

Bristol 1350

13+ años, 1-9 jugadores, 20-40 minutos

Introducción

La temida peste negra ha descendido sobre la ciudad de Bristol. Corres por las calles en uno de los tres carros de manzanas disponibles, desesperado por escapar hacia la seguridad del campo. Si tu carro es el primero en abandonar la ciudad tripulado sólo por aldeanos sanos, ¡tú y tus compañeros escapan exitosamente y ganan el juego!

Sin embargo, ¡algunos aldeanos en tu carro podrían contraer la peste en el camino! De ser así, harán de todo para ocultar sus síntomas y evitar ser dejados atrás. Si abandonas la ciudad con un aldeano infectado, también contraerás la peste y morirás. ¡Debes hacer lo que sea necesario para asegurarte de que eso no suceda!

Preparación

Extiende el tablero y coloca los 3 carros en sus posiciones de inicio. Haz que cada jugador elija una carta de personaje. Mezcla los peones correspondientes en la bolsa y sácalos aleatoriamente uno a la vez, colocándolos en los carros de adelante hacia atrás de acuerdo con la tabla siguiente:

Jugadores	Abedul (Birch/Crema)	Cedro (Cedar/Rojo)	Roble (Oak/Café)
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

* Para partidas de 1-3 jugadores se agregarán peones "Fantasma" hasta obtener un mínimo de 4 "jugadores" en total. Los Fantasmas recibirán una carta de personaje y el peón correspondiente será colocado en un carro al azar, como cualquier otro jugador. Después de leer las reglas, consulta más detalles sobre los Fantasmas en la página ___.

Si tu grupo tiene jugadores novatos, mantengan las cartas de Personaje del lado "Estándar". Los grupos experimentados pueden usar el lado de "Acción Especial (Special Action)" en sus cartas de personaje. Para más detalles, consulta "Habilidades de Personaje" en las reglas avanzadas opcionales en la página ___.

Aparta todos los "4" del mazo de Síntomas (Symptoms), mezcla todos los Síntomas restantes y entrega dos a cada jugador. Baraja todos los Síntomas restantes con los "4"

antes apartados y forma una pila boca abajo en el área "Nuevos Síntomas (New Symptoms)" del tablero. Los jugadores **nunca** pueden mostrar sus cartas de Síntoma a otros jugadores.

Baraja las cartas de Remedio (Remedies) y forma una pila boca abajo junto a la parte superior del tablero.

Objetivo del juego

Estar en el primer carro "saludable" que escape de la ciudad. Si alguien en tu carro estuviese infectado al momento de escapar, ¡todos en ese carro morirán por la peste! El juego continúa hasta que un carro completamente saludable escape y gane.

Si en algún momento durante el juego tus dos cartas de Síntoma sumasen 6 o más, ¡tendrás la peste! Incluso si la suma de tus síntomas después bajase de 6, todavía la tendrás. Entonces, si contraes la infección en algún momento del juego, ya perdiste. **Sin embargo**, eso no significa que tu diversión deba terminar. ¡La miseria ama la compañía y tu nuevo objetivo será asegurarte de que ninguno de los jugadores saludables sobreviva! Puedes lograrlo propagando secretamente la peste con cartas de Síntoma altas en las Entremezclas (Mingles) y asegurándote de que cada carro que cruce la línea de meta esté vacío o tenga alguien infectado a bordo. Es posible que algunos jugadores comiencen el juego con la peste.

Cómo se juega

El juego transcurre por rondas. En cada ronda, cualquier jugador tira los 6 dados de inicio. Luego, comenzando por el jugador cuyo peón esté en la parte delantera del carro a la cabeza (para la primera ronda, el jugador en la parte delantera del carro de Abedul (Birch) comenzará) y avanzando en sentido horario, cada persona toma un turno. En tu turno debes realizar **1 acción** de la siguiente lista. Éstas también se enumeran en la parte inferior de cada carta de personaje.

