

# Bristol 1350

1-9 παίκτες, 20-40 λεπτά

## Εισαγωγή

Η τρομερή μαύρη πανώλη εμφανίστηκε στην πόλη του Bristol. Τρέχετε απεγνωσμένοι στους δρόμους μέσα σε ένα από τα τρία διαθέσιμα καρότσια για μήλα, προσπαθώντας να φύγετε στην εξοχή. Αν το καρότσι σας είναι το πρώτο που θα καταφέρει να βγει από την πόλη και κουβαλάει μόνο υγιείς χωρικούς όταν φύγετε, μαζί με τους συνεπιβάτες σας καταφέρνετε να αποδράσετε και κερδίσετε το παιχνίδι!

Ωστόσο, κάποιοι χωρικοί στο καρότσι σας μπορεί να έχουν κολλήσει την πανώλη! Αν ισχύει αυτό, θα κάνουν τα πάντα για να κρύψουν τα συμπτώματά τους, ώστε να μην τους εγκαταλείψετε. Αν φύγετε από την πόλη με έναν ασθενή χωρικό στο καρότσι σας, θα κολλήσετε κι εσείς και θα πεθάνετε. Πρέπει να κάνετε ότι είναι αναγκαίο για να σιγουρευτείτε ότι κάτι τέτοιο δεν θα συμβεί!

## Προετοιμασία

Τοποθετήστε το ταμπλό και τα 3 καρότσια στις αρχικές τους θέσεις. Κάθε παίκτης επιλέγει μια κάρτα χαρακτήρα. Ανακινήστε τα αντίστοιχα πιόνια στο σακούλι και έπειτα τραβήξτε τυχαία το ένα μετά το άλλο, τοποθετώντας τα στα καρότσια, από μπροστά προς τα πίσω, σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα.

Παίκτης	Σημύδα (Μπεζ)	Κέδρος (Κόκκινο)	Βελανιδιά (Καφέ)
2-3*	2	1	1
4	2	1	1
5	2	2	1
6	2	2	2
7	3	2	2
8	3	3	2
9	3	3	3

\* Για 1-3 παίκτες θα προσθέσετε πιόνια «Φαντάσματα» για να φτάσετε τους 4 συνολικά «παίκτες». Τα φαντάσματα παίρνουν από μια κάρτα χαρακτήρα, και το αντίστοιχο πιόνι τοποθετείται σε τυχαίο καρότσι, όπως και των κανονικών παικτών. Αφού διαβάσετε τους κανόνες, οι επιπλέον προσαρμογές για τα παιχνίδια 1-3 παικτών βρίσκονται στη σελίδα 5.

Αν συμμετέχουν νέοι παίκτες, κρατήστε τις κάρτες Χαρακτήρων σας, στην βασική πλευρά τους. Οι έμπειροι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν την πλευρά «Ειδικής Ενέργειας» των καρτών τους. Δείτε τις «Ικανότητες Χαρακτήρων» στους Προαιρετικούς Προχωρημένους Κανόνες της σελίδας 5, για λεπτομέρειες.

Αφαιρέστε όλα τα 4άρια από την τράπουλα Συμπτωμάτων. Ανακατέψτε όλα τα υπόλοιπα Συμπτώματα και δώστε από δύο σε κάθε παίκτη. Ανακατέψτε τα υπόλοιπα Συμπτώματα με τα 4άρια και τοποθετήστε τα σε μια κλειστή στοίβα στην περιοχή «Νέων Συμπτωμάτων» του ταμπλό. Οι παίκτες **ποτέ** δεν πρέπει να δείχνουν τις κάρτες Συμπτωμάτων τους στους άλλους παίκτες.

Ανακατέψτε τις κάρτες Θεραπείας και τοποθετήστε τις σε μια κλειστή στοίβα στην πάνω μεριά του ταμπλό.

## Στόχος του Παιχνιδιού

Πρέπει να είστε στο πρώτο υγιές καρότσι που θα φύγει από την πόλη. Αν κάποιος στο καρότσι σας έχει την πανώλη, όταν τελειώσετε, όλοι όσοι βρίσκονται στο καρότσι αυτό πεθαίνουν! Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι ένα πλήρως υγιές καρότσι, φύγει, οπότε και κερδίζει.

