

## Bristol 1350

1-9 joueurs, 20-40 minutes

### Introduction

Une terrible épidémie de peste noire s'abat sur la ville de Bristol. Vous foncez à travers les rues à bord de l'un des trois seuls chariots à pommes encore disponibles, espérant rejoindre la campagne encore épargnée. Si votre chariot est le premier à quitter la ville et qu'il est plein de villageois en bonne santé à ce moment-là, vous et vos compagnons de chariot réussissez à vous échapper et remportez la partie !

Cependant, certains villageois à bord de votre chariot peuvent contracter la peste en chemin ! Si cela se produit, ils feront tout pour vous cacher leurs symptômes afin que vous ne les abandonniez pas en route. Si vous quittez la ville avec un villageois contaminé à bord de votre chariot, vous attrapez la peste à votre tour et mourrez également. Vous devez à tout prix empêcher que cela ne se produise !

### Mise en place

Installez le plateau et placez les 3 chariots sur leur emplacement de départ. Chaque joueur choisit une carte personnage. Placez les pions correspondant aux personnages dans le sac puis piochez-les un par un, au hasard, et disposez-les sur les chariots de l'avant vers l'arrière conformément au tableau ci-dessous.

Joueurs	Bouleau (Beige)	Cèdre (rouge)	Chêne (Brun)
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

\*Pour les parties de 1 à 3 joueurs, vous ajouterez des pions "Fantôme" pour atteindre un total de 4 joueurs. Chaque Fantôme reçoit une carte personnage, le pion correspondant est placé aléatoirement sur un chariot de la même manière que celui d'un joueur normal. Après avoir lu les règles de base, consultez les règles spécifiques aux parties de 1 à 3 joueurs page 7.

S'il s'agit de la première partie pour certains joueurs, jouez avec la face standard des cartes Personnage. Avec des joueurs expérimentés, il est possible de jouer avec la face « Action Spéciale » (*Special Actions*) de ces mêmes cartes. Pour plus de détails, consultez le paragraphe "Capacités des personnages" dans les Règles Avancées Optionnelles page 8.

Retirez tous les 4 du paquet de cartes Symptôme (*Symptoms*). Mélangez tous les autres Symptômes et distribuez-en deux à chaque joueur. Mélangez les cartes Symptôme restantes

avec les 4 et placez la pile obtenue face cachée dans la zone "Nouveaux Symptômes" (*New Symptoms*) en dessous du plateau de jeu. Les joueurs ne doivent **jamais** montrer leurs cartes Symptôme aux autres joueurs.

Mélangez les cartes Remède (*Remedy*) et placez-les au-dessus du plateau en une pile face cachée.

## Principe du jeu

Fuyez à bord du premier chariot sain à quitter la ville. Si quelqu'un à bord de votre chariot est infecté par la peste au moment où vous atteignez les portes de la ville, tous ses passagers meurent ! La partie continue jusqu'à ce qu'un chariot sain parvienne à s'enfuir et gagne.

À tout moment, si la somme de vos deux cartes Symptôme atteint ou dépasse 6, vous contractez la peste ! Même si vos symptômes redescendent plus tard en dessous de 6, vous aurez toujours la peste. Dès lors que vous avez contracté la peste, vous perdez la partie. **Cependant**, cela ne signifie pas que la fête est finie. La misère n'aime pas la solitude et votre nouvel objectif est de vous assurer qu'aucun autre joueur ne survive ! Vous pouvez y parvenir en propageant secrètement la peste grâce à vos cartes Symptôme de forte valeur durant une phase de Mélange (*Mingles*) et en vous assurant que chaque chariot qui franchit la ligne d'arrivée est vide ou transporte au moins un pestiféré. Il peut arriver que certains joueurs commencent la partie avec la peste.

## Comment jouer

Le jeu se déroule par manches. Dans chaque manche, un joueur au hasard jette les 6 dés pour tout le groupe. Ensuite, en commençant par le joueur dont le pion est à l'avant du chariot en tête de course (au premier tour, c'est le joueur à l'avant du chariot Bouleau qui commence) puis en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour. À votre tour, vous devez effectuer **1 action** parmi celles de la liste ci-dessous. Celles-ci sont également répertoriées en bas de chaque carte personnage.

