Bristol 1350



1 à 9 joueurs

12 ans et +

20 – 40 minutes

Aperçu

La peste noire s'est abattue sur la ville de Bristol. À bord d'un chariot à fruits reconverti en moyen de transport, vous filez vers la campagne pour vous mettre à l'abri. Si votre chariot est le premier à quitter la ville, et que tous ses passagers sont en bonne santé, vous gagnez la partie avec eux.

Toutefois, il se peut que certains malchanceux attrapent la peste ! Et croyez bien qu'ils feront tout pour le dissimuler, de peur d'être abandonnés sur place. Si vous quittez la ville avec un passager porteur du terrible bacille, vous attraperez vous aussi la peste, et c'est la mort qui vous attend. Faites tout ce qui est en votre pouvoir pour empêcher que cela arrive !

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

Matériel



27 cartes Remède



1 plateau (tapis)



9 cartes Personnage



3 chariots



1 sac



6 dés



32 cartes Symptôme



9 pions

But du jeu

Soyez le premier à quitter la ville à bord d'un chariot sain (sans aucun malade). Si quelqu'un de votre chariot a la peste lorsque vous vous échappez, tous les passagers du chariot meurent de la peste. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un chariot sain quitte la ville : ses occupants remportent la partie.

Votre état de santé est défini par vos deux cartes Symptôme : dès que leur valeur cumulée atteint ou dépasse 6, vous avez la peste pour le reste de la partie, même si cette valeur diminue ensuite. Vous devez à tout prix éviter d'attraper la peste, mais si vous l'avez contractée, alors votre objectif – certes moins noble – est de vous assurer qu'aucun joueur en bonne santé ne remporte la partie. Pour cela, il suffit que chaque chariot abrite au moins un malade au moment où il franchit la ligne d'arrivée.

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

Mise en place

Posez le plateau au centre de la table et placez les trois chariots sur leur position de départ. Chaque joueur choisit une carte Personnage. Mélangez les pions correspondant à ces cartes dans le sac, puis piochez-les un par un et répartissez-les, à mesure que vous les piochez, de l'avant vers l'arrière dans les différents chariots, selon le tableau ci-dessous.

Joueurs	Bouleau	Cèdre	Chêne	Cartes Remède de départ
1–3*	2	1	1	2
4	2	1	1	1
5	2	2	1	1
6	2	2	2	0
7	3	2	2	0
8	3	3	2	0
9	3	3	3	0

**À moins de 4 joueurs, vous placez des pions neutres pour qu'il y ait 4 participants. Les pions neutres reçoivent une carte Personnage et le pion qui lui correspond, et sont placés dans un chariot comme pour un joueur humain. Voyez les détails concernant les pions neutres p. 10.*

Si certains découvrent le jeu, conservez votre carte Personnage côté standard. Si vous êtes entre joueurs expérimentés, vous pouvez utiliser le côté « Action spéciale » de votre carte. Voyez « Capacité de personnage » dans les modes de jeu supplémentaires proposés p. 13.

Retirez les cartes de valeur 4 (*Bubons*) du paquet des cartes Symptôme. Mélangez toutes les cartes Symptôme restantes et distribuez-en deux à chaque joueur, face cachée. Si un joueur reçoit deux 3 (*Frissons*), il doit les révéler au groupe et reçoit deux nouvelles cartes (*tous les joueurs commencent avec une valeur strictement inférieure à 6*). Mélangez les cartes Symptôme non distribuées avec les cartes de valeur 4 pour former une pioche face cachée, que vous placez à côté de l'emplacement Pioche Symptômes du plateau. Ne dévoilez jamais vos cartes Symptôme aux autres joueurs.

Mélangez les cartes Remède et distribuez-en autant qu'indiqué dans le tableau à chaque joueur. Formez une pioche face cachée avec les cartes restantes et placez-la à proximité du plateau.



◆ ◆ ◆ ◆ ◆

Comment jouer

La partie se déroule en plusieurs manches. Lors de chaque manche, un joueur (n'importe lequel) lance simultanément 6 dés pour le groupe. Ensuite, en commençant par le pion qui se trouve à l'avant du chariot le plus avancé (à la 1re manche, c'est le 1er joueur du chariot blanc), puis dans le sens horaire, chaque joueur effectue son tour. À votre tour, vous pouvez réaliser l'une des actions listées page suivante (*ces actions sont rappelées sur votre carte Personnage*).