Αν οποιαδήποτε στιγμή στο παιχνίδι οι δύο κάρτες Συμπτωμάτων σας έχουν άθροισμα 6 ή περισσότερο, έχετε πανώλη! Ακόμη κι αν αργότερα τα συμπτώματά σας πέσουν από το 6, εξακολουθείτε να έχετε την πανώλη. Αν κολλήσετε πανώλη σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού, χάνετε. **Ωστόσο**, δεν σημαίνει ότι η διασκέδαση τελειώνει. Η μιζέρια θέλει παρέα και νέος σας στόχος είναι να σιγουρευτείτε ότι κανένας υγιής παίκτης δεν θα επιβιώσει! Μπορείτε να το καταφέρετε αυτό εξαπλώνοντας κρυφά την πανώλη, με κάρτες ισχυρών Συμπτωμάτων και προσπαθώντας κάθε καρότσι που θα περάσει τη γραμμή τερματισμού να είναι είτε άδειο, είτε να κουβαλάει κάποιον με πανώλη. Είναι πιθανό κάποιος παίκτης να ξεκινήσει το παιχνίδι ήδη με πανώλη.

## Πορεία του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι παίζεται σε γύρους. Σε κάθε γύρο ένας παίκτης ρίχνει τα 6 ζάρια για όλους. Έπειτα, ξεκινώντας με τον παίκτη του οποίου το πιόνι βρίσκεται πιο μπροστά στο καρότσι που προηγείται (για τον πρώτο γύρο, ο παίκτης πιο μπροστά στο καρότσι Σημύδας ξεκινάει), και συνεχίζοντας δεξιόστροφα, κάθε άτομο παίζει μια φορά. Στη σειρά σας πρέπει να εκτελέσετε **1 ενέργεια** από την ακόλουθη λίστα. Αυτές επίσης αναγράφονται στο κάτω μέρος κάθε κάρτας χαρακτήρα.

# Διαθέσιμες Ενέργειες

## 1. Ρίξτε ξανά οποιαδήποτε 2 από τα Ζάρια

Σιγουρευτείτε ότι έχετε αφήσει τα υπόλοιπα 4 ζάρια όπως ήταν στην αρχική τους ζαριά, ή από τη σειρά του προηγούμενου παίκτη! Τα 6 ζάρια που θα υπάρχουν στο τέλος κάθε γύρου, επηρεάζουν την κίνηση των καροτσιών και τα Ανακατέματα, όπως εξηγείται παρακάτω.

## 2. Τραβήξτε 1 Κάρτα Θεραπείας

Οι κάρτες Θεραπείας σας επιτρέπουν να εκτελέσετε ειδικές ενέργειες Θεραπείας σε επόμενες σειρές σας. Επεξηγούνται καλύτερα παρακάτω. Οι παίκτες με 3 Θεραπείες στο χέρι τους δεν επιτρέπεται να τραβήξουν νέα κάρτα σαν ενέργεια.

## 3. Μετακίνηση Πιονιών

Μετακινήστε ένα πiónι με έναν από τους εξής τρόπους:

- **Αγκώνας:** Μετακινήστε το πiónι σας μπροστά από όλα τα υπόλοιπα πiónια στο καρότσι σας.
- **Τίναγμα:** Μετακινήστε το πiónι σας στο πίσω μέρος του καροτσιού που βρίσκεται μπροστά από το δικό σας. Μπορείτε να Τίναξετε μόνο αν βρίσκεστε πρώτος στο καρότσι σας. Αν το καρότσι μπροστά σας είναι γεμάτο, ανταλλάξτε θέσεις με το πiónι που βρίσκεται στην πίσω θέση του καροτσιού (όριο 3 πiónια ανά καρότσι). Τα πiónια που βρίσκονται στο προηγούμενο καρότσι σας, προχωρούν μπροστά, καλύπτοντας το κενό σας.
- **Σπρώξιμο:** Σπρώξτε ένα πiónι έξω από το καρότσι σας. Μπορείτε να Σπρώξετε μόνο εσάς ή κάποιον που βρίσκεται μια ή δύο θέσεις πιο πίσω στο καρότσι σας. Ο παίκτης που σπρώχτηκε πρέπει να τοποθετήσει το πiónι του στο πίσω μέρος του καροτσιού που βρίσκεται πιο μακριά προς τα πίσω και έχει κενή θέση (για παράδειγμα, στην πίσω θέση του τελευταίου στη σειρά καροτσιού αν έχει κενό, ή στην πίσω θέση του καροτσιού στη δεύτερη θέση, αν το τελευταίο καρότσι δεν έχει κενό).