## Actions disponibles

### 1. Relancer 2 des 6 dés

Assurez-vous de conserver les 4 autres dés tels qu'ils étaient après le jet initial ou à la fin du tour du joueur précédent ! Les faces affichées des 6 dés à la fin d'une manche ont des répercussions sur les déplacements des chariots et sur les Mélanges. Tout ceci sera expliqué plus tard.

### 2. Piocher 1 Carte Remède

Les cartes Remède vous permettent d'effectuer des actions spéciales lors de futures manches. Ces actions seront détaillées plus loin. Les joueurs ayant déjà 3 Remèdes en main ne peuvent pas réaliser l'action de pioche.

### 3. Déplacer un pion

Déplacez un pion de l'une des façons suivantes :

- **Jouer des coudes (*elbow*)** : Déplacez votre pion tout à l'avant de votre chariot.

- **Se Ruer en avant (*dash*)** : Déplacez votre pion à l'arrière du chariot qui précède le vôtre. Vous ne pouvez vous ruer en avant que si vous êtes à l'avant de votre chariot. Si le chariot devant la vôtre est plein, échangez votre pion avec le pion à l'arrière de ce chariot (maximum 3 pions par chariot). Les pions qui sont sur votre ancien chariot glissent vers l'avant pour combler la place laissée vacante.
- **Expulser (*push*)** : Expulser un pion hors de votre chariot. Vous ne pouvez expulser que vous-même ou quelqu'un assis une ou deux places derrière vous dans votre chariot. Le joueur expulsé doit placer son pion en dernière position dans le chariot (possédant une place libre) le moins avancée sur le plateau de jeu (par exemple, en étant expulsé depuis le chariot en tête, le pion est déplacé en dernière position dans le troisième chariot s'il a une place libre, ou en dernière position dans le second chariot si le troisième n'a pas de place libre). Les pions qui sont sur le chariot d'origine du joueur expulsé glissent vers l'avant pour combler la place laissée vacante.

Si vous êtes expulsé et qu'aucun des chariots derrière le vôtre n'a de place libre, ou si vous êtes expulsé hors du troisième chariot, vous êtes abandonné par vos compagnons et êtes éliminé de la partie ! Cependant, si vous révélez que vous étiez en bonne santé, celui qui vous a expulsé meurt de honte et est également éliminé.

**Après que tous les joueurs ont effectué leur action**, avancez chaque chariot d'autant de cases qu'il y a de dés affichant la couleur de ce chariot. Les chariots vides se déplacent normalement. Si plusieurs chariots terminent sur la même case, celui qui était en tête avant le déplacement est légèrement avancé devant les autres tout en restant sur la même case d'arrivée. La nouvelle position détermine l'ordre des trois chariots pour la prochaine manche (puisque l'ordre affecte les déplacements de pions et détermine qui débute la manche). Dans la première manche, l'ordre des chariots est Bouleau, Cèdre, Chêne.

Commencez une nouvelle manche en jetant les 6 dés. Le joueur siégeant en tête du premier chariot commence la nouvelle manche puis chaque autre joueur joue son tour dans le sens horaire. Répétez ainsi les manches jusqu'à la fin du jeu.

### **Se mélanger (*Mingle*)**

Vous remarquerez que les dés possèdent différents symboles. **Avant** que les chariots ne soient déplacés, si les dés affichent au moins 2 rats pour un chariot donné, tous les joueurs présents dans ce chariot doivent se « mélanger » entre eux ! Tous les compagnons de chariot qui doivent se mélanger placent leurs 2 cartes symptôme dans la zone correspondant à leur chariot à droite du plateau. Une carte symptôme supplémentaire de la pioche est également ajoutée au hasard à la zone, à moins qu'un joueur y ait préalablement placé une carte en jouant un remède sangsues à son tour, auquel cas c'est cette carte qui est ajoutée. Mélangez toutes les cartes placées dans la zone et distribuez-en 2 à chaque joueur de ce chariot. Défaussez la carte restante sans la révéler.

Si la somme de vos deux nouveaux symptômes est supérieure ou égale à 6, vous avez maintenant la peste pour le reste de la partie ! Si vous aviez déjà la peste, peu importe les cartes que vous recevez (puisque vous avez toujours la peste). Lorsque la pioche de symptômes est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. S'il n'y a qu'un joueur dans un chariot, il doit quand même appliquer les effets du mélange lorsque 2 rats correspondant à celui-ci apparaissent.