Acciones disponibles

1. Volver a tirar 2 dados

¡Asegúrate de no alterar los otros 4 dados de la tirada inicial o bien del turno de un jugador previo a ti! Los 6 dados que se muestran al final de cada ronda determinan el movimiento y posibles Entremezclas de los carros, los cuales se explican más adelante.

2. Robar 1 carta de Remedio

Las cartas de Remedio te permiten realizar acciones especiales de remedio en turnos futuros. Se explican más adelante. Los jugadores con 3 Remedios en mano no pueden tomar esta acción.

3. Mover 1 Peón

Mueve un peón de una de las siguientes maneras:

Codazo (adelantar): Mueve tu peón frente a todos los otros peones en tu carro.

Carrera (precipitarse): Mueve tu peón a la parte posterior del carro frente al tuyo. Sólo puedes “correr” si estás en la parte delantera de tu carro. Si el carro frente al tuyo está lleno, intercambia tu peón con el peón en la parte posterior de ese carro (límite de 3 peones por carro). Los peones que quedan en tu carro original se deslizan hacia adelante para llenar la eventual vacante.

Empujón (empujar): Mueve un peón fuera de tu carro. Sólo puedes “empujarte” a ti mismo o a alguien en tu carro ubicado uno o dos espacios detrás de ti. El peón “empujado” debe colocarse en la parte posterior del carro más rezagado que tenga un espacio disponible (por ejemplo, la parte posterior del carro en el último lugar si tiene una vacante; o la parte posterior del carro en segundo lugar, si el carro rezagado no tiene vacantes). Los peones que estén en el carro original del jugador “empujado” se deslizan hacia adelante para llenar la eventual vacante.

Si te “empujan” y no hay espacios disponibles en un carro detrás del carro del que te empujaron, o si te “empujan” fuera del tercer carro, ¡eres dejado atrás y quedas fuera del juego! Sin embargo, si revelas que estabas sano, entonces el jugador activo muere de vergüenza y también queda fuera del juego.

Después de que todos los jugadores hayan tomado una acción, mueve cada carro hacia adelante una cantidad de espacios igual a la cantidad de dados que muestren manzanas y/o ratas de su color. Los carros vacíos se mueven con normalidad. Si varios carros terminan en el mismo espacio, el carro que comenzó la ronda a la cabeza se "empuja" ligeramente por delante de los otros dentro del mismo espacio. Ésto indica el orden de los tres carros para la próxima ronda (ya que su orden afecta los movimientos de los peones y determina quién comienza la ronda). En la primera ronda, el "orden" de los carros es Abedul, Cedro, Roble.

Comienza una nueva ronda tirando los 6 dados, tomando turnos desde el jugador en la parte delantera del carro ahora a la cabeza y avanzando en sentido horario. Continúa con nuevas rondas hasta que termine el juego.

Entremezclas (Mingles)

Notarás que los dados tienen diferentes símbolos en ellos. **Antes** de mover los carros, si se lanzaron 2 o más ratas para un carro en particular, ¡sus pasajeros deben Entremezclarse! Todos los presentes en el carro afectado deben agregar boca abajo sus 2 cartas de Síntoma al área de Entremezcla de su carro junto al tablero. 1 Síntoma aleatorio del mazo también se agrega al área de Entremezcla del carro, a menos que alguien ya haya puesto allí una carta de Remedio de Sanguijuelas (Leeches) en su turno, en cuyo caso esa carta se agrega en su lugar. Mezcla todas las cartas en el área de Entremezcla, devuelve 2 a cada jugador y descarta la carta sobrante boca abajo.

Si tus dos nuevos síntomas suman 6 o más, ¡ahora tienes la peste por el resto de la partida! Si ya tuviste la peste, no importa qué cartas recibas (ya que la infección es permanente). Siempre que se agote el mazo de Síntomas, baraja la pila de descarte

para formar un nuevo mazo. Si sólo hay 1 jugador en un carro con 2 o más ratas de su color lanzadas, éste aún deberá Entremezclarse con la carta extra del mazo.