Αν σπρωχτείτε και δεν υπάρχουν διαθέσιμες θέσεις σε καρότσι πίσω από αυτό από το οποίο σπρωχτήκατε, ή αν σπρωχτείτε από το 3ο καρότσι, μένετε πίσω και είστε εκτός παιχνιδιού! Ωστόσο, αν αποκαλυφθεί ότι είστε υγιής τότε αυτός που σας έσπρωξε πεθαίνει από ντροπή και είναι επίσης εκτός παιχνιδιού.

Αφού όλοι οι παίκτες εκτελέσουν την ενέργειά τους, μετακινήστε κάθε καρότσι προς τα μπροστά, τόσες θέσεις όσο το σύνολο των ζαριών στο χρώμα κάθε καροτσιού. Τα κενά καρότσια κινούνται κανονικά. Αν πολλά καρότσια καταλήξουν στην ίδια θέση, το καρότσι που ξεκίνησε από πιο μπροστά τον γύρο, τοποθετείται «ελάχιστα» πιο μπροστά από τα υπόλοιπα, αλλά στην ίδια θέση. Έτσι, σημειώνεται η σειρά των τριών καροτσιών για τον επόμενο γύρο (μιας και αυτή επηρεάζει τις μετακινήσεις πιονιών, αλλά και ποιός παίκτης ξεκινάει τον γύρο). Στον πρώτο γύρο η «σειρά» των καροτσιών είναι Σημύδα, Κέδρος, Βελανιδιά.

Ξεκινήστε έναν νέο γύρο ρίχνοντας και τα 6 ζάρια και παίζοντας στη σειρά, ξεκινώντας από τον παίκτη που βρίσκεται πλέον πιο μπροστά στο καρότσι που προηγείται, και συνεχίζοντας δεξιόστροφα. Συνεχίστε να παίζετε σε γύρους μέχρι το παιχνίδι να τελειώσει.

## Ανακάτεμα

Θα προσέξατε ότι τα ζάρια έχουν διαφορετικά σύμβολα μεταξύ τους. **Πριν** τα καρότσια μετακινηθούν, αν εμφανιστούν 2+ ποντίκια για ένα συγκεκριμένο καρότσι, όλοι στο καρότσι αυτό Ανακατεύονται με τους υπόλοιπους παίκτες στο καρότσι! Όλοι οι επιβάτες του Ανακατεμένου καροτσιού πρέπει να προσθέσουν τις 2 κάρτες Συμπτωμάτων τους στην περιοχή Ανακατέματος του καροτσιού, δίπλα στο ταμπλό. 1 τυχαίο Σύμπτωμα από την τράπουλα, επίσης προστίθεται στην περιοχή Ανακατέματος, εκτός κι αν κάποιος έχει ήδη παίξει μια κάρτα εκεί, με το Φάρμακο Βδελών, στη σειρά του, οπότε και προστίθεται αυτή η κάρτα στη θέση της. Ανακατέψτε όλες τις κάρτες της περιοχής Ανακατέματος και μοιράστε από 2 σε κάθε παίκτη του καροτσιού, ξεσκαρτάροντας κλειστή την τελευταία.

Αν τα δύο νέα σας Συμπτώματα έχουν άθροισμα 6 και πάνω, έχετε κολλήσει πλέον την πανώλη για το υπόλοιπο του παιχνιδιού! Αν ήδη είχατε την πανώλη, δεν έχει σημασία ποιές κάρτες θα λάβετε (εξακολουθείτε να έχετε πανώλη). Όποτε η τράπουλα Συμπτωμάτων εξαντληθεί, ανακατέψτε ξανά τη στοίβα ξεσκαρταρίσματος Συμπτωμάτων για να δημιουργήσετε μια νέα τράπουλα. Αν υπάρχει 1 μόνο παίκτης στο καρότσι, κάνει κανονικά Ανακάτεμα, αν εμφανιστούν 2+ ποντίκια.

## Θεραπείες

Όλα τα φάρμακα (εκτός του Μαστιγίου) μπορούν να παιχτούν **οποιαδήποτε στιγμή στη σειρά σας** και παίζονται **επιπλέον της βασικής σας ενέργειας** (νέο ριζίμο, τράβηγμα Θεραπείας, μετακίνηση πιονιού). Κάθε κάρτα Θεραπείας έχει δύο πιθανές χρήσεις αλλά ξεσκαρτάρεται μετά την χρήση της πάνω ή της κάτω ικανότητας. Μπορείτε να παίζετε οποιονδήποτε αριθμό καρτών Θεραπείας κάθε φορά, αλλά δεν μπορείτε να παίζετε μια κάρτα στον ίδιο γύρο που την τραβήξατε. Η στοίβα ξεσκαρταρίσματος ανακατεύεται ξανά για να δημιουργήσετε μια νέα τράπουλα, όποτε αυτή εξαντληθεί. Δεν πρέπει να δείχνετε τις κάρτες Θεραπείας σας στους άλλους παίκτες, εκτός από όταν παίζονται. Δείτε την παράγραφο Θεραπείας στην σελίδα 4 αν έχετε απορίες σχετικά με τα έξι είδη Θεραπείας.