## Remèdes (*Remedies*)

Tous les remèdes (à l'exception du fouet) peuvent être joués **à votre tour** et sont joués **après et en addition de votre action principale** (relancer 2 dés, piocher un remède, déplacer un pion). Chaque carte remède peut être utilisée de deux façons différentes. Elle est défaussée après utilisation d'une des deux capacités possibles. Vous pouvez jouer autant de cartes remède que vous le souhaitez à la fois, mais vous ne pouvez **pas** jouer une carte que vous venez tout juste de piocher. Lorsque la pioche de remèdes est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. Vous ne pouvez pas révéler vos cartes remède aux autres joueurs tant qu'elles ne sont pas jouées. Consultez le paragraphe Description des remèdes page 5 pour plus de détails sur les six types de remèdes.

## Gagner la partie

Chaque fois qu'un chariot quitte la ville, tous les joueurs à son bord doivent révéler s'ils ont la peste ou non. Si tous sont en bonne santé, **ils gagnent ensemble et la partie est terminée**. Si quelqu'un dans le chariot a la peste, tout le monde sur ce chariot meurt et la partie continue.

**Si la partie se poursuit après l'arrivée d'un ou plusieurs chariots contaminés**, les dés correspondant à ces chariots ne sont plus pris en compte. Les joueurs qui meurent sur la ligne d'arrivée ou pendant la partie doivent révéler leurs cartes symptôme, ils ne jouent plus, et ne peuvent plus jouer de cartes remède. Cependant, ils peuvent encore essayer d'influer sur le jeu à force de conseils, persuasion, ou manipulation. Si le 2<sup>ème</sup> ou le 3<sup>ème</sup> chariot ne franchit pas la ligne d'arrivée dans la manche suivant l'arrivée du 1<sup>er</sup> chariot contaminé, ils ne parviennent pas à fuir la ville à temps et leurs occupants meurent automatiquement !

Si les 3 chariots finissent le parcours en étant contaminés par la peste, n'arrivent pas à temps, ou sont vides quand ils terminent, **tout le monde perd**. Cependant, les joueurs qui ont eu la peste (**dont les symptômes ont atteint un total supérieur ou égal à 6 à un moment de la partie**) peuvent se satisfaire que personne ne se soit échappé et que tout le monde subisse leur terrible sort.

## Vous êtes maintenant prêts à jouer !

Vous pouvez vous référer aux pages suivantes pour obtenir des conseils stratégiques, des clarifications sur les remèdes et les règles, les règles pour 1 à 3 joueurs et les règles optionnelles avancées.

## Stratégie et conseils utiles

**Gérer les symptômes** : Bien qu'il soit important que votre chariot avance rapidement, il est également important de « gérer vos symptômes » en cours de route afin que ni vous ni vos compagnons ne contractiez la peste. Vous pouvez le faire en relançant les dés représentant des rat (pour éviter le mélange), en réduisant votre propre quantité de symptômes avec la pomme de senteur (*Pomander*), ou en utilisant des Sangsues (*Leeches*) pour sélectionner la carte aléatoire qui est ajoutée à votre chariot lors d'un mélange.

**Ralentir les autres chariots** : Outre la possibilité de ralentir les chariots rapides en relançant les dés, obliger un autre chariot à se mélanger contraindra les joueurs à son bord à ralentir leur

progression pendant qu'ils réévaluent la possibilité que l'un d'entre eux soit contaminé. Aussi, rappelez-vous que vous pouvez très bien laisser un autre chariot arriver avant vous si celui-ci transporte au moins un pestiféré. Vous pouvez influencer la propagation de la peste dans un chariot en provoquant un mélange et en ajoutant des symptômes de forte valeur à ce mélange grâce aux cartes sangsues.

**Communication et travail d'équipe** : Il est recommandé de communiquer avec vos coéquipiers ! Discutez avec vos compagnons de chariot de ce que vous avez partagé et reçu au cours du mélange. Cela vous aidera à déterminer si un passager de votre chariot a été contaminé. Mais attention, les villageois malades vont probablement essayer de vous induire en erreur pour dissimuler leur état. Les groupes qui s'expulsent les uns les autres hors des chariots sans informations ni stratégie, gagnent rarement ! Utilisez votre intuition ainsi que les indices donnés par les mélanges et par les actions des autres joueurs pour choisir pertinemment qui et quand vous expulsez.