Remedios

Las cartas de Remedio (exceptuando el Látigo (Whip)) pueden jugarse **durante tu turno**, pero siempre **después y adicionalmente a tu acción principal** (volver a tirar, robar un Remedio, mover un peón). Cada carta de Remedio tiene dos usos potenciales, uno superior y otro inferior, pero se descarta después de ejecutar uno de ellos. Puedes jugar de 1–3 cartas de Remedio, pero **nunca** una carta que robaste en el mismo turno. Baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo de Remedios cada vez que se agote. No puedes mostrar tus cartas de Remedio a otros jugadores a menos que se estén jugando. Consulta la sección de Remedios en la página __ si tienes preguntas específicas sobre cualquiera de los seis tipos de Remedios.

Ganar el juego

Cada vez que un carro abandona la ciudad, todos los jugadores en ese carro deben revelar si tienen la peste o no. Si todos en el carro están saludables, **todos en ese carro ganan juntos y el juego termina**. Si alguien en el carro está infectado, todos en ese carro mueren y el juego continúa hasta que un carro completamente sano escape.

Si el juego continúa después de que un carro ha cruzado la meta, los resultados de los dados para aquel carro no tienen efecto al final de las rondas. Los jugadores que mueren en la línea de meta o durante el juego deben revelar sus cartas de Síntoma, ya no tienen turnos y no pueden jugar cartas de Remedio. Sin embargo, aún pueden tratar de influir en la partida a través de consejos, persuasión o manipulación. Si el 2° o el 3° carro no escapan dentro de 1 ronda "adicional" al del cruce del 1° carro, ¡no abandonarán la ciudad a tiempo y mueren automáticamente!

Si los 3 carros cruzan con la peste, no lo hacen a tiempo o estaban vacíos, **todos pierden**. Sin embargo, los jugadores infectados (**que significa que tuvieron sus síntomas en 6 o más en algún momento del juego**) pueden sentirse algo satisfechos sabiendo que nadie escapó y que todos sufrieron el mismo horrible destino.

¡Ahora estás listo para jugar!

Puedes consultar las siguientes páginas para consejos estratégicos, aclaraciones de remedios y reglas, ajustes para 1–3 jugadores y reglas avanzadas opcionales.

Estrategias útiles y sugerencias

Manejo de los síntomas: Si bien es importante que tu carro vaya rápido, también es importante "manejar los Síntomas" en el camino para que tú o tus compañeros de equipo no contraigan la peste. Puedes hacer esto cambiando tiradas de ratas (para evitar Entremezclas), bajando la suma de tus propios síntomas con Pomos perfumados (Pomander), o usando Sanguijuelas para influir en la carta aleatoria que se agrega a una Entremezcla de tu carro.

Disminuir la velocidad de otros carros: Además de la forma obvia de reducir la velocidad de los carros rápidos relanzando dados, causar que otro carro se Entremezcle obligará a los jugadores en ese carro a reducir la velocidad mientras reevalúan el nivel de confianza que se tienen. Además, recuerda que está bien si un carro termina delante de ti siempre que alguien a bordo tenga la peste. Puedes influir en la propagación de la infección en ese carro haciendo que se EntremezcLen y agregando Síntomas altos a una Entremezcla usando Sanguijuelas.

Comunicación y trabajo en equipo: ¡Alentamos comunicarte con tus compañeros! Habla con ellos sobre lo que contribuiste y recibiste durante una Entremezcla. Esto les ayudará a determinar si alguien en el carro ha contraído la peste. Pero cuidado, los aldeanos infectados probablemente mentirán para intentar pasar por saludables. ¡Los equipos que se “empujan” entre si fuera de los carros sin sentido ni escrúpulos rara vez ganan! Usa tu intuición y pistas obtenidas de Entremezclas y acciones de los jugadores para decidir correctamente a quién “empujar” y cuándo hacerlo.