## Κερδίζοντας το Παιχνίδι

Κάθε φορά που ένα καρότσι φεύγει από την πόλη, όλοι οι παίκτες που βρίσκονται σε αυτό πρέπει να αποκαλύψουν αν έχουν κολλήσει πανώλη ή όχι. Αν όλοι στο καρότσι είναι υγιείς, **όλοι όσοι είναι πάνω του κερδίζουν ταυτόχρονα, και το παιχνίδι τελειώνει**. Αν οποιοσδήποτε στο καρότσι έχει την πανώλη, όλοι όσοι βρίσκονται στο καρότσι πεθαίνουν και το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι ένα πλήρως υγιές καρότσι φύγει από την πόλη.

**Αν το παιχνίδι συνεχιστεί αφού ένα καρότσι φύγει, τα αποτελέσματα των ζαριών των καροτσιών αυτών δεν υπολογίζονται.** Οι παίκτες που πεθαίνουν στην γραμμή του τερματισμού ή στη διάρκεια του παιχνιδιού πρέπει να αποκαλύψουν τις κάρτες Συμπτωμάτων τους, δεν παίζουν ξανά, και δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν κάρτες Θεραπείας. Ωστόσο, μπορούν να επηρεάζουν το παιχνίδι δίνοντας συμβουλές, πείθοντας ή χειραγωγώντας τους υπόλοιπους παίκτες. Αν το 2ο ή το 3ο καρότσι δεν τερματίσουν μέσα σε 1 γύρο μετά από τον τερματισμό του 1ου καροτσιού, δεν μπορούν να φύγουν εγκαίρως από την πόλη, και αμέσως πεθαίνουν, όλοι οι επιβάτες τους!

Αν και τα 3 καρότσια τερματίσουν με πανώλη, αργήσουν να τερματίσουν ή είναι άδεια όταν φύγουν από την πόλη, **όλοι χάνουν**. Ωστόσο, οι παίκτες που είχαν την πανώλη (**δηλαδή τα Συμπτώματά τους ήταν στο 6+ σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού**) θα νοιώσουν λίγη παραπάνω ευχαρίστηση γνωρίζοντας ότι κανένας δεν κατάφερε να φύγει και όλοι είχαν την ίδια πικρή μοίρα!

## Είσαστε έτοιμοι να παίξετε!

Μπορείτε να ανατρέξετε στις επόμενες σελίδες για οδηγίες στρατηγικής, διευκρινήσεις φαρμάκων και κανόνων, κανόνες 1-3 παικτών και προχωρημένους κανόνες.

## Χρήσιμες Στρατηγικές και Οδηγίες

**Διαχείριση Συμπτωμάτων:** Καθώς είναι σημαντικό το καρότσι σας να προχωράει γρήγορα, είναι εξίσου σημαντική η «Διαχείριση των Συμπτωμάτων» σας, έτσι ώστε εσείς και οι συνεπιβάτες σας να μην κολλήσετε πανώλη. Αυτό μπορεί να γίνει αν δεν κρατάτε ζαριές ποντικών (αποφεύγοντας Ανακατέματα), χαμηλώνοντας τον αριθμό των Συμπτωμάτων σας με το Σφαίρα Βοτάνων, ή χρησιμοποιώντας τις Βδέλες για να επηρεάσετε την τυχαία κάρτα που προστίθεται στο Ανακάτεμα του καροτσιού σας.

**Καθυστερήστε τα Άλλα Καρότσια:** Εκτός του προφανούς τρόπου μέσω του νέου ριζίματος ζαριών, προκαλώντας ένα άλλο καρότσι να Ανακατευτεί, οι παίκτες που βρίσκονται σε αυτό θέλουν να επιβραδύνουν, μέχρι να επαναξιολογήσουν το επίπεδο της μεταξύ τους εμπιστοσύνης. Επίσης, μην ξεχνάτε ότι δεν υπάρχει πρόβλημα ένα καρότσι να τερματίσει πριν από εσάς, αρκεί τουλάχιστον ένας επιβάτης του να έχει πανώλη. Μπορείτε να επηρεάσετε την εξάπλωση της πανώλης στο καρότσι προκαλώντας Ανακατέματα σε αυτό, και προσθέτοντας μεγάλα σε αριθμό Συμπτώματα, μέσω των καρτών Βδέλας.