Actions disponibles (choisissez-en une)

◆ **Relancer 2 dés**



Vous pouvez relancer simultanément 1 ou 2 dés de votre choix. Les 4 dés que vous ne relancez pas doivent rester tels quels. À la fin de la manche, les résultats des dés détermineront le déplacement des chariots et les contaminations.

◆ **Piocher 1 carte Remède**



Les cartes Remède vous permettront de bénéficier d'effets spéciaux lors des tours à venir. Si vous avez déjà 3 cartes Remède, vous ne pouvez pas réaliser cette action.

◆ **Déplacer 1 pion**

Déplacez un pion selon l'une des options suivantes :



Bousculade : placez votre pion devant tous les autres sur votre chariot.

Saut : placez votre pion à l'arrière du chariot qui le précède. Vous devez être à l'avant de votre propre chariot pour sauter. Si le chariot qui vous précède est plein (*il contient déjà 3 pions*), échangez de place avec le dernier pion de ce chariot. Sinon, les pions de votre chariot de départ avancent tous d'un cran, comblant l'espace vacant.



***Note :** il n'y a pas de limite au nombre de cases que vous pouvez franchir en faisant un saut. Vous sautez sur le chariot qui vous précède, où qu'il soit.*

Éjection : faites tomber un pion de votre chariot. Il doit s'agir de vous, ou d'un pion de votre chariot à un ou deux crans derrière vous. Le pion éjecté remonte alors à l'arrière du chariot qui se trouve le plus loin derrière avec une place libre (donc le dernier chariot s'il a une place, ou l'avant-dernier sinon). Les pions du chariot du joueur éjecté avancent tous d'un cran pour combler l'espace vacant.



Si vous êtes éjecté et qu'il n'y a pas de place sur les chariots qui suivent, ou si vous êtes éjecté du dernier chariot, vous êtes éliminé de la partie. Toutefois, si vous révélez alors que vous n'aviez pas la peste, le joueur qui vous a éjecté, poursuivi par un remords insupportable, est éliminé lui aussi.

Une fois que tous les joueurs ont réalisé leur action, vérifiez les contaminations (voir plus bas), puis chaque chariot (bouleau/cèdre/chêne) avance d'autant de cases que de dés affichant sa couleur (respectivement blanc/rouge/marron). Si plusieurs chariots terminent sur la même case, le chariot qui était en tête au début de la manche reste devant : laissez-le sur la même case, mais décalez-le un peu vers l'avant pour identifier l'ordre des chariots ; en effet cet ordre est important pour le déplacement des pions, et détermine qui débute la manche. *À la première manche, l'ordre est : Bouleau, Cèdre puis Chêne.*

Ensuite, commencez une nouvelle manche : lancez 6 dés, puis chaque joueur réalise une action, en commençant par le joueur qui est à l'avant du premier chariot. Poursuivez ainsi jusqu'à la fin de la partie.

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

Contaminations

Les symboles des dés jouent un rôle important : à la fin de chaque manche, avant de déplacer les chariots, vérifiez si les dés affichent au moins 2 rats d'une même couleur. Si oui, les occupants du chariot de cette couleur résolvent une contamination : ils posent tous leurs 2 cartes Symptôme face cachée dans la zone correspondant à leur chariot à droite du plateau. Ajoutez secrètement une carte de la pioche Symptômes à cette zone, sauf si une carte s'y trouve déjà *(suite à l'effet du remède Sangsues par exemple)*. Mélangez toutes les cartes de la zone et redistribuez-en 2, toujours face cachée, à chaque joueur du chariot ; défaussez face cachée la carte excédentaire.

Si la valeur de vos cartes Symptôme atteint ou dépasse 6, vous avez la peste ! Si vous l'aviez déjà, la valeur de ces cartes n'a aucune importance (vous avez toujours la peste). Lorsque la pioche Symptômes s'épuise, remélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. Être seul sur un chariot ne vous autorise pas à ignorer la contamination : vous devez résoudre les étapes ci-dessus malgré tout.



Si une contamination se déclenche sur un chariot vide, défaussez les éventuelles cartes Symptôme déposées par des sangsues dans sa zone, mais ne résolvez pas de contamination.