**Répandre la peste** : Si vous attrapez la peste, votre but est de vous assurer que tout le monde perde ! Pour ce faire, répandez la peste en provoquant des mélanges, aggravez vos propres symptômes avec la pomme de senteur, ajoutez des symptômes de forte valeur aux zones de mélange des chariots grâce aux cartes sangsues, et semez la confusion et la méfiance parmi les chariots en tête pour les ralentir. Rappelez-vous également que si le 1<sup>er</sup> chariot franchit la ligne d'arrivée et que la partie se poursuit (car il transporte au moins un passager contaminé), le 2<sup>ème</sup> et le 3<sup>ème</sup> chariot n'ont qu'un seul tour supplémentaire pour terminer, de sorte qu'une utilisation stratégique des dés peut permettre de les piéger à l'intérieur de la ville lorsque les portes se ferment.

## Descriptions des Remèdes

**Arsenic** : Verrouillez 2 dés en les plaçant sur le plateau. Cela signifie que les dés verrouillés ne peuvent plus être relancés ou modifiés durant la manche en cours. Si tous les dés ont été verrouillés, l'action « relancer 2 dés » n'est plus disponible pour cette manche.

**Poulet (*Chicken*)** : Si (et seulement si) vous réalisez l'action « relancer 2 dés », vous pouvez relancer 1 ou 2 de ces mêmes dés jusqu'à 3 fois chacun (ce qui permet jusqu'à 4 lancers pour chacun de ces dés en comptant le lancer initial de l'action). Les dés sont relancés simultanément, mais vous pouvez cesser d'en relancer un et continuer à relancer l'autre si vous êtes satisfait d'un résultat.

**Poudre d'émeraude (*Crushed Emeralds*)** : Réalisez 1 action supplémentaire de déplacement de pion. Il n'est pas nécessaire que votre action principale soit un déplacement de pion.

**Sangsues (*Leeches*)** : Piochez 2 symptômes et choisissez-en 1 à ajouter à n'importe quelle zone de mélange de chariot (y compris le vôtre). Il n'y a pas de limite au nombre de sangsues pouvant être utilisées pour ajouter des symptômes à une pile de mélange. Cependant, lorsqu'un mélange a lieu, tous les symptômes qui ont été ajoutés à un chariot par des sangsues sont mélangés et un seul est ajouté aux cartes données par les joueurs. Les autres cartes sont défaussées.

**Pomme de senteur (*Pomander*)** : Ajoutez 2 symptômes de la pioche à votre main puis, parmi vos 4 cartes en main, défaussez-en 2. Ne prenez pas en considération la somme des 4 cartes en main durant cette action.

**Fouet (*Whip*)** : Empêchez quelqu'un de se ruer vers votre chariot, de jouer des coudes contre vous ou de vous expulser hors de votre chariot. Si vous utilisez un fouet, l'action empêchée compte toujours comme une action réalisée par le joueur. Si un adversaire réalise plusieurs déplacements de pion (grâce à la poudre d'émeraude), il faut autant de fouets que de déplacements pour tous les contrer. Lorsqu'un joueur assis à l'arrière tente de jouer des coudes pour avancer dans le chariot, si l'un ou l'autre joueur devant lui utilise un fouet, il ne dépasse pas ce ou ces joueurs et reste à l'arrière. Si plusieurs joueurs veulent utiliser un fouet, ils doivent le faire dans l'ordre de jeu (joueur de départ de la manche puis dans le sens horaire). Contrairement à d'autres remèdes, les fouets *peuvent* être utilisés au cours de la manche où ils ont été piochés.

## Précisions sur les règles

**Joueurs morts** : Si vous mourez sur la ligne d'arrivée ou pendant le jeu, vous pouvez continuer à participer en influençant et en conseillant d'autres joueurs pour essayer de faire perdre tout le monde.

**Jets de dés** : les dés sont jetés simultanément. Les joueurs peuvent décider de ne relancer qu'un seul dé au lieu de 2 lorsqu'ils effectuent l'action « Relancer 2 dés ».

**Chariots vides** : Si des chariots vides franchissent la ligne d'arrivée, la partie continue. Faire en sorte qu'un chariot vide atteigne l'arrivée peut s'avérer utile pour les joueurs contaminés, car cela réduit les chances d'évasion des joueurs en bonne santé ! Les chariots vides ne se mélangent pas. Si le 1<sup>er</sup> chariot à arriver est vide, cela ne déclenche pas la fin de la partie (ce qui signifie que les autres chariots ne sont pas limités à 1 manche supplémentaire pour s'échapper).

