

SPELREGELS PLAGUE

"Vrij vertaald door Rob & Det (Meppel, Nederland) - RobDet@zonnet.nl "

Voor 2-4 spelers, vanaf 9 jaar.

Nu kan je de regels zien, gaan liggen en een lekker kopje thee pakken. Dit spel, in enkele woorden, is om: 1. verzamel pestslachtoffers. 2. Begraaf ze. 3. Gebruik ratten en vlooiën tegen je tegenstanders. Heb plezier.

INHOUD SPELREGELS:

- | | |
|--|---|
| 1. Inleiding. | 12. Overtocht met de veerpont. |
| 2. Voorbereiding. | 13. Tactieken. |
| 3. Spelleider / herinneringskladblok (Keep Out!-fiches). | 14. Criteria om te winnen. |
| 4. Volgorde van spelen. | 15. Als je dood gaat. |
| 5. Dobbelsteenworp (Regel 13). | 16. Bord (wegen / reizen, strand, blauwe / groene gebieden). |
| 6. Zwarte Doodkaarten. | 17. Huizen / gebouwen (Stables, Titels / "2"-gebouwen, El Rondo's Caf). |
| 7. De wagenfase. | 18. Spelinhoud. |
| 8. Pestslachtoffers veroveren. | 19. Appendix (Zwarte doodkaarten). |
| 9. Alternatieven in de wagenfase. | 20. Historische aantekeningen. |
| 10. Begraafplaats. | 21. Samenvatting van de regels. |
| 11. Rattenzakfase (ratten, vlooiën, katten, stofzuiger, riolen). | |

1. INLEIDING.

In de veertiende eeuw teisterde de Zwarte Dood Europa. Het kwam naar Engeland via twee schepen, die hun dodelijke cargo naar de Weymouth Haven, Dorset, brachten. Het spel is geplaatst in de zusterpoorten van Weymouth en Melcombe Regis en draait om de functie van de wagenrijders, namelijk het verzamelen van slachtoffers om te begraven.

De voornaamste gastheren van de pest waren de ratten en vlooiën, die zich schuil hielden in de "Rattenzak". Dit ongedierte is een overlast wanneer ze in het spel wordt gebracht. Een vlo veroorzaakt de "dood" bij een wagenrijder (maak je geen zorgen, er is altijd vervanging!). Ratten zijn ook een ongerief (zijn ze dat niet altijd?) Ze blokkeren wegen en kunnen wagens klem zetten in huizen.

Het doel van het spel, als je beslist om te gaan spelen, is voor iedere speler om zijn wagen te bewegen om de huizen te bezoeken om daar enige pestslachtoffers te claimen en ze dan naar de begraafplaats te brengen. De eerste die 99 slachtoffers begraaft, wint. (Denk eraan dat je alleen maar je werk doet!).

2. VOORBEREIDING.

- Kies een speler als spelleider, die verantwoordelijk is voor het "Herinneringskladblok". (Zet de namen van de spelers in iedere kolom).
- Plaats de Zwarte Doodkaarten op het bord op de aangewezen plek (vergeet ze niet te schudden).
- Stop de ratten, katten, vlooiën en stofzuiger in de Rattenzak.
- Iedere speler kiest een gekleurde pion en plaatst die in de "Stables". (De pionnen representeren de wagens).
- Gooi de beide dobbelstenen, de hoogste worp start, de andere volgen kloksgewijs.

3. DE SPELLEIDER EN HET HERINNERINGSKLADBLOK.

De spelleider is slechts een veredelde score-bijhouder. Scoren is een twee-fasen proces; tijdens het spel zullen de spelers een aantal pestslachtoffers claimen uit de huizen en ze dan naar een begraafplaats brengen om te worden begraven. **Claims worden genoteerd op het herinneringskladblok bij "Op de wagen". Begravenissen worden genoteerd bij "Dood en begraven".**

- Op de wagen.** Iedere speler beweegt zijn wagen naar een huis en "claimt" een aantal pest-slachtoffers; deze claims worden genoteerd in de respectievelijke kolom van de speler. Een speler mag verscheidene huizen bezoeken om zijn score te verhogen, **maar mag niet de 12 overschrijden**, tenzij hij een "2"-gebouw bezoekt of El Rondo's Caf. Regel 13 en de "Bakkers dozijn"-kaart staan 13 punten toe.
- Dood en begraven.** Als een wagen een aantal slachtoffers draagt, beweegt de speler hem naar een "open" begraafplaats. **Meteen na aankomst op de begraafplaats, wordt het getal in "Op de wagen" toegevoegd aan het cumulatieve totaal in "Dood en begraven". De "Op de wagen"-score wordt weer teruggebracht op nul na begravenissen.**

Keep Out!-fiches: plaats deze op ieder huis/titel-gebouw, onmiddellijk nadat een speler een aantal slachtoffers heeft geclaimd. Houd de spelleider wakker om deze taak te doen. Fiches betekenen **geen ingang** dat wil zeggen dat het gebouw niet meer mag worden bezocht voor de rest van het spel. Bovendien houdt de spelleider de tijd in de gaten die is toegewezen voor het bezoeken van begraafplaatsen, aangegeven door de Zwarte Doodkaarten. (Een speciale aantekening voor de spelleider - Goed gedaan, je hebt zeker het kortste eindje getrokken, is het niet!).