Propagar la peste: Si tienes la peste, ¡tu objetivo es asegurarte de que todos los demás pierdan! Para hacer esto, propaga la infección causando Entremezclas, aumenta la suma de tus propios Síntomas con Pomos perfumados, agrega Síntomas altos a las pilas de Entremezcla con Sanguijuelas y siembra confusión y desconfianza entre los carros líderes para retrasarlos. También recuerda que el 2° y el 3° carro tendrán sólo 1 ronda extra para terminar luego del cruce del 1° carro, por lo que un lanzamiento de dados estratégico podría dejarlos atrapados dentro de la ciudad para cuando las puertas se cierren.

Descripciones de los remedios

Arsénico (Arsenic): Bloquea 2 dados colocándolos sobre el tablero. Esto significa que los dados que bloqueas no se pueden volver a tirar ni modificar durante la ronda actual. Si todos los dados han sido bloqueados, volver a tirar dados ya no es una acción disponible durante esa ronda.

Pollo (Chicken): Si (y solo si) gastas tu acción volviendo a tirar 2 dados, vuelve a tirar uno o ambos de esos dados hasta 3 veces más cada uno (4 tiradas potenciales para cada dado, incluida la primera). Los dados se vuelven a tirar simultáneamente, pero puedes dejar de tirar un dado y seguir tirando el otro tras quedar satisfecho con uno de los resultados.

Esmeraldas aplastadas (Crushed Emeralds): Realiza 1 acción adicional de movimiento de peón. Tu acción principal no tiene que ser una acción de movimiento de peón para que puedas usar ésto.

Sanguijuelas (Leeches): Roba 2 Síntomas y elige 1 para agregar a CUALQUIER pila de Entremezcla de un carro (incluida la tuya). No hay límite para la cantidad de Sanguijuelas que se pueden usar para agregar Síntomas a una pila de Entremezcla. Sin embargo, cuando se produce un Entremezcla, todos los Síntomas que se

agregaron a una pila debido a Sanguijuelas se mezclan previamente y sólo 1 se incluye en la Entremezcla final (todos los restantes son descartados).

Pomo perfumado (Pomander): Roba 2 Síntomas y elige 2 a conservar de entre tus 4 en mano. No determines la suma de tus Síntomas hasta completar la acción.

Látigo (Whip): Evita que alguien “corra” hacia tu carro, te “adelante” a codazos o te “empuje” fuera. Si usas un Látigo, la acción cancelada del jugador todavía cuenta como su acción. Si usan múltiples acciones de movimiento de peón (debido al uso de Esmeraldas aplastadas), necesitarías múltiples Látigos para evitarlos. Cuando un jugador en la parte posterior intenta “adelantar”, si cualquiera de los jugadores en frente usa un Látigo, no “adelantará” a ninguno de ellos, permaneciendo en la parte posterior. Si varios jugadores quieren usar un Látigo, deben decidir usarlos en el orden de turno (jugador inicial de la ronda y en sentido horario). A diferencia de otros Remedios, los Látigos se pueden usar en la misma ronda en que se obtuvieron, porque se juegan durante el turno de otro jugador.

Aclaraciones

Jugadores muertos: Si mueres en la línea de meta o durante el juego, aún puedes participar en la partida influyendo y asesorando a otros jugadores con el objetivo de asegurarte de que nadie gane.

Tiradas de dados: Los dados se lanzan simultáneamente. Los jugadores pueden elegir continuar lanzando sólo 1 dado al realizar una acción de relanzar.

Carros vacíos: Si algún carro vacío cruza la línea de meta, el juego continúa. ¡Hacer que crucen vacíos es una estrategia útil para los jugadores infectados, porque elimina un medio de escape a los jugadores sanos! Los carros vacíos no sufren Entremezclas. Si el primer carro en cruzar está vacío, no gatilla la última ronda del juego (lo que significa que los otros carros tienen varias rondas más para escapar).