**Επικοινωνία & Συνεργασία:** Η επικοινωνία με τους συμπαίκτες σας είναι αναγκαία! Συζητήστε με τους συνεπιβάτες σας για το τι δίνετε και τί παίρνετε κατά τα Ανακατέματα. Έτσι, θα μπορείτε να καταλάβετε αν κάποιος στο καρότσι σας έχει πανώλη. Προσοχή όμως, μιας και όσοι χωρικοί έχουν πανώλη θα προσπαθήσουν να σας κοροϊδέψουν, ώστε να νομίσετε ότι είναι υγιείς. Οι ομάδες που συχνά προσπαθούν να αλληλοεξουδετερωθούν από το καρότσι τους, σπάνια κερδίζουν! Χρησιμοποιήστε το ένστικτό σας και τα στοιχεία που λαμβάνετε από τα Ανακατέματα και τις ενέργειες των παικτών, για να αποφασίσετε ποιόν θα σπρώξετε έξω από το καρότσι, και πότε θα το κάνετε!

**Εξάπλωση της Πανώλης:** Αν έχετε πανώλη, στόχος σας είναι να χάσουν και όλοι οι υπόλοιποι! Για να το κάνετε αυτό, εξαπλώστε την πανώλη προκαλώντας Ανακατέματα, αυξήστε τα δικά σας Συμπτώματα με Σφαίρα Βοτάνων, και προσθέστε μεγάλα Συμπτώματα σε άλλα καρότσια με τις Βδέλες. Σπείρετε διχόνοια και μεپردέψτε τους επιβάτες των μπροστά καροτσιών, για να τους καθυστερήσετε. Επίσης, μην ξεχνάτε ότι το 2ο και το 3ο καρότσι έχουν μόνο 1 επιπλέον γύρο για να τερματίσουν, αφού το 1ο καρότσι τερματίσει, οπότε η σωστή ρίψη των ζαριών μπορεί να τα αφήσει παγιδευμένα μέσα στην πόλη όταν κλείσει η πόλη.

## Περιγραφή Θεραπειών

**Αρσενικό:** Κλειδώστε 2 ζάρια τοποθετώντας τα στο ταμπλό. Αυτό σημαίνει ότι τα 2 αυτά ζάρια δεν μπορούν να ριχτούν ξανά ή να αλλαχτούν στον τρέχοντα γύρο. Αν όλα τα ζάρια έχουν κλειδωθεί, το νέο ριζίμο ζαριών δεν υπάρχει πλέον σαν επιλογή ενέργειας για τον γύρο.

**Κοτόπουλο:** Αν (και μόνο αν) ξοδέψετε την ενέργειά σας για να ρίξετε ξανά δύο ζάρια, ρίξτε ξανά το ένα ή και τα δύο αυτά ζάρια μέχρι και 3 επιπλέον φορές το κάθε ένα (συνολικά 4 φορές το κάθε ζάρι, μαζί με την πρώτη φορά). Τα ζάρια ρίχνονται ταυτόχρονα, αλλά μπορείτε να σταματήσετε να ρίχνετε το ένα και να συνεχίσετε με το άλλο, μέχρι το αποτέλεσμα να σας ικανοποιεί.

**Θρυμματισμένα Σμαράγδια:** Εκτελέστε 1 επιπλέον ενέργεια Μετακίνησης Πιονιού. η βασική σας ενέργεια δεν χρειάζεται να είναι Μετακίνηση Πιονιού για να κάνετε χρήση της επιπλέον ενέργειας.

**Βδέλες:** Τραβήξτε 2 Συμπτώματα και επιλέξτε 1 για να προσθέσετε στη στοίβα Ανακατέματος ΟΠΟΙΟΥΔΗΠΟΤΕ καροτσιού (ακόμη και του δικού σας). Δεν υπάρχει περιορισμός στις Βδέλες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να προστεθούν Συμπτώματα σε μια στοίβα Ανακατέματος. Ωστόσο, όταν γίνει Ανακάτεμα όλα τα Συμπτώματα που προστέθηκαν από τις Βδέλες, στο καρότσι, ανακατεύονται και μόνο 1 περιλαμβάνεται στο Ανακάτεμα. Οι υπόλοιπες της στοίβας ξεσκαρτάρονται.