4. VOLGORDE VAN SPELEN.

Dit spel is ongewoon, omdat de beurt van iedere speler twee series van stukken verplaatsen met zich meebrengt: eerst de wagen, dan het ongedierte (ratten, vlooiën, etc.). Het ongedierte wordt bestuurd door iedere speler tijdens zijn beurt.

De beurt van een speler is in vier delen:

- a. Dobbelsteenworp.**
- b. Zwarte Doodkaart.** Altijd de instructies volgen.
- c. Wagenfase.** (Groene dobbelsteen) Beweeg de wagen, claim/begraaf slachtoffers.
- d. Rattenzakfase.** (Rode dobbelsteen) Beweeg het ongedierte.

5. DOBBELSTEENWORP.

Gooi de beide dobbelstenen. De groene dobbelsteen is van toepassing op de wagenfase, de rode op de Rattenzakfase. De getallen op de dobbelsteen worden eenheden genoemd.

REGEL 13: 13, ongelukkig voor sommige, is een bonus in een spel waar een besmettelijk dood zich verschuilt achter iedere hoek. **Als een speler een totaal gooit van 13 met de dobbelstenen en er dan uitflapt: "1348, het jaar van de Zwarte Dood", dan zal de spelleider 13 punten noteren bij "Op de wagen".** (Een kleine historische aantekening: de Zwarte Dood deed er eigenlijk twee jaar over om zijn koers te rennen).

6. ZWARTE DOODKAARTEN.

Na de dobbelstenenworp, wordt de bovenste kaart gedraaid. **Alle instructies worden altijd gevolgd.** De kaart wordt onderop de stapel teruggelegd, tenzij het een "Publieke Order" is of "Behouden tot later". Kaarten mogen wagens naar andere locaties sturen en verwerpen Keep Out!-fiches. Wagens handelen overeenkomstig de kaart, zelfs als ze worden gevangen in een Rattenval. De soorten kaarten worden uitgelegd in hoofdstuk 19.

7. DE WAGENFASE.

De capaciteit van een wagen is normaal gesproken 12 pestslachtoffers. (Uitzonderingen: Regel 13, "Bakkers-dozijn"kaart, El Rondo's Caf en "2"-gebouwen). Beweeg de wagens volgens de groene dobbelsteen. Wagens mogen overal "zwerven" om slachtoffers te verzamelen uit de huizen en om daarna naar een begraafplaats te gaan. Dit wordt bereikt door de volgende volgorde (maar niet persé in één beurt):

- i. Ga naar een onbezocht huis.
- ii. Ga naar binnen door op ruimte van het huis te gaan staan.
- iii. De speler "claimt" slachtoffers.
- iv. Vertrek. Als de speler dat wil, dan mogen fasen i t/m iv worden herhaald totdat de capaciteit van de wagen is bereikt.
- v. ga naar een algemene begraafplaats.

8. PESTSLACHTOFFERS CLAIMEN

(Luister heel goed). Slachtoffers mogen worden geclaimd van ieder getiteld gebouw of de huizen (roze). Om slachtoffers te claimen van een getiteld gebouw, beweegt een speler zijn wagen naar de zijkant toe en zijn "Op de wagen" wordt automatisch verhoogd naar 12. Alle huizen hebben pestslachtoffers hoewel ieder huis niet een vast aantal slachtoffers heeft. Het is de speler die beslist hoeveel slachtoffers hij wil claimen. **Zijn beperkingen zijn:**

- * **de hoogte van de groene dobbelsteen**
- * **de beschikbare ruimte op de wagen.**

Bijvoorbeeld: je worp met de groene dobbelsteen is 10. Dan kan je met je wagen 3 plaatsen vooruit, vervolgens daar 3 slachtoffers claimen (= 6), dan weer 3 plaatsen verder met je wagen en daar weer één slachtoffer claimen (= 10). (Zie plaatje 1).

In dit voorbeeld kiest de speler om twee huizen te bezoeken en twee keer te claimen.

De spelleider noteert 4 (3 + 1) slachtoffers in "Op de wagen"-kolom. De speler had ook kunnen beslissen om te blijven staan in het eerste huis en dan dus 7 slachtoffers te claimen (3 bewegen en dan 7 claimen, is in totaal ook 10). In ieder huis /getiteld gebouw waar slachtoffers zijn geclaimd, wordt een Keep Out!-fiche geplaatst.

Een speler moet minimaal één slachtoffer hebben geclaimd, voordat hij het huis ontruimd. Hij mag niet al zijn punten van de dobbelsteenworp alleen maar gebruiken voor het claimen en hij mag ook niet in een huis blijven staan om meervoudige claims te maken.