Fantasmas (sólo se usan en partidas de 1–3 jugadores): Si en su turno los únicos dados que se muestran son para el carro del Fantasma, entonces éste no vuelve a tirar ningún dado (perdiendo la posibilidad de avanzar su peón). Si un carro rival ya ha cruzado la meta, los Fantasmas sólo podrán volver a tirar 1 dado del color del carro rival aún en juego. Si los Fantasmas están en el único carro restante, volverán a tirar 1 dado cualquiera que no sea de su color. Si usas tu acción para ver las cartas de Síntoma de un Fantasma, no son mezcladas entre cada vista.

Caballero (Knight): Los Látigos no pueden evitar que realices esta acción.

Bandido (Outlaw): Si ganas una acción extra, tienes la opción de elegir volver a ejecutar tu acción especial (¡y tantas veces como quieras intentar probar tener suerte!).

Alguacil (Sheriff): Si usas varios turnos para ver las cartas de Síntoma de un mismo jugador, aquel puede mezclar sus cartas de Síntoma entre cada vista.

Empates: Si varios carros terminan en el mismo espacio, el carro que comenzó la ronda a la cabeza se "empuja" ligeramente por delante de los otros dentro del mismo espacio. Si varios carros cruzan la línea de meta en la misma ronda, el carro que terminó "más lejos" porque tenía más movimientos restantes cruzará primero. Si el empate persiste, el carro que comenzó la ronda a la cabeza entre los empatados cruzará primero.

Ajustes para 1–3 jugadores

Para partidas de 1–3 jugadores se agregarán 3–1 "Fantasmas" (3 para 1 jugador, 2 para 2 jugadores y 1 para 3 jugadores). En su mayor parte, las partidas de 1–3 jugadores usan las reglas principales, así que léelas primero y luego aplica los siguientes ajustes:

Preparación: Los Fantasmas reciben una carta de personaje y el peón correspondiente se coloca en un carro al azar, como cualquier otro jugador. También reciben 2 cartas de Síntoma secretas y se les asigna una posición en la mesa.

Cada jugador vivo recibe 1 carta de Remedio inicial (en lugar del cero habitual).

Reglas especiales de los Fantasmas: En su turno, volverán a tirar 1 dado del carro rival más adelantado al suyo posible. De estar disponible, preferirán tirar una manzana del color respectivo por sobre una rata.

Adicionalmente, si el dado que un Fantasma vuelve a tirar resulta en una manzana, el Fantasma mueve su peón hacia adelante de alguna forma "posible" (si está en el medio o en la parte trasera de su carro, "adelanta" hasta el frente; si está en la parte delantera de su carro, se "precipita" hacia la parte trasera del carro en frente **si tiene una vacante**). Los jugadores vivos pueden usar Látigos para evitar estos Codazos y Carreras de los Fantasmas.

Si un carro con Fantasmas se Entremezcla, los Fantasmas agregan sus dos Síntomas y reciben dos de regreso como lo hace un jugador normal. Los Fantasmas pueden ser "empujados" como los demás, por lo que si son "empujados" fuera del 3º carro y sus Síntomas suman 5 o menos, el jugador activo queda fuera del juego. Además (y en lugar) de las tres acciones normalmente disponibles en tu turno, puedes elegir ver 1 carta de Síntoma perteneciente a cualquier Fantasma.

Condiciones de victoria: Cada vez que un Fantasma cruza la línea de meta, revela sus síntomas. Si suman 6 o más, tiene la peste. No importa si estuvieron o no infectados durante el juego, en su caso sólo importa la suma que tengan al final. Las condiciones de victoria son las mismas que las normales, por lo que los Fantasmas infectados hacen que todo el carro muera y el juego continúe. Si un carro con sólo Fantasmas sanos a bordo cruza la meta, los Fantasmas ganan y todos los jugadores pierden.

En partidas de 1 jugador, si contraes la peste en cualquier momento, pierdes y el juego termina.

Modos de juego opcionales

Habilidades de personaje: En lugar de ser elegidas, reparte las cartas de personaje al azar y mantenlas del lado de "Acción Especial". La acción especial se trata como una cuarta acción disponible para los jugadores, lo que significa que en tu turno tienes la opción de ejecutar esa acción en lugar de volver a tirar dados, robar un Remedio o mover un peón.