Remèdes



Les remèdes (sauf le fouet) peuvent être joués **à votre tour.** Un remède se joue **en plus** de votre action, et **après** celle-ci. Chaque carte Remède propose deux remèdes : choisissez-en un, effectuez-le, puis défaussez la carte. Vous pouvez jouer autant de cartes Remède que vous le désirez à votre tour. Vous avez le droit de jouer une carte que vous aviez piochée à ce tour. Lorsque la pioche Remèdes s'épuise, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. Ne dévoilez jamais vos cartes Remède aux autres joueurs, sauf quand vous les jouez. Voyez p. 9 pour plus de détails sur les six types de remèdes.

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

Gagner la partie

Dès qu'un chariot parvient à quitter la ville, ses occupants annoncent s'ils ont la peste ou non. **Si tous les joueurs du chariot sont sains, ils gagnent immédiatement la partie**, qui s'arrête aussitôt. Si au moins un joueur du chariot avait la peste, tous les passagers du chariot meurent : la partie se poursuit alors pour une dernière manche, ultime chance pour un chariot entièrement sain de quitter la ville. Si aucun des deux autres chariots n'y parvient, leurs occupants meurent.



Si la partie continue, les résultats de dé qui correspondent aux chariots éliminés n'ont aucun effet.

Si les trois chariots sont porteurs de la peste lorsqu'ils passent la ligne d'arrivée, ne l'atteignent pas dans le temps imparti, ou sont vides en la passant, tous les joueurs qui avaient la peste (dont les symptômes ont atteint une valeur de 6 ou plus à n'importe quel moment de la partie) **remportent la partie.**

Les joueurs qui meurent à l'arrivée ou en cours de partie doivent **révéler honnêtement** leur état de santé. S'ils étaient sains mais sont morts parce qu'un porteur de la peste était à bord, ils ont perdu de toute façon. En revanche, un joueur qui est lui-même porteur de la peste peut encore gagner en faisant perdre les joueurs sains, et peut discuter ou influencer les autres pour arriver à ses fins !

Toutefois, c'est une victoire qui manque un peu de classe. Votre objectif prioritaire devrait toujours être d'éviter d'attraper la peste, et de gagner en tant que joueur sain – même si c'est plus difficile. Dans la vraie vie, vous n'iriez pas attraper la peste juste pour enquiquiner vos amis, si ?

Cas particulier : le chariot vide. *Si un chariot vide franchit la ligne d'arrivée, la partie continue. Faire arriver des chariots vides est une bonne stratégie pour les joueurs porteurs de la peste, car cela prive les joueurs sains d'un véhicule. Si le 1er chariot qui passe la ligne est vide, cela ne déclenche pas la fin de la partie, et ne force donc pas les deux autres à arriver lors de la manche suivante.*

Égalités : *si plusieurs chariots franchissent la ligne d'arrivée lors du même tour, c'est le chariot qui termine le plus loin derrière (qui avait plus de cases à parcourir après la ligne) qui arrive le premier. Si cela ne suffit pas à départager l'égalité, c'est le chariot qui était en tête au début de la manche qui arrive le premier.*



Vous êtes prêts à jouer !

Les pages suivantes vous donnent des astuces stratégiques, des précisions de règles, des règles spécifiques pour 1 à 3 joueurs et des règles optionnelles avancées.

Astuces stratégiques

Gérer ses symptômes : même s'il est important que votre chariot avance vite, il est vital de recourir judicieusement à sa main de cartes pour qu'aucun passager de son chariot n'attrape la peste. Pour cela, vous pouvez relancer les dés pour éviter les rats (donc les contaminations), utiliser une pomme d'ambre pour améliorer vos symptômes, ou jouer des sangsues pour limiter les risques lors de la contamination de votre chariot. Souvenez-vous qu'en cas de contamination, toutes les cartes Symptôme du chariot sont mélangées : rester sain requiert donc un effort conjoint de tous les passagers.

Ralentir les autres : relancer les dés est la manière la plus évidente de ralentir les autres chariots, mais provoquer une contamination dans un chariot est aussi un moyen très efficace de forcer ses passagers à ralentir, le temps de déterminer s'ils peuvent se faire confiance. Si, en plus, vous parvenez à jouer des sangsues pour glisser une carte Symptôme de forte valeur dans leur zone de contamination au préalable, vous augmentez les chances d'y propager la peste. Rappelez-vous qu'un chariot qui n'est pas complètement sain ne peut pas gagner, même s'il arrive avant vous.

