakter képességek (haladó játékosoknak): Osszátok ki véletlenszerűen a karakterkártyákat, és használjátok a "Különleges akció" oldalt. A különleges akciót a játékosok a 4. elérhető akcióként kezelik, ami azt jelenti, hogy a körükben az újradobás, az orvosság húzása vagy a bábu mozgatás helyett az adott akciót hajthatják végre.

Ahelyett, hogy minden játékosnak más-más képessége lenne, a csoportodnak lehetősége van arra is, hogy válasszon egyet a különleges képességek közül, és azt minden játékos számára elérhetővé tegye a játék 4. elérhető akciójaként.

Barátságos menet (a kevésbé drámai játék érdekében): Minden egyes alkalommal, amikor egy keveredés történik, a játékosok csak egy Tünet kártyát adnak hozzá a kocsijuk keveredési területéhez (a szokásos kettő helyett). Ezt a kártyát véletlenszerűen kell kiválasztania a játékos, óramutató járásával megegyező irányba haladó szomszédjának, aki nem vesz részt a keveredésben. Egy Tünet is hozzáadódik a pakliból, mint általában.

Veszélyes menet (a pestissel teli játékokhoz): A Tünet kártyák kiosztásakor ne osszuk ki újra azokat a játékosokat, akik két 3-assal kezdenek, ami azt jelenti, hogy néhány játékos pestissel kezdhet. Hogy még nehezebbé tegye a helyzetet, ne távolítsátok el a 4-eseket a Tünetkártyák kiosztása előtt.

Sebes menet (a gyorsabb játékokhoz): Egyszerűen indítsd el a kocsiikat előre tetszőleges számú hellyel. Ezt főleg a nagyobb játékoszámú játékokban alkalmazható. Alternatívaként létrehozhat további tábla vagy két kört mentek egy hosszabb játékhoz.

Alamizsna (játékosok számára az Alamizsna mini kiegészítővel): A játék kezdetén tegyétek az összes érmét a zsákba. Keverjétek meg a hat alamizsnajavitó kártyát az alamizsnajavitó pakliba. Ha kijátszotok egy alamizsnakártyát, diszkréten húzzatok egy érmét, nézzétek meg az írt oldalát, majd adjátok oda bármelyik játékosnak (beleértve saját magatokat is).



Az érmét kapó játékos is megnézheti az írt oldalát, de aztán a játék hátralévő részében el kell rejtenie a karakterkártyája alá. A négy érme, amelyeken az áll, hogy "Semmi" nincs hatással (de blöffölésre felhasználható). Az egyetlen érme, amelyen az áll, hogy "Pestis", a fogadónak a játék hátralévő részére pestissel fertőzi meg őket, függetlenül a tünetkártyáitól. A "Gyógyult" feliratú érme a játék hátralévő részére immunissá teszi a címzettet a pestis ellen, és meggyógyítja a pestisből, ha már megfertőződött. Ha azonban a "Meggyógyult" érmével rendelkező játékos egy fertőzött játékosal együtt halad át a célvonalon, akkor is veszít. Ha egy játékosnál van a "Gyógyult" és a "Fertőzött" érme, a "Gyógyult" érme felülírja a "Fertőzöttet".

Ha nem rendelkezel az Alamizsna mini kiegészítővel, akkor létrehozhatod saját "érmédet" franciakártya, papír, zsetonok vagy más érmék stb. segítségével. Készíts négy "Semmi" érmét, egy "Fertőzött" érmét és egy "Gyógyult" érmét. A játékosok akkor húzhatnak és adhatnak egy érmét, ha kijátszanak egy Csirke gyógymódot a körükben. A Csirkék gyógymódjait a szokásos képességük helyett is felhasználhatják.

Díszes kézirat: Ha valamilyen oknál fogva még mindig hívsz csalókat a társasjáték estjeidre, minden játékosnak titokban fel kell jegyeznie a számokat a két Tünet kártya összegét egy darab papírra, vagy készíteni egy képet róluk a telefonjukkal után minden alkalommal, amikor keverednek. Ha a játék végén a felfedett Tünetkártyáik nem egyeznek meg a végső felvételükkel, egy életre el kell tiltani őket a Bristol 1350 játéktól. Az életfogytiglani büntetés elleni fellebbezéseket a Facade Games minden október 2. csütörtökén tárgyalja. Azt is lehet, hogy egy kívülálló vagy kiesett játékos - ellenőrizze Tüneteket minden keveredés után.

Pontrendszer: Ha több játékot játszotok egymás után, nyomon követhetitek a pontszámokat minden játék után. Egészséges játékosok, akik megmenekülnek és befejezi a játékot kapnak 2 pontot. Azok a fertőzött játékosok (vagyis akiknek a Tünetei a játék bármely pontján 6 vagy nagyobb értéket mutattak), akik megakadályozzák az összes egészséges játékos győzelmét, 1 pontot kapnak.