**Σφαίρα Βοτάνων:** Τραβήξτε 2 Συμπτώματα και επιλέξτε 2 από τα συνολικά 4 σας, για να κρατήσετε. Μην προσθέτετε όλα τα Συμπτώματα μαζί, όσο κάνετε την επιλογή.

**Μαστίγιο:** Αποτρέψτε κάποιον από το να πηδήξει στο καρότσι σας, να σας δώσει αγκωνιά για να σας περάσει, ή να σας σπρώξει από το καρότσι. Αν χρησιμοποιήσετε ένα Μαστίγιο, η ενέργεια που αποτρέψατε εξακολουθεί να υπολογίζεται σαν η ενέργεια που εκτέλεσε ο παίκτης. Αν χρησιμοποιήσει κάποιος πολλές ενέργειες Μετακίνησης (π.χ. με χρήση των Θρυμματισμένων Σμαραγδιών), θα χρειαστείτε πολλαπλά Μαστίγια για να τις αποτρέψετε. Αν ένας παίκτης τέρμα πίσω προσπαθήσει να προχωρήσει μπροστά, και οποιοσδήποτε από τους πιο μπροστά του παίκτης χρησιμοποιήσει Μαστίγιο δεν περνάει κανέναν, και παραμένει στη θέση του πίσω. Αν πολλοί παίκτης θέλουν να χρησιμοποιήσουν Μαστίγιο, αυτό αποφασίζεται με τη σειρά (πρώτος παίκτης του γύρου και έπειτα δεξιόστροφα). Αντίθετα από άλλα φάρμακα, τα Μαστίγια μπορούν να χρησιμοποιηθούν στον ίδιο γύρο που αποκτήθηκαν.

## Χαριτωμένα

**Νεκροί Παίκτης:** Αν πεθάνετε στη γραμμή του τερματισμού ή στη διάρκεια του παιχνιδιού, συνεχίστε να συμμετέχετε, επηρεάζοντας και συμβουλευόντας τους άλλους παίκτες, με στόχο σας να μην κερδίσει κανένας.

**Ζαριές:** Τα ζάρια ρίχνονται ταυτόχρονα. οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν να ρίξουν 1 ζάρι αντί για 2 όταν εκτελούν την ενέργεια νέου ριζίματος.

**Κενά Καρότσια:** Αν ένα κενό καρότσι τερματίσει, το παιχνίδι συνεχίζεται. Το να φτάσουν κενά καρότσια στο τέρμα είναι καλή στρατηγική για τους άρρωστους παίκτες, δίνοντας έτσι στους υγιείς παίκτες λιγότερες επιλογές να αποδράσουν! Τα κενά καρότσια δεν Ανακατεύονται! Αν το 1ο καρότσι που τερματίσει είναι κενό, δεν ενεργοποιείται το τέλος του παιχνιδιού (δηλαδή τα υπόλοιπα καρότσια δεν έχουν 1 ακόμη μόνο γύρο για να τερματίσουν).

**Φαντάσματα (μόνο στο παιχνίδι 2-3 παικτών):** Αν έχουν ριχτεί μόνο πλευρές του καροτσιού των Φαντασμάτων, δεν ρίχνουν τα ζάρια ξανά στη σειρά τους (και συνεπώς δεν μπορούν να μετακινήθούν μπροστά). Αν ένα καρότσι έχει ήδη τερματίσει, τα Φαντάσματα ρίχνουν ξανά ζάρια για το καρότσι που δεν έχει τερματίσει και δεν είναι δικό τους. Αν τα Φαντάσματα έχουν ένα ακόμη μόνο καρότσι, ρίχνουν οποιοδήποτε ζάρι δεν είναι στο χρώμα τους. Αν χρησιμοποιήσετε μια ενέργεια για να δείτε τις κάρτες συμπτωμάτων των Φαντασμάτων, αυτές δεν ανακατεύονται μεταξύ των κοιταγμάτων σας.

**Ιπότητα:** Τα Μαστίγια δεν σας αποτρέπουν από το να εκτελέσετε αυτή την ενέργεια.

**Παράνομος:** Αν κερδίσετε μια επιπλέον ενέργεια, έχετε την επιλογή να εκτελέσετε ξανά την ειδική σας ενέργεια (όσες φορές επιθυμείτε να προσπαθήσετε και αν είστε τυχερός!)

**Σερίφης:** Αν χρησιμοποιήσετε πολλές σειρές για να δείτε τις κάρτες Συμπτωμάτων του ίδιου παίκτη, μπορεί να ανακατέψει τις κάρτες Συμπτωμάτων του μεταξύ των κοιταγμάτων σας.