**Fantômes (uniquement dans les parties de 1 à 3 joueurs)** : Si les 6 dés affichent la couleur du chariot d'un fantôme, ce dernier ne relance pas de dé à leur tour (et n'a donc pas la possibilité d'avancer son pion). Si un chariot a quitté la ville, un fantôme encore en jeu relance tous les dés correspondant au chariot encore en course qu'il n'occupe pas. Si le fantôme est sur le seul chariot restant en course, il relance n'importe quel dé d'un autre chariot que le sien. Si vous utilisez une action pour consulter une carte symptôme d'un fantôme, celles-ci ne sont pas mélangées entre deux consultations.

**Chevalier (*Knight*)** : Les fouets ne peuvent pas vous empêcher de réaliser cette action.

**Hors-la-loi (*Outlaw*)** : Si votre jet de dé vous permet d'obtenir une action supplémentaire (même couleur que votre chariot), vous avez la possibilité d'utiliser une nouvelle fois votre action spéciale pour relancer le dé (et autant de fois que vous le souhaitez jusqu'à obtenir éventuellement le résultat espéré).

**Shérif (*Sheriff*)** : Si vous consultez les symptômes d'un même joueur au cours de manches différentes, ce joueur peut mélanger ses cartes symptôme entre deux consultations.

**Egalité** : Si plusieurs chariots terminent sur la même case, celui qui était précédemment en tête est placé légèrement devant les autres tout en restant sur la même case d'arrivée. Si plusieurs chariots franchissent la ligne d'arrivée dans la même manche, le chariot qui, à l'issue du

déplacement, aurait terminé « le plus loin » au-delà de la ligne d'arrivée est vainqueur. En cas de nouvelle égalité, le chariot qui était en tête avant le déplacement l'emporte.

## Règles pour 1 à 3 joueurs

Dans les parties avec 1 à 3 joueurs, vous ajouterez 1 à 3 "Fantômes" (1 pour 3 joueurs, 2 pour 2 joueurs, 3 pour 1 joueur). Les règles sont pour l'essentiel inchangées, lisez donc d'abord les règles de jeu normales. Appliquez ensuite les ajustements suivants :

**Mise en place :** Les Fantômes reçoivent chacun une carte personnage, le pion correspondant est placé sur un chariot au hasard, comme pour un joueur normal. Ils reçoivent également 2 cartes symptôme comme d'habitude et se voient attribuer une place autour du plateau de jeu.

Chaque joueur réel reçoit une carte remède pour commencer le jeu (au lieu de zéro habituellement).

**Règles spéciales liées aux fantômes :** A son tour, chaque fantôme relance un dé de la couleur du chariot le plus avancé sur le plateau parmi les deux qu'il n'occupe pas. Il relance une pomme si possible, sinon un rat.

En outre, si le dé relancé par le fantôme affiche une pomme, le fantôme déplace son pion vers l'avant si cela est possible : s'il est au milieu ou à l'arrière d'un chariot, il « joue des coudes » vers l'avant, s'il est à l'avant d'un chariot, il se « rue en avant » à l'arrière du chariot qui le précède si celui-ci possède une place libre. Les joueurs peuvent utiliser un fouet pour empêcher un fantôme de jouer des coudes ou de se ruer vers l'avant.

Si un chariot avec un fantôme se mélange, les fantômes partagent leurs propres symptômes comme un joueur normal le ferait, et reçoivent deux symptômes en retour. Les fantômes peuvent être expulsés comme des joueurs normaux, mais s'ils sont expulsés hors du 3<sup>ème</sup> chariot et que leurs symptômes sont inférieurs ou égaux à 5, l'expulseur est éliminé. En plus des trois actions normalement disponibles, à son tour, un joueur peut utiliser son action pour consulter une carte symptôme de n'importe quel fantôme.

**Conditions de victoire :** Chaque fois qu'un fantôme franchit la ligne d'arrivée, révéléz ses symptômes. S'ils valent 6 ou plus, il est atteint de la peste. Peu importe qu'il ait eu ou non la peste au cours de la partie, seul son état de santé final compte. Les conditions de victoire sont les mêmes que lors d'une partie normale, un fantôme pestiféré entraîne la mort de tous les occupants du chariot et la partie se poursuit pour les autres. Si un chariot ne contenant que des fantômes en bonne santé franchit la ligne d'arrivée, les fantômes gagnent et tous les joueurs perdent.

Dans une partie solo, à tout moment, si vous êtes contaminé par la peste vous perdez instantanément et la partie s'arrête.

