

B

ブリストル  
Bristol  
1350



1-9 Players

Ages 13+

20-40 Minutes



## ゲームの概要

# Overview

O かの恐ろしき疫病である黒死病(ペスト)がブリストルの町に襲いかかりました。あなたは3台あるリングの荷車のうちの1台に乗りこみ、安全な地方に逃れようと必死に道を走っています。一番最初に町を出て、かつその荷車に乗っているのが健康な村人だけであったなら、その荷車に乗るあなたと仲間たちは脱出に成功し、ゲームに勝利することができます。

しかし荷車に同乗している村人の中には、途中でペストに感染してしまつた人が紛れている可能性があります。感染した村人たちはあなたに見捨てられないように、自分の症状を必死に隠すでしょう。感染した村人を同じ荷車に乗せたまま町を出た場合、あなたも感染して死んでしまいます。そうならないように何とかして脱出を目指さなければならないのです。



## 内容物

# Contents



治療カード 27枚



マップ 1枚



キャラクターカード 9枚



荷車 3台



ポーチ 1袋



ダイス 6個



症状カード 32枚



駒 9個

## ゲームの目的

# O bjective

感染者のいない荷車に乗って、一番最初に町から脱出することを目指します。脱出した時、その荷車に同乗しているプレイヤーの誰かが疫病にかかっていた場合、その荷車に乗っていた人は全員疫病に感染して死んでしまいます。健康なプレイヤーのみが乗る荷車が脱出して勝者が決定するまでプレイを続けます。

各プレイヤーが所持する2枚の症状カードの合計値が一度でも6以上になった場合、その後症状カード合計値が6未満になったとしても、そのプレイヤーは以降のゲーム中、ペストに感染しているとみなされます。つまり感染することは絶対に避けなければなりません。しかしもし感染してしまったなら、健康なプレイヤー達に勝利させないことが新たな目的となります。そのためには、ゴールラインを通過する荷車を空(プレイヤーが乗っていない)状態にしたり、感染した人が乗り込んでいる状態にする事を目指します。



## ゲームの準備

# S et Up

マップボードを置き、3台の荷車をスタート位置に配置します。各プレイヤーはキャラクターカードを1枚選択し、カードと同色の駒をポーチの中に入れます。ポーチを振って、ランダムに駒を1個ずつ取り出し、取り出した順に、下表に従って左の荷車から順に指定数の駒を乗せます。先に乗せた駒がその荷車の、より先頭側に配置されます。

プレイ人数	 Birch (白茶色)	 Cedar (赤茶色)	 Oak (焦茶色)	開始時の 治療カード
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

例えば4人プレイでは、白茶に2個、次に赤茶に1個、次に焦茶に1個を引いた順に配置します。

1~3人プレイでは、「ゴースト」と呼ばれる駒を追加して、擬似的に4人プレイを作りだします。ゴーストにはキャラクターカードが1枚与えられ、そのカードと同色の駒を、通常のプレイヤーと同様にポーチからランダムに引いて荷車に乗せます。詳細は9ページに掲載しており、基本ルールを読み終えた後に確認して下さい。

遊ぶ人の中に初回プレイの人がいる場合、キャラクターカードは基本面を使用してください。経験豊富なプレイヤー同士で遊ぶ場合は、キャラクターカードの「特殊アクション」面を使用しても構いません。詳しくは13ページの「その他のゲームモード」の「キャラクター能力」の項を参照してください。

症状カードの山札から値「4」(Buboes:横痃)をすべて一旦取り除きます。残りの症状カードをすべてシャッフルし、各プレイヤーに2枚ずつ裏向きに配ります。もし受け取った2枚ともが値「3」のプレイヤーがいた場合、そのプレイヤーは皆にそれを伝えて新しいカードを2枚受け取ります。この様にしてプレイヤーが全員、2枚の症状カードの合計値が5以下の状態でゲーム開始するように調整します。残りの症状カードと除外していた値「4」をまとめてシャッフルし、マップボード左下の「New Symptoms(新たな症状)」のところに裏向きの山札にして置きます。プレイヤーは自分の症状カードを他プレイヤーに見せてはいけません。

治療カードをシャッフルして、先ほどの表ひょうに書かれている枚数を各プレイヤーに渡します。残ったカードは裏向きの山札にして、マップボードの右上側に置きます。



## 遊び方 How to Play

h ゲームはラウンド方式です。各ラウンドではまず、いずれかのプレイヤーが6個のダイスをすべて振ります。そして、現在先頭の荷車の一番前に駒があるプレイヤーから始めて(第1ラウンドではBirch(白茶色)の荷車の一番前にいるプレイヤーからスタート)、時計回りに各プレイヤーが順番に手番を行います。自分の手番では、次ページのリストの中からアクションを1つ実行できます。これらは、各キャラクターカードの下部にも小さく記載されています。

## アクション (1つ選択)

### ◆任意ダイス2個を振り直す

残り4個のダイスは、ラウンドの最初に振った時や前のプレイヤーの手番時の状態のまま変更しない様にしてください。ラウンド終了時の6個のダイス出目は、後述する「荷車の移動」と「濃厚接触」に影響します。



### ◆治療カードを1枚引く

治療カードは、以降の手番中に使用することで特殊な治療アクションを行うことができるカードで、詳しくは後述します。手持ちの治療カードが3枚あるプレイヤーは、治療カードを引くことはできません。