**Ισοπαλίες:** Αν πολλά καρότσια καταλήξουν στην ίδια θέση, το καρότσι που ξεκίνησε τον γύρο πιο μπροστά τοποθετείται λίγο πιο μπροστά από τα υπόλοιπα, καθώς παραμένουν στην ίδια θέση. Αν πολλά καρότσια περάσουν τον τερματισμό στην ίδια σειρά, το καρότσι που τερμάτισε «πιο μπροστά» και είχε περισσότερες εναπομείναντες μετακινήσεις περνάει πρώτο. Αν υπάρχει ισοπαλία, το καρότσι που ξεκίνησε από πιο μπροστά, περνάει

## Προσαρμογές 1-3 Παικτών

Στο παιχνίδι με 1-3 παίκτες, προσθέτετε 1-3 Φαντάσματα (1 για 3 παίκτες, 2 για 2 παίκτες και 3 για 1 παίκτη). Το παιχνίδι 1-3 παικτών παίζεται παρόμοια με το βασικό παιχνίδι, οπότε καλό θα είναι να διαβάσετε τους βασικούς κανόνες πρώτα. Έπειτα, εφαρμόστε και τις εξής προσαρμογές:

**Προετοιμασία:** Τα φαντάσματα παίρνουν από μια κάρτα χαρακτήρα και το αντίστοιχο πiónι τοποθετείται σε τυχαίο καρότσι όπως και των κανονικών παικτών. Επίσης, παίρνουν από 2 κάρτες Συμπτωμάτων και θέση στο τραπέζι.

Κάθε κανονικός παίκτης ξεκινάει με μια κάρτα Θεραπείας (αντί για καθόλου που είναι στο βασικό παιχνίδι).

**Ειδικοί Κανόνες Φαντασμάτων:** Στη σειρά του ένα Φάντασμα ρίχνει ξανά 1 ζάρι του καροτσιού που βρίσκεται πιο μακριά και δεν είναι το δικό του. Ρίχνει ξανά ένα μήλο, αν είναι διαθέσιμο στο χρώμα αυτό, ή έναν ποντικό αν δεν είναι.

Επιπλέον, αν το ζάρι που έριξε ξανά το Φάντασμα φέρει μήλο μετά το νέο ρίξιμο, το Φάντασμα μετακινεί το πiónι του μπροστά, με κάποιον τρόπο, αν γίνεται. Αν βρίσκεται στο κέντρο ή στο πίσω μέρος του καροτσιού, βγαίνει μπροστά. Αν βρίσκεται μπροστά στο καρότσι, πηδάει στο πίσω μέρος του μπροστά καροτσιού αν υπάρχει κενό. Οι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν Μαστίγια για να αποτρέψουν ένα Φάντασμα από το να προωθηθεί.

Αν ένα καρότσι με Φάντασμα ανακατευτεί, τα Φαντάσματα συνεισφέρουν τα δύο συμπτώματά τους όπως όλοι οι παίκτες και παίρνουν πίσω δύο συμπτώματα. Τα Φαντάσματα μπορούν να σπρωχτούν όπως οι κανονικοί παίκτες, αλλά αν σπρωχτούν από το 3ο καρότσι και τα συμπτώματά τους είναι 5 ή παρακάτω, αυτός που τους έσπρωξε είναι εκτός παιχνιδιού. Επιπλέον των τριών διαθέσιμων ενεργειών, στη σειρά σας μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ενέργειά σας για να δείτε 1 κάρτα Συμπτώματος ενός Φαντάσματος.

**Συνθήκες Νίκης:** Όποτε ένα Φάντασμα περάσει τον τερματισμό, αποκαλύπτει τα Συμπτώματά του. Αν έχει 6+ τότε έχει πανώλη. Δεν έχει σημασία αν είχε ή όχι την Πανώλη στη διάρκεια του παιχνιδιού, αλλά μόνο πως τερμάτισαν. Οι συνθήκες νίκης είναι ίδιες με το βασικό παιχνίδι, οπότε τα Φαντάσματα με πανώλη προκαλούν τον θάνατο σε όλο το καρότσι τους, και το παιχνίδι συνεχίζεται. Αν ένα καρότσι μόνο μόνο με Φαντάσματα τερματίζει υγιές, τα Φαντάσματα κερδίζουν και οι παίκτες χάνουν.