## Règles avancées optionnels

**Capacités des personnages** : Distribuez les cartes personnage au hasard et utilisez la face « Action Spéciale ». L'action spéciale est utilisée comme une 4<sup>ème</sup> action disponible pour les joueurs, ce qui signifie qu'à leur tour ils ont la possibilité de faire cette action au lieu de relancer des dés, piocher un remède, ou déplacer un pion.

**Chaos** : Lors de la mise en place, distribuez deux symptômes à chaque joueur totalement au hasard (au lieu d'écarter dans un premier temps tous les symptômes de valeur 4). En moyenne, environ 1 joueur sur 3 débutera avec la peste (contre 1 sur 9 dans les parties normales).

**Convocation (*Convene*)** : Après chaque mélange, le joueur le plus expérimenté commande à tous les joueurs de fermer les yeux (il ferme lui aussi les yeux) et demande à tous les joueurs contaminés d'ouvrir les yeux et de se reconnaître. Après quelques secondes, il leur demande de refermer les yeux, puis tous les joueurs sont autorisés à rouvrir les yeux. Il est donc très difficile pour les joueurs sains de gagner ! Ne combinez pas ce mode de jeu avec les modes de jeu guérison ou aumône décrits ci-dessous.

**Guérison (*Cure*)** : Selon les règles normales, si à un moment donné la somme de vos symptômes atteint 6, vous avez la peste jusqu'à la fin de la partie. Avec la variante "guérison", si à un moment donné vos deux symptômes redescendent à 1, vous êtes guéri. Cela signifie que même si vos symptômes ont été supérieurs ou égaux à 6 plus tôt dans la partie, vous n'êtes plus contaminé. Cependant, si vos symptômes remontent jusqu'à 6 vous contractez la peste à nouveau. Ne combinez pas ce mode de jeu avec les modes de jeu convocation ou aumône.

**Aumône (*Alms*) - Uniquement disponible avec la Mini-Expansion Aumône** : Au début de la partie, placez toutes les pièces dans le sac. Mélanger les 6 cartes remède « aumône » avec la pioche de remèdes. Si vous jouez une carte aumône, piochez discrètement 1 pièce de monnaie, regardez son côté pile, puis donnez-la à n'importe quel joueur (qui peut être vous-même). Le joueur qui reçoit la pièce peut également en regarder le côté pile, mais doit ensuite la cacher sous sa carte personnage où elle reste jusqu'à la fin de la partie. Les 4 pièces sur lesquelles est inscrit « NAUGHT » (*rien*) n'ont aucun effet (mais peuvent être utilisées pour bluffer). L'unique pièce comportant l'inscription « PLAGUE » (*peste*) donne la peste à son possesseur pour le reste de la partie, indépendamment de ses cartes symptômes. L'unique pièce comportant l'inscription « CURED » (*guéri*) immunise son propriétaire contre la peste jusqu'à la fin de la partie et le guérit s'il était contaminé. Cependant, si un joueur possédant la pièce « CURED » franchit la ligne d'arrivée avec un joueur contaminé dans le même chariot, ils perdent tout de même. L'effet de la pièce « CURED » prévaut sur celui de la pièce « PLAGUE ». Ne combinez pas ce mode de jeu avec les modes de jeu convocation ou guérison.

**Ratzy** : Chaque fois que tous les 6 dés montrent des rats, tout le monde doit crier "Ratzy" !



## Actions spéciales des cartes personnage

**Serf (Serf)** : piochez un symptôme et ajoutez-le à n'importe quelle zone de mélange.

**Hors la loi (Outlaw)** : relancez un dé, s'il correspond à votre charriot vous bénéficiez d'une action supplémentaire.

**Shérif (Sheriff)** : consultez un symptôme d'un joueur à bord d'un autre chariot que le vôtre.

**Maçon (Mason)** : relancez un dé puis verrouillez un dé.

**Chevalier (Knight)** : avancez n'importe quel pion à l'avant de son charriot.

**Moine (Friar)** : modifiez la face d'un dé comme il vous convient.

**Comtesse (Countess)** : piochez 2 remèdes et choisissez-en 1 à conserver.

**Chandelière (Chandler)** : piochez un 3<sup>ème</sup> symptôme puis défaussez un des 3 en votre possession pour en conserver 2.

**Serveuse (Barmaid)** : consultez le 1<sup>ère</sup> carte de la défausse de symptômes.