Communication et esprit d'équipe : il est vivement conseillé de communiquer avec les occupants de votre chariot ! Vous avez le droit d'annoncer les symptômes que vous jouez et recevez lors d'une contamination. Cela vous aidera à déterminer s'il y a un cas de peste à bord. Cependant, attention aux mensonges des joueurs malades ! Les équipes qui passent leur temps à éjecter les leurs du chariot gagnent rarement. Faites confiance à votre intuition et à vos déductions lors des contaminations, observez les actions des autres joueurs, et prenez la bonne décision pour savoir qui éjecter du chariot, et quand le faire.

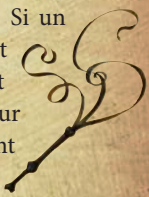
Propager la peste : si vous avez la peste, votre but est de faire en sorte que les joueurs sains ne gagnent pas ! Propagez la peste avec des contaminations, utilisez une pomme d'ambre pour faire empirer vos symptômes, et placez vos cartes les plus fortes dans les zones de contamination en utilisant des sangsues ! Semez le doute et la confusion parmi les chariots qui sont en avance. N'oubliez pas que les 2e et 3e chariots n'ont qu'une seule manche pour terminer une fois que le 1er a franchi la ligne d'arrivée : des relances habilement effectuées peuvent donc vous permettre de piéger les chariots suivants à l'intérieur de la ville.

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

Description des remèdes



Arsenic : placez 2 dés sur le plateau pour les bloquer. Ces dés ne peuvent plus être relancés ou modifiés durant cette manche. Si tous les dés sont bloqués, il n'est donc plus possible d'effectuer l'action *Relancer 2 dés*.



Fouet : empêchez quelqu'un de sauter sur votre chariot, de vous bousculer, ou de vous éjecter. L'action ainsi avortée compte tout de même pour le joueur qui voulait l'accomplir. Si un joueur réalise plusieurs actions de déplacement (avec la *poudre d'émeraudes*), il vous faut un fouet par action que vous souhaitez empêcher. Si un joueur à l'arrière veut bousculer les deux qui le précèdent et que chacun d'eux joue un fouet, le joueur reste à l'arrière. Si plusieurs joueurs veulent utiliser un fouet, ils doivent l'annoncer dans l'ordre du tour.



Pomme d'ambre : piochez 2 cartes Symptôme de manière à en avoir 4 en main, puis défaussez-en 2 face cachée et conservez les 2 autres. Ne faites pas la somme des valeurs de vos 4 cartes pendant cette manœuvre.



Poudre d'émeraudes : réalisez une action *Déplacer 1 pion* (bousculade, saut ou éjection), en plus de votre action principale, quelle qu'elle soit.

Poulet : quand vous réalisez l'action *Relancer 2 dés*, vous pouvez relancer l'un de ces dés, ou les deux, jusqu'à trois fois supplémentaires. Les dés doivent être relancés simultanément, mais vous pouvez arrêter de relancer un dé quand vous en êtes satisfait, tout en continuant de relancer l'autre.



Sangsues : piochez 2 cartes Symptôme, consultez-les et choisissez-en une à ajouter face cachée à une zone de contamination *(celle de votre chariot ou une autre)*. La carte choisie reste dans cette zone jusqu'à ce qu'une contamination y survienne. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Symptôme par zone de contamination. Toutefois, si une contamination survient et qu'il y a déjà plusieurs cartes Symptôme dans la zone correspondante, mélangez-les et ajoutez une seule d'entre elles à la contamination. Les autres sont défaussées face cachée.



◆ ◆ ◆ ◆ ◆

Règles pour 1 à 3 joueurs

À moins de 4 joueurs, ajoutez des joueurs neutres à la partie : 1 à 3 joueurs, 2 à 2 joueurs, 3 en solo. Avant de lire cette section, lisez les règles générales, car vous les appliquerez avec ces ajustements :

Mise en place : comme un joueur humain, chaque joueur neutre reçoit une carte Personnage et le pion associé, placé dans un chariot, ainsi que 2 cartes Symptôme face cachée. **À moins de 4 joueurs, ni les joueurs humains, ni les neutres, ne remplacent leur main s'ils ont reçu deux cartes « 3 » à la distribution.** *(Vous pouvez donc commencer directement avec la peste.)*

À son tour, un joueur neutre réalise **une action spécifique** : il relance un dé. Par défaut, il doit relancer un dé de la couleur du chariot le plus proche de l'arrivée qu'il n'occupe pas. S'il peut relancer une pomme plutôt qu'un rat, il le fait.

