



## PREPARAZIONE

- 1) Piazzare le 6 Carte Classe accanto alla plancia.
- 2) Il numero di giocatori determina le regioni da utilizzare: a. 2 giocatori: solo le 8 regioni chiare; b. 3 giocatori: le 8 regioni chiare e le 2 regioni marrone medio; c. 4 giocatori: tutte le 12 regioni.
- 3) Mescolare coperti i 12 segnalini Ratto iniziali (bordo viola) e piazzare 1 segnalino in ogni regione da utilizzare (i segnalini Ratto iniziali rimanenti sono messi da parte).
- 4) Mescolare coperti i 37 segnalini Ratto non-iniziali e poi: a. 2 giocatori: rimuovere 12 segnalini; b. 3 giocatori: rimuovere 6 segnalini; c. 4 giocatori: mantenere tutti i segnalini.
- 5) Unire in una riserva i segnalini Ratto iniziali non usati e i rimanenti segnalini Ratto non-iniziali.
- 6) Piazzare la pedina Peste a caso in una delle regioni da utilizzare.
- 7) Ogni giocatore prende un set di cubetti (20) di un colore.
- 8) Il giocatore più giovane è il giocatore iniziale.
- 9) Iniziando dal giocatore iniziale ed in senso orario, ogni giocatore piazza 2 cubetti in una regione.
- 10) Iniziando dall'ultimo giocatore ed in senso antiorario, ogni giocatore piazza 2 ulteriori cubetti in una regione (anche la stessa di prima).

## RIEPILOGO DEL TURNO

Iniziando dal giocatore iniziale ed in senso orario, ogni giocatore svolge il proprio turno:

### A. Prendere 1 Carta Classe (FACOLTATIVO)

- ◆ Se ne può prendere 1 tra quelle accanto alla plancia o in possesso di un altro giocatore.
- ◆ Le Carte Classe restano al giocatore fino a quando sono reclamate da un altro giocatore.
- ◆ Tutte le Carte Classe possedute forniscono al giocatore i rispettivi vantaggi.
- ◆ Si possono utilizzare le Carte Classe solo nella fase B (il Cavaliere è giocabile nella fase C).

### B. Piazzare nuovi cubetti (FACOLTATIVO)

Il giocatore può piazzare in 1 regione un numero di cubetti pari al numero di segnalini Ratto nella regione scelta. Tutte le Carte Classe (ad eccezione del Cavaliere) possedute dal giocatore possono essere utilizzate in qualsiasi ordine desiderato.

### C. Muovere la pedina Peste (OBBLIGATORIO)

Muovere la pedina Peste in una regione confinante con quella in cui si trova attualmente. *Nota: se il giocatore possiede il Cavaliere può usarlo per muovere la pedina Peste fino a 2 regioni di distanza.*

## Diffusione della peste

- ◆ Se la nuova regione non contiene segnalini Ratto la peste non si diffonde.
- ◆ Se la nuova regione contiene 1 segnalino Ratto, piazzare 1 segnalino Ratto coperto in una regione confinante.
- ◆ Se la nuova regione contiene 2 o 3 segnalini Ratto, piazzare 2 segnalini Ratto in qualsiasi regione confinante (2 segnalini in 1 regione oppure 1 segnalino ognuno in 2 regioni).
- ◆ Non ci possono mai essere più di 3 segnalini Ratto in una regione.

## Devastazione della regione appestata

Se la nuova regione in cui si trova la pedina Peste contiene almeno 1 segnalino Ratto e 1 cubetto Popolazione, allora i segnalini Ratto sono girati e risolti uno alla volta fino a quando (una delle condizioni): a. tutti i segnalini Ratto sono stati rivelati; b. tutti i cubetti sono stati rimossi dalla regione.

## Spiegazione dei segnalini Ratto

◆ Il Valore Limite in alto indica quanti cubetti Popolazione sono necessari nella regione affinché la Devastazione accada.

◆ Se il giocatore attivo è il proprietario del Cavaliere, prima che i segnalini Ratto vengano rivelati deve decidere se la popolazione della regione è incrementata di 2.

◆ Se la Devastazione accade, i simboli sul segnalino Ratto sono risolti nel seguente modo:

1. "M" (Majority: maggioranza): il giocatore con più cubetti nella regione perde 1 cubetto (in caso di parità tutti i giocatori alla pari perdono 1 cubetto). *Nota: in caso di "MM" risolvere la prima "M" e poi rivalutare la maggioranza per risolvere la seconda "M".*
2. "A" (All: tutti): tutti i giocatori perdono 1 cubetto.
3. i proprietari delle Carte Classe le cui icone compaiono sul segnalino Ratto perdono 1 cubetto.

Ogni segnalino Ratto rivelato è rimosso dal gioco ed il turno del giocatore termina.

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando alla fine di un turno (una delle condizioni): a. la riserva di segnalini Ratto è esaurita; b. un giocatore (dopo un'eventuale Devastazione) ha tutti i suoi cubetti sulla plancia.

1. Iniziando dal giocatore alla destra del giocatore che ha svolto l'ultimo turno regolare ed in senso antiorario, tutti i giocatori (tranne il giocatore che ha svolto l'ultimo turno regolare) possono utilizzare ancora una volta le abilità delle loro Carte Classe. I giocatori non possono:

- ◆ prendere una nuova Carta Classe;
  - ◆ aggiungere cubetti (se si possiede il Contadino si può aggiungere 1 cubetto in una regione);
  - ◆ muovere la pedina Peste (se si possiede il Cavaliere può essere mossa fino a 2 regioni).
2. Tutti i segnalini Ratto sono risolti (la pedina Peste conta come 2 cubetti Popolazione neutrali).

Vince il giocatore con più cubetti ancora sulla plancia. In caso di parità, il giocatore tra quelli alla pari che avrebbe svolto il prossimo turno è il vincitore.

## CARTE CLASSE

Re (Reali): il giocatore può muovere 1 dei suoi cubetti nell'area Palazzo da una regione che non contiene segnalini Ratto (i cubetti nel Palazzo sono al sicuro per il resto della partita).

Mercante (Borghesia): il giocatore può muovere fino a 3 cubetti da una regione ad una regione confinante.

Monaco (Clero): il giocatore può muovere 1 segnalino Ratto in una regione confinante (sempre al massimo 3 segnalini Ratto in una regione).

Contadino (Contadini): il giocatore può piazzare in una regione 1 cubetto in più del numero di segnalini Ratto presenti (si può piazzare 1 cubetto in una regione con nessun segnalino Ratto).

Strega (Maghi): il giocatore può guardare qualsiasi 2 segnalini Ratto e scambiarli se lo desidera.

Cavaliere (Cavalleria): il giocatore può muovere la pedina Peste fino a 2 regioni nella fase C. Inoltre, prima di rivelare i segnalini Ratto, il giocatore deve decidere se la pedina Peste conta come 2 cubetti Popolazione neutrali.