9. MOGELIJKHEDEN IN DE WAGENFASE

Op de weg naar de begraafplaatsen, mag de wagen:

- a. alleen via de weg bewegen.
- b. naar een huis gaan en binnengaan.
- c. een huis bezoeken en (een) slachtoffer(s) claimen.
- d. een huis bezoeken, (een) slachtoffer(s) claimen, weggaan en doorgaan naar een ander huis.
(Inderdaad, net zoveel huizen als de groene dobbelsteen toestaat).
- e. als de wagen al in een huis is:
 - òf de slachtoffers zijn al in de vorige beurt geclaimd; de wagen zal het huis onmiddellijk verlaten (geen "tweede hulp"),
 - òf de slachtoffers zijn nog niet geclaimd; de speler zal (een) slachtoffer(s) claimen en dan het huis verlaten.

De spelers moeten hun hele dobbelsteenworp gebruiken. Als ratten echter de passage van de wagen verhinderen, dan moeten spelers net zoveel van de dobbelsteenworp gebruiken als nodig is.

Bijvoorbeeld: er is 10 gegooid met de groene dobbelsteen.

De vlo brengt de wagen in gevaar en de ratten hebben zijn ontsnappingsweg geblokkeerd. Naar links gaan geniet de voorkeur omdat hij verder weg beweegt van de vlo. De wagen is echter verplicht om de vlo te benaderen, omdat er dan meer dobbelsteenogen worden gebruikt. (Moeilijke regels). (Zie plaatje 2).

10. BEGRAAFPLAATSEN

Zaken doen. Begraafplaatsen zijn Clarks Hill, Boot Hill, St. Nicholas, de Friary en Melcombe Chapel.

Clarks Hill is altijd "open" voor begrafenissen. De andere begraafplaatsen zijn alleen geopend op instructies van de Zwarte Doodkaarten.

Als een speler een aantal pestslachtoffers heeft geclaimd, dan beweegt zijn wagen naar een "open" begraafplaats. Bij aankomst worden de slachtoffers geacht te zijn begraven en **de wagen gaat terug naar de Stables. Begrafenissen beëindigen de wagenfase.**

Als de wagen bijvoorbeeld 3 vakken voor een "open" begraafplaats staat en de groene dobbelsteen is 3 of meer, dan mag de wagen daar naar toe bewegen. **De spelleider voegt de "Op de wagen"-score toe aan het cumulatieve totaal in de "Dood en begraven"-sectie.** De slachtoffers zijn begraven en de "lege" wagen gaat naar de Stables, om zo verder te gaan met zijn moedige sociale plicht. Maar dit pas in zijn volgende wagenfase. (Ongebruikte dobbelsteenpunten zijn, raken voor altijd in vergetelheid, achter het bereik van de tijd, etc.).

11. DE RATTENZAKFASE

Hoe vrienden te maken en ze dan te verliezen.

De Rattenzak bevat het ongedierte die via de twee schepen in het spel komen. Er zijn 36 ratten, 24 vlooiën, 3 katten en 1 stofzuiger. Ze bewegen door de rode dobbelsteen.

Al het ongedierte wordt beheerst door iedere speler tijdens hun beurt. Een kat die in het spel is gebracht door de ene speler, kan worden gemanipuleerd door de anderen. Ook mag een speler, die een vlo naar een tegenstander bewoog, zien dat de tegenstander de vlo weer terug beweegt!

Als het ongedierte in het spel wordt gebracht, mag de speler elke combinatie van de hieronder genoemde opties gebruiken:

- * breng één of twee stuks ongedierte naar het schip toe.
- * gebruik ratten om wegen en huizen te blokkeren.
- * beweeg ongedierte weg van je eigen wagen.
- * beweeg ratten via de riolen.
- * katten vallen ratten aan.
- * gebruik een vlo om een wagen van een tegenstander te "doden"
- * de stofzuiger zuigt de vlo in de stofzuigerzak.

INTRODUCTIE VAN HET ONGEDIERTE: Breng ongedierte in het spel door je hand in de Rattenzak te steken (geen gepiep!) en er één of twee stuks ongedierte uit te halen. Plaats in beide schepen aangemeerd in Melcombe Wharfe. Er is slechts één stuk ongedierte per schip toegestaan. En de kosten? 1 rode dobbelsteenpunt voor ieder stuk ongedierte, dat op een schip is geplaatst.

Laat de kat niet uit de zak! Wanneer een kat toch uit de zak komt mag hij worden geplaatst op beide schepen of in een onbezocht huis, uitgekozen door de speler. (Deze regel is ook van toepassing op de stofzuiger).

RATTEN: (Zegen ze!): Alleen deze lastige knaagdieren blokkeren wegen. **Wagens kunnen niet langs een rat reizen.** Ratten kunnen wagens klem zetten in een huis of op de weg (Rattenval) en zo mist de speler de wagenfase (er mogen geen slachtoffers worden geclaimd). Meer dan één rat kan hetzelfde wegvakje bezetten. (Zie plaatjes 3).

VLOOIEN: Pas op! Vlooiën "doden" wagenrijders door op hetzelfde vakje te landen als een wagen. **Consequentie is dat alle pestslachtoffers op transport zijn verloren; de spelleider streept de credits in "Op de wagen" door en de wagen gaat terug naar de Stables.** Er is één kleine troost voor de dood/stervende wagenrijder - de vlo gaat ook dood. **De vlo wordt verwijderd uit het spel.** (Zie plaatje 4).