Note : *si un des trois chariots a déjà franchi la ligne d'arrivée, le joueur neutre relance un dé du seul chariot encore en jeu qui n'est pas le sien. Si un joueur neutre est sur le seul chariot encore en jeu, il relance n'importe quel dé qui ne correspond pas à son chariot. Si les six dés affichent la couleur de son chariot, un joueur neutre ne relance rien (et ne se déplace pas).*

Si le dé que le joueur neutre a relancé affiche une pomme **après** la relance, il déplace son pion selon sa position :

- S'il est au milieu ou à l'arrière de son chariot, il résout une *bousculade* pour se mettre devant.
- S'il est à l'avant du 2e ou 3e chariot, il résout un *saut* pour atteindre le chariot qui le précède.
- S'il est à l'avant du 1er chariot, il *éjecte* le pion à l'arrière de son chariot, si possible.

Ces actions peuvent être contrés par les joueurs avec un *Fouet*.

Résolvez les contaminations comme pour un joueur normal : le joueur neutre place ses 2 cartes Symptôme dans la zone dédiée et récupère 2 cartes. Les joueurs neutres peuvent être éjectés comme un joueur normal, et de la même façon, un joueur qui éjecte un joueur neutre sain du 3e chariot (avec une valeur de symptômes inférieure à 6) est éliminé.

Une **4e action** est disponible pour les joueurs humains : regarder une carte Symptôme chez un joueur neutre. Si vous le faites, **ne mélangez pas** ses cartes après votre action.

Conditions de victoire : lorsqu'un joueur neutre franchit la ligne d'arrivée, révélez ses cartes Symptôme. Si la valeur cumulée est égale ou supérieure à 6, il est porteur de la peste. Son état de santé au fil de la partie n'a aucune importance : seul compte le résultat lorsqu'il franchit la ligne d'arrivée. Les conditions de victoire ne changent pas : un joueur neutre pestiféré provoque la mort de tout son chariot, et la partie continue. Si un chariot de joueurs neutres sains franchit la ligne d'arrivée, les neutres gagnent et tous les autres joueurs ont perdu.

En solo, vous perdez la partie dès que vous attrapez la peste.

Précisions au sujet des personnages

Brigand : si vous obtenez une action supplémentaire, vous pouvez refaire votre action spéciale (et ce autant de fois que vous le désirez, si vous vous sentez chanceux).

Chevalier : un fouet ne vous empêche pas de réaliser votre action spéciale.

Serf : consultez secrètement la carte Symptôme piochée avant de décider dans la zone de contamination de quel chariot vous la placez (face cachée).

Servante : si la servante a consulté la pioche Symptômes avant que plusieurs chariots résolvent une contamination, résolvez les contaminations en partant du premier chariot vers le dernier.

Shérif : si vous consultez les cartes Symptôme d'un même joueur plusieurs fois, ce joueur a le droit de mélanger ses cartes avant que vous ne les consultiez.

◆ ◆ ◆ ◆ ◆



Modes de jeu supplémentaires

Les modes de jeu listés ci-dessous peuvent venir s'ajouter aux règles normales. Vous pouvez même les combiner !

Capacité de personnage (joueurs confirmés) : chaque joueur utilise le côté « Action spéciale » de sa carte Personnage. L'action spéciale est une 4e action disponible, ce qui signifie qu'à son tour, un joueur peut réaliser cette action au lieu de relancer 2 dés, piocher 1 carte Remède ou déplacer 1 pion.

Vous pouvez aussi jouer avec une même action spéciale disponible pour tout le groupe. Dans ce cas, considérez-la comme une 4e action disponible pour tous, comme si tous les personnages avaient la même capacité.

Souche bénigne (pour les joueurs qui aiment le contrôle) : lorsqu'une contamination survient, les joueurs ne placent qu'une carte Symptôme dans la zone de contamination de leur chariot (au lieu de 2). Cette carte est piochée au hasard par votre premier voisin de gauche qui ne participe pas à la contamination. N'oubliez pas d'ajouter une carte de la pioche Symptômes à la zone de contamination comme d'habitude.