Στο παιχνίδι 1 παίκτη, αν έχετε πανώλη σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού, χάνετε και το παιχνίδι τελειώνει.

## Προαιρετικές Παραλλαγές

**Ικανότητες Χαρακτήρων:** Μοιράστε τυχαίες κάρτες χαρακτήρων και χρησιμοποιήστε την πλευρά «Ειδικής Ενέργειας». Η ειδική ενέργεια είναι σαν μια 4η διαθέσιμη ενέργεια για τους παίκτες. Δηλαδή, στη σειρά τους έχουν σαν επιλογή την ενέργεια αυτή αντί για νέο ρίξιμο, τράβηγμα Θεραπείας ή μετακίνησης πιονιού.

**Χaos:** Κατά την προετοιμασία, μοιράστε από δύο τυχαία Συμπτώματα σε κάθε παίκτη (αντί να ξεχωρίσετε αρχικά τα Συμπτώματα «4»). Κατά μέσο όρο περίπου 1 στους 3 παίκτες θα ξεκινήσουν με πανώλη (σε σύγκριση με το ποσοστό 1 στους 9 στο βασικό παιχνίδι).

**Συνεδρίαση:** Μετά από κάθε ανακάτεμα, ο πιο έμπειρος παίκτης ζητάει από όλους τους παίκτες να κλείσουν τα μάτια του (και το ίδιο κάνει και αυτός) και λέει σε όσους έχουν πανώλη να ανοίξουν τα μάτια τους και να κοιταχτού. Μετά από μερικά δευτερόλεπτα ζητάει από όσους τα άνοιξαν να τα κλείσουν και πάλι, και έπειτα όλοι οι παίκτες να ανοίξουν τα μάτια τους. Έτσι, οι υγιείς παίκτες είναι πολύ δύσκολο να κερδίσουν! Μην συνδυάζετε το παιχνίδι αυτό με την Ίαση ή την Ελεημοσύνη παρακάτω.

**Ίαση:** Στους βασικούς κανόνες, αν οποιαδήποτε στιγμή τα Συμπτώματά σας έχουν άθροισμα 6+ έχετε πανώλη για όλο το υπόλοιπο παιχνίδι. Με την προσαρμογή «Ίασης», αν οποιαδήποτε στιγμή και τα δύο Συμπτώματά σας είναι 1, έχετε θεραπευτεί από την πανώλη. Αυτό σημαίνει ότι αν ωριότερα τα Συμπτώματά σας ήταν 6+, τώρα δεν είστε πλέον άρρωστος. Ωστόσο, αν τα Συμπτώματά σας επανέλθουν στο 6+ έχετε και πάλι την Πανώλη. Μην συνδυάζετε αυτή την παραλλαγή με την Συνεδρίαση ή την Ελεημοσύνη.

**Ελεημοσύνη (Διαθέσιμο μόνο με την Μίνι-Επέκταση):** Στην αρχή του παιχνιδιού τοποθετήστε όλα τα νομίσματα στο σακούλι. Τοποθετήστε τις 6 κάρτες Θεραπείας Ελεημοσύνης στην τράπουλα Θεραπειών. Αν παίξετε μια κάρτα Ελεημοσύνης τραβήξτε 1 νόμισμα, δείτε την πλευρά γραμμάτων, και δώστε το σε οποιονδήποτε παίκτη (και σε εσάς ακόμη). Ο παίκτης που παίρνει το νόμισμα, επίσης μπορεί να δει την πλευρά γραμμάτων, αλλά πρέπει έπειτα να το κρύψει κάτω από την κάρτα χαρακτήρα του για το υπόλοιπο παιχνίδι. Τα 4 νομίσματα που γράφουν «NAUGHT» δεν έχουν αποτέλεσμα (χρησιμοποιούνται για μπλοφα). Το 1 νόμισμα που γράφει «PLAGUE» δίνει στον αποδέκτη πανώλη για το υπόλοιπο παιχνίδι, ανεξαρτήτως των καρτών Συμπτωμάτων του. Το 1 νόμισμα που γράφει «CURED» κάνει τον αποδέκτη απρόσβλητο από την πανώλη για το υπόλοιπο παιχνίδι και τον θεραπεύει αν είχε πανώλη. Ωστόσο, αν ένας παίκτης με το νόμισμα CURED τερματίζει μαζί με έναν παίκτη με πανώλη, τότε χάνει. Το νόμισμα CURED υπερισχύει του νομίσματος PLAGUE. Μην συνδυάζετε την παραλλαγή αυτή με την Συνεδρίαση ή την Ίαση.