KATTEN: Katten eten ratten. Katten landen op dezelfde ruimte als (een) rat(ten), wat het vertrek van het ongedierte op het bord veroorzaakt. Doe ze niet terug in de Rattenzak. (Sorry mensen). (Zie plaatje 5).

STOFZUIGER: Door één of andere bizarre eigenaardige manier van door de tijd reizen, verscheen er een stofzuiger in Weymouth op het moment van de Zwarte Dood - Echt waar! Dit eenzame huiselijk apparaat doodt vlooiën door op dezelfde ruimte te landen. (Vlooiën worden uit het spel verwijderd). (Zie plaatje 6).

RIOLEN-STELSEL: Riolen worden voorgesteld als zwarte ringen op de wegen. Ze staan allemaal met elkaar in verbinding. Ratten zijn de enige dieren die kunnen worden getransporteerd van het ene riool naar ieder ander willekeurig riool. (Zie plaatje 7).

DE KLEINE AFDRUK: **ongedierte is niet toegestaan in een huis, tenzij daarheen gedirigeerd.** Als een stuk ongedierte is in een huis, dan mogen wagens niet binnengaan, tenzij ze daarheen worden gedirigeerd (zou jij in een huis gaan vol met ratten)? Een rat mag een wagen passeren. Wagens mogen elkaar passeren, vlooiën, katten en de stofzuiger. Vlooiën kunnen de stofzuiger niet passeren. Ratten kunnen geen katten passeren. Pfff! Waarom heeft niet ieder spel een Rattenzak, ik zal het nooit weten!

12. OVERTOCHT MET DE VEERPONT

Wagens en Rattenzak-ongedierte mogen allemaal de veerpont gebruiken. De prijs van een overtocht is drie dobbelsteen-eenheden. Transport over water moet in één beurt worden gedaan (er zijn geen eilanden in Weymouth).

13. TACTIEKEN

Beweeg je wagen naar een "open" begraafplaats, loop even binnen in de huizen op weg, om pest-slachtoffers te claimen. Neem het voordeel van de getitelde gebouwen en de "2"-gebouwen. Gebruik ratten en vlooiën om je tegenspelers te hinderen. Probeer hun wagens in de val te lokken in huizen met ratten en dood ze met vlooiën, vooral wanneer hun wagens vol zijn (dus ze verliezen hun vracht na al dat harde werken). De katten en de stofzuiger zijn je bondgenoten, dus houd ze dicht bij je in de buurt.

Als je wint, ga dan zoveel mogelijk huizen binnen om zo de voorraad slachtoffers uit te putten voor je tegenspelers. Als je verliest, keer je dan collectief tegen de speler die voorop loopt met ratten en vlooiën.

Hint: aan het begin van het spel zijn er geen ratten en vlooiën aanwezig, dus bederf ieder zijn plezier door ze in het spel te brengen. Denk eraan het is allemaal een goede grap (maar niet persé gezond).

14. CRITERIA OM TE WINNEN

"Winnen is niet het belangrijkste - het is het meedoen" (Baron Pierre de Courbertin). Dit nobele motto is niet van toepassing. Het spel eindigt als één van de volgende condities is bereikt:

- Een speler heeft 99 punten in "Dood en begraven" verworven. Hij is de winnaar.
- Ieder huis is bezocht. De speler met de meeste "begraven" in "Dood en begraven" wint.
- Een tijdslimiet is afgelopen. Bijvoorbeeld, 3 uur is gezegd vanaf het begin van het spel. Alweer wint de speler die de meeste slachtoffers heeft begraven, bla, bla, bla.
- Het spel wordt afgelopen geacht als er een unanieme beslissing is dat iedereen ziek en moe en er genoeg van heeft en het er zelfs niet meer toe doet wie er wint.

De winnaar moet nu weggaan en de rest van Engeland infecteren. **KIJK UIT DORCHESTER!**

15. ALS JE "DOOD" GAAT

WAARSCHUWING: Het is heel waarschijnlijk dat spelers worden neergeslagen met de "dood". Dit is absoluut rampzalig, tijdelijk, dat wil zeggen dat ze meteen weer van een nieuwe leven gaan genieten en zich geen zorgen moeten maken over zulke onbelangrijke zaken.

16. HET SPEELBORD

Wegen/reizen: wagens en ongedierte bewegen van vakje naar vakje. **Er is slechts één wagen of één stuk ongedierte toegestaan per vakje, behalve ratten** (een willekeurig aantal ratten mag hetzelfde vakje bezetten, zolang ze de enige bezetters zijn). De zwarte ringen zijn de riolen. Er is geen diagonaal verkeer en "U"-bewegingen met dezelfde beweging (heen en weer over hetzelfde vakje) zijn verboden. (Zie plaatje 8).

Huizen binnen-/uitgaan gaat via aangrenzende parallelle zijden van wegen/huizen. **Een wagen mag via iedere uitgang weggaan.** Het direct reizen van het ene gebouw naar het volgende is niet toegestaan. Er moet minimaal één vakje weg tussen zitten. (Zie plaatje 9).

Begraafplaatsen: zie paragraaf 10.

Blauwe gebieden: zijn, je raadt het al, water. Alleen de Rattenvangers onvermijdelijke volgers nemen een duik, dat wil zeggen: de ratten.