Souche virulente (pour une partie vraiment pestiférée !) : les joueurs qui reçoivent deux cartes « 3 » en début de partie ne reçoivent pas de nouvelles cartes à la place : ils commencent donc avec la peste. Pour mettre la barre encore plus haut, ne retirez pas les « 4 » avant de distribuer les cartes Symptôme !

Chariots rapides (pour une partie plus courte) : avancez les chariots de quelques cases avant le début de la partie, particulièrement si vous êtes nombreux. À l'inverse, pour une partie plus longue, vous pouvez imaginer des cases supplémentaires, ou faire deux tours de plateau.

Aumônes (pour un petit twist) : fabriquez six cartes ou pièces Aumône (des bouts de papier font l'affaire). Écrivez « Rien ne se passe » sur 4 d'entre elles, « Peste » sur une autre, et « Guéri » sur la der-



nière. Au début de la partie, mélangez ces cartes face cachée et placez-les près du plateau. Lorsque vous jouez une carte Remède *Poulet*, vous pouvez l'utiliser pour son effet normal **ou** pour piocher une carte Aumône, la consulter, puis l'attribuer au joueur de votre choix *(y compris vous)*. Le joueur qui reçoit la carte la consulte, puis la place face cachée devant lui.

Les 4 cartes *Rien ne se passe* n'ont pas d'effet, mais ajoutent une notion de bluff. La carte *Peste* inflige la peste au joueur qui la reçoit, quelle que soit la valeur de ses cartes Symptôme. La carte *Guéri* immunise le joueur qui la reçoit contre la peste pour le reste de la partie, le soignant même s'il l'avait déjà. Toutefois, si un joueur guéri passe la ligne d'arrivée sur un chariot avec un ou deux porteurs de la peste, il perd tout de même la partie. Si un joueur reçoit la carte *Guéri* **et** la carte *Peste*, la carte *Guéri* prévaut.

Scripta manent : si vous persistez à inviter des tricheurs dans vos soirées jeux, demandez aux joueurs de noter les valeurs de leurs 2 cartes Symptôme sur un papier (ou de les prendre en photo) après chaque contamination. Si, à la fin de la partie, un joueur révèle des cartes qui ne correspondent pas à ce qu'il a noté ou photographié, il est excommunié à vie de la communauté des joueurs de *Bristol 1350*, avec interdiction de rejouer. Il reste possible de demander grâce auprès de Lucky Duck Games le deuxième jeudi d'octobre de chaque année. Vous pouvez aussi demander à un arbitre de consulter les cartes des joueurs après chaque contamination.

Score : si vous jouez plusieurs parties avec le même groupe, vous pouvez noter l'évolution des scores d'une partie sur l'autre. Un joueur sain qui réussit à quitter la ville en vie marquerait ainsi 2 points. Un joueur porteur de la peste qui parvient à empêcher les joueurs sains de gagner marquerait 1 point.

Histoire de la Peste Noire

La Peste Noire fut l'une des épidémies les plus violentes de l'histoire de l'humanité. Partie d'Asie, elle se répandit en Europe par les routes commerciales terrestres et maritimes, connaissant son apogée entre 1347 et 1351. La quasi-totalité du continent fut touchée, et on estime que 30 à 60% de la population européenne en mourut. Pour la plupart des victimes, la mort survenait quelques jours seulement après l'apparition des premiers symptômes, ce qui causa l'apparition de nombreuses fosses communes où l'on enterrait précipitamment les malheureux.

Le système politique et féodal de l'Europe, qui reposait sur une main-d'œuvre ne cessant donc de se réduire, en fut profondément bouleversé. La population se tourna vers le fanatisme et la ferveur religieuse, en appelant à Dieu pour trouver des réponses. Le spectre de la peste continua de hanter l'Europe pendant des siècles, et de nouvelles épidémies s'abattirent dans plusieurs grandes villes par la suite.

Les cartes Personnage de notre jeu rappellent que la peste frappait indistinctement toutes les catégories sociales ; en ces temps troublés, personne ne pouvait oublier la présence fidèle de la mort.