Caos: Durante la preparación, reparte dos Síntomas a cada jugador completamente al azar (en lugar de dejar a un lado todos los Síntomas "4"). En promedio, aproximadamente 1 de cada 3 jugadores comenzará con la peste (en comparación con aproximadamente 1 de cada 9 en las partidas normales).

Congregar: Después de cada Entremezcla, el jugador más experimentado pide a todos los jugadores **cerrar** los ojos (incluidos los suyos) e invita a las personas con la peste a **abrirlos** y mirarse. Luego de unos segundos, él (o ella) pide a todos los jugadores infectados **cerrar** los ojos e invita a todos los jugadores a **abrir** los ojos. ¡Esto hace que sea más difícil para los jugadores sanos ganar! No combines este modo de juego con los modos **Cura** o **Caridad** que se explican a continuación.

Cura: En las reglas normales, si en algún momento tus Síntomas suman 6 o más, tienes la peste por el resto de la partida. Bajo el modo "Cura", si en algún momento tus dos Síntomas son "1", estás curado de la peste. Esto significa que, incluso si la suma de tus Síntomas estuvo en 6 o más antes, dejas de estar infectado. Sin embargo, si tus Síntomas mas adelante suman 6 o más, contraes la peste nuevamente. No combines este modo de juego con los modos **Congregar** o **Caridad**.

Caridad (necesita de la mini expansión Caridad (Alms)): Al comienzo del juego, coloca las 6 monedas en la bolsa. Baraja las 6 cartas de Limosna (Alms) en el mazo de remedios. Si juegas una carta de Limosna, roba discretamente 1 moneda, mira su cara y luego entrégala a cualquier jugador (incluido tú mismo). El jugador que recibe la moneda también puede ver su cara, pero luego debe ocultarla (boca abajo) debajo su carta de personaje durante el resto de la partida. Las 4 monedas que dicen "NAUGHT (nada)" no tienen efecto (pero pueden usarse para farolear). La moneda que dice "PLAGUE (plaga)" infecta al receptor con la peste por el resto del juego, independientemente de sus cartas de Síntoma. La moneda que dice "CURED (curado)" hace que el receptor sea inmune a la peste por el resto de la partida y lo cura de la infección si ya la tenía. Sin embargo, si un jugador con la moneda CURED cruza la línea de meta con un jugador infectado, aún así pierden. La moneda CURED domina a la moneda PLAGUE. No combines este modo de juego con los modos **Congregar** o **Cura**.

* Si no posees la expansión Caridad, puedes crear tus propias "monedas" usando naipes, papel, fichas, o similares. Para entregar una moneda en tu turno, puedes

descartar una carta de Remedio de Pollo. De esta forma, los Pollos pueden usarse como Pollo o bien descartarse como Limosna.

Ratzy: ¡Cada vez que los 6 dados muestren ratas, todos deben gritar "Ratzy"!

* Ratzy, "rat (rata) – zy", es un juego de palabras que referencia al juego Yatzy.

Personajes y habilidades

Velera (Chandler): Roba 1 Síntoma y conserva 2 de tus 3 en mano.

Cantero (Mason): Relanza 1 dado, luego bloquea 1 dado.

Caballero (Knight): Mueve 1 peón cualquiera al frente de su carro.

Camarera (Barmaid): Mira la carta superior de la pila de descarte de Síntomas.

Alguacil (Sheriff): Mira 1 Síntoma de un jugador en otro carro.

Condesa (Countess): Roba 2 Remedios y conserva 1 de ellos.

Bandido (Outlaw): Relanza 1 dado: si resulta en el color de tu carro, toma una acción adicional.

Sierva (Serf): Roba 1 Síntoma y agrégalo a cualquier zona de Entremezcla.

Fraile (Friar): Cambia 1 dado al resultado que desees.