Groene gebieden: zijn verboden gebieden voor altijd en altijd. Amen.

Strand: Zwarte Doodkaarten staan toegang toe. Geen windsurfers.

17. HUIZEN/GEBOUWEN

Er zijn 101.2 gebouwen, geclassificeerd in drie typen: huizen (roze), getitelde en "2"-gebouwen (oranje). Pestslachtoffers kunnen worden geclaimd in alle huizen, behalve in de Stables en "2"-gebouwen. **Ieder huis/getiteld gebouw mag slechts één keer worden bezocht. Een wagen kan geen huis binnengaan als hij 12 of meer slachtoffers vervoert.** (Deze twee regels worden vervangen door Zwarte Doodkaarten).

STABLES: Dit is het startgebied. Het mag zoveel wagens bevatten als er spelers meedoen. Een wagen is niet toegestaan om er weer naar binnen te gaan, tenzij hij net bij een begraafplaats is geweest of als een wagenrijder is "dood" gegaan.

Aantekening: historisch onderzoek heeft geopenbaard dat de locatie van de Stables op het moment van de Zwarte Dood exact hetzelfde is als op het speelbord (leugens, leugens, leugens).

GETITELDE GEBOUWEN: (Voorbeelden: Chiropodists, Council, Priory Theatre, Wheelwrights, Hell House, enz.). **Meteen nadat je een getiteld gebouw binnengaat, noteer je 12 pestslachtoffers in "Op de wagen".** De wagenfase is afgelopen na het claimen en de speler verlaat het gebouw in zijn volgende wagenfase. Als een Zwarte Doodkaart een wagen naar een getiteld gebouw stuurt, mag de speler 12 pestslachtoffers claimen in zijn wagenfase, mits daar nog geen voorafgaande claim is geweest.

EL RONDO'S CAF': Dit is het laatste van God verlaten gebouw op het speelbord. Het was een mid-deleeuws café, waar het eten zo gruwelijk slecht was, dat hun klanten twee keer dood gingen. Eén keer als slachtoffer van de pest en nogmaals als slachtoffer van El Rondo's eten. **Noteer bij binnenkomst meteen 24 slachtoffers in "Op de wagen", geen vragen stellen.**

"2"-GEBOUWEN: Binnenkomst verdubbelt het getal in "Op de wagen". Bijvoorbeeld: een speler zijn lading van 12 wordt verdubbeld naar 24 bij binnenkomst van een "2"-gebouw. Binnenkomst beëindigt de wagenfase. Een wagen mag niet binnengaan als het 13 of meer slachtoffers vervoert. Gebruik Keep Out!-fiches meteen na binnenkomst.

18. SPELINHOUD

Een horloge en twee munten zijn verplicht en als die er niet zijn, neem dan contact op met Scotland Yard.

4 "wagen" pionnen	24 vlooiën fiches
2 dobbelstenen (1 groene + 1 rode)	3 katten fiches
55 Zwarte Doodkaarten	1 stofzuiger fiche
1 Rattenzak	spelregels
36 ratten fiches	Keep Out!-fiches
1 herinneringskladblok	hopelijk een bord

19. APPENDIX: TYPES ZWARTE DOODKAARTEN

Immunitetskaarten: weerlegt de Dood door een vlo of een Zwarte Doodkaart. Houd de kaart vast, gebruik hem één keer en leg hem dan af. Bijvoorbeeld: als een vlo aanvalt, beschermt de speler zichzelf als hij de kaart laat zien. De wagen blijft onbeschadigd, maar de vlo gaat wel dood.

Algemene Staatsverordeningskaarten: zijn voorschriften van de Staat en surprise, surprise, brengen de spelers ongemakken toe. Als de eerste Algemene Staatsverordeningskaart verschijnt, leg die dan op het notitiebord op het speelbord. **Orders zijn van toepassing op alle spelers.** De daarop volgende Algemene staatsverordeningskaarten vervangen de vorigen, die weer worden afgelegd. De nieuwe regels zijn van toepassing. Deze kaarten kunnen de spelers verplichten om naar het Raadhuis te gaan als ze op het verkeerde moment op de verkeerde plaats zijn. (Net als in het echte leven).

Opening van een begraafplaats: Er is permissie voor alle wagens om de genoemde begraafplaats te bezoeken voor begrafenissen. Er worden tijdslimieten gesteld. (Een horloge is erg handig). Als de tijd verstreken is, is de toegang verboden, gebeurt dat echter tijdens de beurt van een speler, dan is de gouden regel: "Ik ben gestart, dus zal ik finishen".

Rattenvangerskaarten: Als deze kerel opduikt, **dan zwermen alleen de ratten op de wegen naar de aangeduide ruimte.** Wees niet verrast als het de Stables of het Strand bezoekt. Ratten die daarheen bewegen, hinderen de wagens niet.

21. SAMENVATTING VAN DE REGELS

Het doel van de speler is om 99 pestslachtoffers te verzamelen en te begraven. Dit wordt bereikt door zijn wagen naar de verschillende huizen te bewegen, een aantal slachtoffers te claimen en hen dan te transporteren naar een "open" begraafplaats.

