



Doel van het spel

De spelers proberen hun bevolking te laten groeien, terwijl de pest door Europa trekt.

Vorbereiding

- Leg het spelbord in het midden van de tafel. Plaats in elke regio op het spelbord een rattenfiche met een paarse rand met de rattenafbeelding naar boven. Plaats de "Zwarte Dood"-pion in een regio naar keuze.
- Leg de overige rattenfiches met de rattenafbeelding naar boven naast het spelbord.
- 2 spelers? → verwijder 12 fiches
- 3 spelers? → verwijder 8 fiches
- Leg de klassenkaarten naast het spelbord.
- Iedere speler kiest een kleur en neemt de bijbehorende blokjes.
- Iedere speler plaatst 2 blokjes in een regio naar keuze (begin bij de startspeler, vervolgens speler links daarvan). Daarna plaatst iedereen nogmaals 2 blokjes in een regio naar keuze (begin rechts van de startspeler, vervolgens speler rechts daarvan).

Spelverloop

De spelers zijn na elkaar aan de beurt.

In een beurt doorloopt men de volgende stappen:

1. Klassenkaart nemen (optioneel)

Neem een klassenkaart (naast het spelbord of van een andere speler) en leg deze voor je neer. Het is toegestaan meerdere klassenkaarten te bezitten.

2. Blokjes op het spelbord plaatsen

Plaats in een regio naar keuze zoveel blokjes als er rattenfiches in deze regio liggen.

3. "Zwarte Dood"-pion verplaatsen

Verplaats de "Zwarte Dood"-pion naar een aangrenzende regio.

a. Verspreiding van de Zwarte Dood

- 0 fiches in regio → geen gevolgen
- 1 fiche in regio → 1 rattenfiche uit voorraad in aangrenzende regio
- 2 of meer fiches in regio → 2 rattenfiches uit voorraad in aangrenzende regio('s)

b. Verwoesting door de Zwarte Dood

Liggen er een of meerdere blokjes in de regio, dan worden er de aanwezig rattenfiches één voor één omgedraaid, totdat er geen blokjes meer in de regio liggen.

De informatie op het fiche wordt in deze volgorde afgehandeld:

I.	Controle limietwaarde	- limiet overschreden → II - limiet niet overschreden → fiche uit het spel verwijderen
II.	M-symbool	- speler(s) met meerderheid moeten één blokje uit regio verwijderen
III.	A-symbool	- alle spelers moeten één blokje uit regio verwijderen
	Klassensymbolen	- eigenaar klassenkaart moet één blokje uit regio verwijderen

Einde van het spel

De einde van het spel wordt ingeluid als:

- de voorraad rattenfiches uitgeput is, of
- een speler al zijn blokjes op het spelbord heeft staan.

Nu volgt een laatste ronde. Deze ronde wordt tegen de wijzers van klok gespeeld. Men speelt vanaf de speler rechts van degene die het einde inluidde. Deze speler komt zelf niet meer aan de beurt. Iedere speler mag enkel gebruik maken van de klassenkaarten in zijn bezit.












Tot slot worden één voor één de rattenfiches op het spelbord omgedraaid en afgehandeld.

Puntentelling en winnaar

De speler met de meeste blokjes op het spelbord aan het einde van het spel is de winnaar.

Toelichting klassenkaarten

Een speler mag elke klassenkaart in zijn bezit gebruiken als hij aan de beurt is.

		Koning: Plaats een blokje uit een regio zonder rattenfiches op het paleis.
		Monnik: Verplaats een rattenfiche naar een aangrenzende regio (limiet: 3 fiches per regio!)
		Ridder: 1. Verplaats "Zwarte Dood"-pion maximaal 2 regio's; 2. Beslist of "Zwarte Dood"-pion telt als twee blokjes bij bepalen limiet. (laatste ronde: Speler mag "Zwarte Dood"-pion maximaal 2 regio's verplaatsen. Telt als twee blokjes bij bepalen limiet.)
		Koopman: Verplaats maximaal 3 eigen blokjes van één regio naar één andere regio.
		Boer: De speler mag 1 blokje meer plaatsen. (laatste ronde: 1 blokje in een regio naar keuze)
		Heks: Bekijk 2 fiches op het spelbord en wissel deze eventueel om.