Bristol

Bristol était à l'époque la 2e ville d'Angleterre, et un port très important. Il est probable que la peste soit entrée sur les terres anglaises via un port à proximité en 1348, faisant de Bristol la 1re grande ville anglaise frappée par le fléau. La population en souffrit atrocement, car en raison de la proximité propre aux grandes villes et à l'insalubrité des rues, véritables égouts à ciel ouvert, on estime que Bristol perdit entre un tiers et la moitié de ses habitants.

Remèdes

Au XIV^e^ siècle, la médecine n'était pas ce qu'elle est aujourd'hui. De nombreux « remèdes » virent le jour au fil des années, mais aucun n'était efficace. Voici ceux que nous avons inclus dans le jeu :

Arsenic, poudre d'émeraudes

Diverses potions à base d'arsenic ou d'émeraudes broyées étaient censées guérir de la peste ; comme on peut s'en douter, elles faisaient mourir le malade encore plus rapidement.

Fouet

La peste, pensait-on, était la punition divine destinée aux pécheurs. Certains décidèrent donc de se flageller pour expier leurs prétendues fautes, espérant que Dieu, devant ce repentir, les préserverait de la peste.

Pomme d'ambre

Des médecins pensaient que la maladie se répandait par les mauvaises odeurs. Ainsi, un remède possible était de remplir de petites sphères métalliques de fleurs et de parfums, et de les porter comme un collier pour repousser le mal.

Poulet

La méthode Vicary, du nom du médecin anglais qui la proposa, consistait à plumer un poulet puis à l'appliquer sur les bubons d'un malade. Une fois que le poulet tombait malade, on le lavait, puis on répétait l'opération jusqu'à guérison du malade, ou du poulet. Ou, plus souvent, jusqu'à la mort des deux.

Sangsues

La médecine médiévale reposait largement sur la théorie de l'équilibre des humeurs, associées aux quatre éléments : le sang (l'air), la bile noire (la terre), la bile jaune (le feu) et le flegme (l'eau). En pratiquant des saignées ou en apposant des sangsues pour retirer l'excédent de sang, on pensait que le corps retrouverait l'équilibre et la santé.



Musique d'ambiance

Enrichissez votre expérience de jeu avec 30 minutes de musique d'ambiance ! La bande-son officielle de Bristol 1350 a été créée sur mesure par l'ensemble médiéval Falsobordone. Vous pouvez la trouver sur YouTube en saisissant « Bristol 1350 Soundtrack » ou en flashant le QR code ci-dessus.

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

Crédits

Auteur et rédacteur : Travis Hancock

Conception graphique : Holly Hancock

Illustrations : Sarah Keele

Ont également contribué à la conception du jeu : Dylan Mangini, Heriberto Valle, Tyler Edmundson, David Bock, Frans Hogenberg et Camille Millar.

Merci à tous les testeurs : Cris Glenn, Preston, Spencer, Levi et Evan Hancock, Mark et John Rick, Nick et Cami Murray, Chad et Karen Wilson, la famille Hoyt, Garrett et Amanda Thacker, John Myers, Brian Dudte, Amos Brigham, Jason Donoghue's Battles and Bravery 7th & 8th Grade Class, Brad Tayler, The Crew (Patti Sadler, Abbie Slaugh, Sam Jackson, Erika Jackson, Madyson McCook, Carol Glenn, Nick Glenn, Andra Wells, Jedi Lion, Sarah Harrison, Jordan Peterson, Ashley Magoffin, Alex Cutshaw, Rachel Hansen).

Merci à nos 16 505 backers Kickstarter ! Remerciements spéciaux à Rob Vardaro.

Version française
Lucky Duck Games
Traduction : Antoine Prono (Transludis)
Relecture : Siegfried Würtz
PAO : Marek Baranowski

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

2e édition.

Dark Cities



La série Dark Cities

Bristol 1350 appartient à la série Dark Cities. Chaque jeu de cette série se présente sous la forme d'une boîte-livre aimantée. Il se concentre sur une ville en particulier et une année marquante de l'histoire de cette ville, tout en s'articulant autour d'un élément sombre, secret ou mystérieux.

Nous travaillons déjà sur le prochain volume ! N'hésitez pas à vous rendre sur www.facadegames.com pour acquérir les volumes déjà parus dans cette collection et en apprendre plus sur la série Dark Cities.

Facade Games

Lucky Duck Games