Het bord laat een stadsplattegrond zien met wegen, huizen en begraafplaatsen. Alle huizen bevatten pestslachtoffers, behalve de Stables en de gebouwen met een "2" aangeduid. **Alle gebouwen mogen slechts één keer worden bezocht.**

Wagens kunnen in iedere richting reizen via de wegen. Normaal gesproken kan een wagen tot 12 slachtoffers vervoeren. (Zie "2"-gebouwen, Regel 13, El Rondo's).

Herinneringskladblok: het aantal pestslachtoffers verzameld en begraven, worden genoteerd door de spelleider. Het scoren is een twee-fasenproces:

1. Slachtoffers die geclaimd zijn in de huizen worden genoteerd in "Op de wagen".
2. Als de wagen op een begraafplaats arriveert, wordt het aantal in "Op de wagen" overgeheveld naar "Dood en begraven". De winnaar is degene die als eerste 99 heeft verzameld in "Dood en begraven".

Iedere beurt is in 4 delen:

1. **Dobbelsteenworp.**
2. **Zwarte Doodkaart.**
3. **Wagenfase (groene dobbelsteen).**
4. **Rattenzakfase (rode dobbelsteen).**

1. **Dobbelsteenworp:** 2 dobbelstenen worden gegooid (groen: de wagenfase, rood: rattenzakfase). Als er 13 wordt gegooid, dan worden er 13 punten genoteerd in "Op de wagen", als de speler zegt: "1348, het jaar van de Zwarte Dood".

2. **Zwarte Doodkaarten:** deze kunnen goed, slecht of neutraal zijn voor een speler zijn vooruitgang. **Volg de instructies.** Immunitetskaarten weerleggen de "Dood" door vlooiën en Zwarte Doodkaarten (behouden tot je hem nodig hebt). Algemene Staatsverordeningskaarten worden afgelegd op het notitiebord op het speelbord.

3. **Wagenfase:** (groene dobbelsteen). Het doel is om de wagen naar de huizen te bewegen, slachtoffers te claimen en dan naar de begraafplaatsen te gaan. Om slachtoffers te verzamelen, beweegt de wagen naar het vakje met een huis toe en de speler claimt een aantal slachtoffers (die worden genoteerd in "Op de wagen"). **Zie paragraaf 8.** Om te slachtoffers te begraven, moet de wagen landen op een "open" begraafplaats.

4. **Rattenzakfase:** (rode dobbelsteen). Het ongedierte in de Rattenzak zijn ratten en vlooiën, katten en een stofzuiger; ze zijn allemaal onder controle van iedere speler tijdens zijn beurt. Spelers kunnen tot twee stuks ongedierte introduceren en/of het aanwezige ongedierte bewegen.

Wagens kunnen niet langs een rat bewegen. **Rattenval:** daar waar de uitgangen van een huis zijn geblokkeerd door ratten, om zo te verhinderen dat een wagen kan bewegen, dan mist de speler zijn wagenfase.

Een vlo die landt op een wagen, veroorzaakt het verlies van de lading, dat wil zeggen dat het getal in "Op de wagen" vervalt. De wagen gaat terug naar de Stables. Katten en de stofzuiger pakken respectievelijk ratten en vlooiën. Alleen ratten mogen via riolen reizen (zwarte ringen op de wegen).

Begraafplaatsen: Clarks Hill is altijd "open" voor begrafenissen, maar Boot Hill, the Friary, St. Nicholas en Melcombe Chapel zijn "open", vastgesteld door de Zwarte Doodkaarten. Er worden tijdslimieten gesteld. Alle begraafplaatsen beëindigen de wagenfase. De wagen gaat terug naar de Stables.

Getitelde gebouwen: Binnenkomst brengt de "Op de wagen"-score naar 12. Het claimen beëindigt de wagenfase. **El Rondo's Caf':** 24.

"2"-gebouwen: Binnenkomst verdubbelt de score van een speler in "Op de wagen" en de wagenfase is beëindigd. In dit geval zijn meer dan 12 slachtoffers op de wagen toegestaan.

Aantekening: een wagen die 12 of meer slachtoffers vervoert, kan geen enkel huis binnengaan, tenzij hij er heen wordt gestuurd. Een wagen die 12 slachtoffers vervoert mag wel El Rondo's Caf' of een "2"-gebouw binnengaan.

"Mijn God", riep de Rattenvanger uit toen hij lag te zonnebaden op het strand. (Vrij vertaald: Verrek, wat is het toch prachtig mooi weer). Ratten op wegen gaan naar het strand.	De Barsky-kaart Kies één van de volgende privileges: 1. Immunitetskaart. 2. Kaap een andere speler zijn wagen. Verwissel ladingen en locaties. 3. Beweeg naar een willekeurig wegvakje.
De Rattenvanger is in de St. Thomasstraat. Alle ratten op wegen gaan naar de St. Thomasstraat (Geplaatst door de speler)	"Hé rat, maak mij dag". Gluur stiekem in de Rattenzak, pak Minou de kat eruit en plaats haar in een willekeurig onbezocht huis. (Negeer deze kaart als alle drie de katten er al uit zijn).
Hongerig? Bezoek dan El Rondo's Caf'! Het is net over de brug! <i>GA NAAR EL RONDO'S CAF'. Eet smakelijk!</i>	Je hebt de kaart gepakt die je het recht geeft op 2 punten in van iedere speler. <i>ONTVANG 2 PUNTEN VAN IEDERE SPELER VOOR IN "DOOD EN BEGRAVEN"</i> (De andere spelers verliezen 2 punten in "Dood en begraven").
Lees deze kaart voor jezelf en zet dan een sluwe lach op. Iedereen die hier iets over zegt, geeft 1 "Dood en begraven"-punt aan jou. P.S. Heb je hardop gelezen?	Plotseling duikt er een reinigingsmedewerker op. Hij sprayt wolken van insecticiden tot de verwondering van de verbijsterde burgers. Vlooiën zoeken een toevluchtsoord! <i>AANWEZIGE VLOOIEN GAAN NAAR EEN ONBEZOCHT GEBOUW.</i> (Gekozen door de speler).
Regen? Ja? Als het regent, ga dan naar een willekeurig wegvakje bij een "2"-gebouw. Definitie van regen: Waterdruppels van wolken vallen op de planeet dankzij de zwaartekracht.	"Potverdorie, iedere actie heeft een gelijke en een tegenstrijdige reactie", zo riep Newton uit. Bewijs zijn ongelijk. Beweeg eerst je eigen wagen, beweeg dan een wagen van een medespeler hetzelfde aantal vakjes, maar in een willekeurige richting.

1702. De heer Christopher Wren is je plaatselijke raadslid, dus leg aan hem uit over al het ongedierte in de stad. <i>GA NAAR MELCOMBE TOWN HALL.</i>	10 Mannen en hun hond Spot, gingen een grasland maaien. Dit lied refereert aan boeren vallend als vliegen (als pestslachtoffers). En toen... Spot kreeg rabiës. <i>GA NAAR CUSTOM HOUSE.</i>
Ratten Ratten, ratten, ratten. Ratten in overvloed! Neem 3 ratten uit de Ratten- zak en plaats die op willekeurige riolen. Houd de moed in het goede werk, jongens.	Negeer deze kaart omdat hij saai is, of als je wilt, ga dan naar een willekeurig wegvakje langs de <i>MELCOMBE WHARFE.</i>
Grafgravers staken Geen begrafenissen deze beurt.	<i>GA NAAR EEN WILLEKEURIG WEGVAKJE</i>
Je bent getroffen door de vervloeking van voetwratten, een epidemische virale infectie, dus het is op naar de pedicure met jou. <i>GA NU NAAR DE CHIROPODISTS!</i>	1343. Edward III zoekt zijn toevluchtsoord in Weymouth haven dankzij de stormen. <i>GA NAAR WEYMOUTH QUAI</i>
1628. John Endicott zeilt van Weymouth in de Abigail en vestigt zich in Salem. <i>GA NAAR MELCOMBE WHARFE, OM HEM UIT TE ZWAAIEN.</i>	De nachtmerrie van kappers. Jakkes! Vlooiën! Iedere vlo binnen 3 vakjes van je wagen, gaat terug in de Rattenzak.

De huiselijke middelen komen in opstand. "Ik denk dat huiselijke middelen in opstand komen". Dat doen ze inderdaad. Tijdelijke vriezers of <i>aanwezige stofzuigers</i>, GAAN NAAR DE STABLES.	Doe iemand een plezier, beweeg een wagen van een tegenspeler naar een willekeurig wegvakje naast Coneygar Ditch.
De Rattenvangerskaart. Je wagen mag dwars door rattenvallen of rattenblokkades (de ratten worden van het bord verwijderd). <i>Behoud de kaart, gebruik hem als je hem nodig hebt.</i>	HET BAKKERS DOZIJN. "Er is bovenop nog ruimte voor één meer," schreeuwde de conducteur. "Het is slechts de bakker en hij is een branieschopper." <i>Noteer 13 in "Op je wagen". Niet meer en niet minder.</i>
Van 1789 tot 1805, bezocht George III Weymouth 14 keer en zong: "Oh we do like to be beside the seaside." Op zijn eer, GA NAAR HET STRAND.	DE KAPINGSKAART. Kaap een andere wagen. Verwissel de ladingen en de locaties (de spelleider noteert). DEZE KAART MOET NU WORDEN GEBRUIKT.
Algemene Staatsverordeningskaart. De Town Bridge is gesloten voor alle wagens tot nadere orders. Alle wagens die op de brug stonden gaan naar de Council Offices. (Gebruik de veerpont, dat is waarom die daar is).	<i>De geheime pas</i> <i>Deze kaart staat de toegang toe tot iedere willekeurige begraafplaats ongeacht de openingstijden.</i> <i>Behoud de kaart totdat je hem wilt gebruiken.</i>
STOP GEDRANG! <i>Opwindende kans voor iedereen! De St. Nicholas begraafplaats is open voor permanente bewoners. Iedereen is welkom in de komende 30 minuten.</i>	Deze kaart staat je toe om direct van het ene huis naar het volgende aangrenzende huis te reizen. (Waarschijnlijk één of andere geheime doorgang). <i>Behoud de kaart, gebruik hem wanneer je hem nodig hebt.</i>

Wagenmakers. Will Wagenmaker, de wagenmaker, maakt je wagen. <i>JE KREEG EEN FLAT: GA NAAR DE WHEELWRIGHTS.</i>	Algemene Staatsverordeningskaart. Riolen zijn voor alle ratten gesloten tot nadere orders. Iedere wagen die zich op een riool bevindt, gaat naar de Council Offices. Ratten mogen geen gebruik meer maken van de riolen.
<i>De Frairy Begraafplaats is nu geopend voor alle wagens. Hij gaat over 20 minuten weer dicht.</i> <i>Geen tijd te verliezen!</i>	<i>Paus Clement VI groet u en hij heeft permissie gegeven om een willekeurige begraafplaats voor slechts 15 minuten te openen.</i> <i>KIES NU (Toe maar, wees een duivel).</i>
<i>Doorrijden, doorrijden.</i> <i>Deze hele week (in ieder geval voor 20 minuten), is de Melcombe Chapel begraafplaats open voor alle wagens.</i> <i>Haast je.</i>	BEWEEG JE WAGEN 5 VAKJES. NEGEER RATTEN.
"Ik ben gekomen voor mijn paard". Het is de Rattenvanger natuurlijk. Alle knaagdieren op de wegen, trippel, trippel, trippel vlug naar de Stables. NB: Ratten zijn knaagdieren.	Sorry vriend, je krijgt ervan langs. Maar je hebt een diepe wens: je mag een ander in je misère laten meedelen. Beide spelers verliezen lading. De wagens gaan terug naar de Stables.
Verdorie, de Rattenvanger wil een aanlegplaats voor schepen in Back Water (hij zal gelukkig zijn). Ratten op wegen gaan naar Back Water. (Ze komen weer binnen via een aangrenzend wegvakje).	De Rattenvanger is in de Weymouth Haven gesprongen. (Sorry). De ratten op de wegen gaan naar de Harbour. (Ze komen weer binnen via een aangrenzend wegvakje).

Algemene Staatsverordeningskaart. Alle wagens die zich op een weg bevinden, gaan naar de Council Offices. Deze order is alleen op dit moment van toepassing.	Algemene Staatsverordeningskaart. De St. Mary Straat wordt verkeersvrij gemaakt. Iedere wagen daar gaat naar de Council Offices en geen geknoei. Wagens zijn verboden in de St. Mary Straat tot nadere orders.
Bravo! Je hebt net de builenpest opgelopen! Bedankt voor al je moeite die je hebt getoond tot nu toe (tussen twee haakjes, je bent dood). Verlies je lading, mis de wagenfase.	Tijd om te feesten! Laten we "Moord in het donker" spelen en het slachtoffer is (vul hier je naam in), omdat je net de builenpest hebt opgelopen. Verlies je lading, mis de wagenfase.
Pest, pest, pest. Overal is de pest. Het is is ook nog eens zo besmettelijk. Op het ene moment ben je heel gelukkig. Op het volgende moment ben je dood. Behoud de lading, maar mis de wagenfase.	Algemene Staatsverordeningskaart. Alle wagens die in een gebouw staan, gaan naar de Council Offices. Deze order is alleen op dit moment van toepassing.
Algemene Staatsverordeningskaart. Burocratie bepaalt dat de Maiden Straat word gesloten voor alle wagens tot nadere orders. Iedere wagen die zich daar bevindt, gaat naar de Council Offices.	Oeps, je hebt per ongeluk een middel gevonden tegen de pest. Of: verdien veel <i>fffff</i>'s, ga naar een enorm Pharmaceutische Corporatie. Of: Behoud deze kaart als een IMMUNITEITSKAART
IMMUNITEITSKAART Ga niet dood, wees gelukkig. (Behoud deze kaart totdat je hem nodig hebt).	IMMUNITEITSKAART Lach in het gezicht van de dood. (Behoud deze kaart totdat je hem nodig hebt).

Oh nee, de zelfkastijders komen naar de stad, dus laten we een snelle omgekeerde ronde hebben: 1. Verlies de lading van je wagen. 2. Leg al je "Behoud totdat je hem nodig hebt"-kaarten terug onder de stapel. 3. Als het spel eindigt doe je de afwas. 4. Stop met klagen.	<i>De vice-versa oneindigbare kaart.</i> <i>De Boot Hill begraafplaats is nu open totdat deze kaart weer tevoorschijn komt. Daarna sluit deze begraafplaats, totdat deze kaart weer tevoorschijn komt. Daarna gaat hij weer open, enz.</i>
IMMUNITEITSKAART Slaap zacht, laat de wandluizen niet bijten. Leef nog een volgende dag. (Behoud deze kaart totdat je hem nodig hebt).	1254. Prins Edward ontvangt Melcombe als een huwelijksgeschenk. <i>Als jouw wagen zich ten noorden van de Harbour bevindt,</i> GA DAN NAAR EEN WEGVAKJE OP DE WEYMOUTH-ZIJDE. (Hoffelijk tussenspel van de monarchie).
Krachtige poten maken het voor vlooiën mogelijk om 200 keer zo ver als hun lichaamslengte te springen. <i>Met andere woorden, pak een vlo uit de Rattenzak en plaats die op Boot Hill.</i>	