### ◆駒の移動

駒の移動は、以下のいずれかを選択して行います：

**押しのけ：**自分の駒を、現在乗っている荷車の先頭に移動させます。



**飛び乗り：**自分の駒を、「現在乗っている荷車の前を走っている荷車」の一番後ろに移動します。これは現在の荷車の先頭にいる場合のみ飛び乗りできます。移動後、元の荷車に乗っていた他の駒を先頭側にスライドして空いた場所を埋めます。もし前方の移動先の荷車が満員だった場合、自分の駒を移動先の荷車の一番後ろの駒と位置を入れ替えます (各荷車の駒の上限は3個までです)。



**突き落とし：**駒1個をあなたの乗っている荷車から突き落とします。ただし突き落とせるのは自分より後方の駒のみで、つまり同じ荷車の1つ後ろか2つ後ろにいる駒だけを突き落とすことができます。突き落とされたプレイヤーは、座席が空いている荷車のなかで最後尾にある荷車の、一番後ろに駒を置かなければなりません (例えば、最後尾の荷車にまだ空席がある場合は最後尾の荷車の一番後ろ、最後尾の荷車に空席がない場合は2番手の荷車の一番後ろなど)。押し出した事によって隙間が空いた場合は、駒を前にスライドして空きを埋めます。



もしあなたが突き落されて、突き落される先の全ての荷車に空きがなかったり、最後尾(3番手)の荷車から突き落されたりした場合、あなたは取り残されてゲームから脱落します！しかしこの時、あなたがペストに感染していないことがプレイヤー達に明らかになった場合、押し出したプレイヤーは恥ずかしさと後悔のあまり死んでしまい、同様にゲームから脱落します。

すべてのプレイヤーがアクションを実行した後、最終的な6個のダイスの出目(ネズミとリンゴのシンボル)の色の数を確認し、一致する色の荷車(空の荷車を含む)をその色のダイス数に等しい数のスペースだけ前進させます。荷車の移動はラウンド終了時のみ行われ、最初にダイスを振った時やプレイヤーが手番中に振り直した時には**移動しません**。複数の荷車が同じスペースに到達した場合、ラウンド開始時の位置が、より先行していた荷車がリードしているとみなされ、同じスペースにいらながらも他の荷車より少し前方にずらします。これにより、次のラウンドの3台の荷車の順位が決まります(荷車の順位は駒の移動に影響し、誰からラウンドを開始するかが決まります)。第1ラウンドでは、Birch(白茶色)、Cedar(赤茶色)、Oak(焦茶色)の順で荷車が並びます。

荷車の移動を終えたら新しいラウンドとなり、再び6個の全ダイスを振り、先頭の荷車の一番前にいるプレイヤーから始め、時計回りに順番に手番を行っていきます。ゲームが終わるまでこの様にラウンドを繰り返します。



### 濃厚接触

## Mingles

ダイスにはリンゴとネズミのシンボルが描かれています。各ラウンドの最後、荷車を移動させる前に、ダイスの出目でネズミが2匹以上出ている色の荷車があった場合、その荷車に乗っているプレイヤー全員に「濃厚接触」が発生します。濃厚接触が発生した荷車に乗っている全プレイヤーは、持っている2枚の症状カードをそれぞれマップボード右側の、**対応する荷車の濃厚接触エリア**に裏向きのまま置かなければなりません(マップボード右側に荷車の名前が表示)。更に症状カードを山札から1枚引き、同じくその荷車の濃厚接触エリアに裏向きのまま追加します。ただし誰かが手番で治療カード「Leeches(蛭)」をプレイしていて既にカードを1枚(以上)置いていた場合、代わりにそのカードを追加します(詳細は後述)。その後濃厚接触エリアにあるカードをすべてシャッフルし、その荷車に乗っている各プレイヤーに2枚ずつ再分配します。余ったカードは裏向きのまま「Discarded Symptoms(症状カード捨札置き場)」に捨てます。

新たに配られた2枚の症状カードの合計値が「6」以上であれば、あなたは以降のゲーム中、ペストに感染しているとみなされます。既にペストに感染している場合は、もはやどのカードを受け取ろうが関係ありません(既に感染している為)。症状カードの山札がなくなるたびに、症状カードの捨札をシャッフルして新しい山札を作り直します。乗っているプレイヤーが1人しかいない荷車で2匹以上のネズミが出た場合でも「濃厚接触」は行わなければなりません。



## 治療カード

# Remedies



「Whip(鞭)」を除くすべての治療カードは、自分の手番中にプレイ(使用)することができ、メインアクション(ダイス振り直し、治療カードを引く、駒の移動)を終えた後、それに加えてプレイします。各治療カードには2つの使用方法があり、上段または下段の効果をどちらか選択して使用できます。使用した後は捨札にします。自分の手番中、何枚でも治療カードをプレイすることができ、同じ手番内で引いた治療カードをプレイすることもできます。山札がなくなるたびに捨札の山をシャッフルして山札を作り直します。治療カードをプレイするとき以外は、他プレイヤーに自分の治療カードを見せてはいけません。6種類ある治療カードの効果詳細は、8ページの「治療カードの詳細」を参照してください。

## ゲームの勝利条件

# Winning the Game

荷車がゴールラインを通過(Finishスペースに到達)して町を脱出するたびに、その荷車に乗っていたプレイヤー全員がペストに感染しているかどうかを明らかにしなければなりません。荷車に乗っている全員が健康であれば、その荷車に乗っている全員が共に勝利し、ゲームは終了します。荷車に乗っている誰か1人以上が感染していた場合は、その荷車に乗っている全員が死亡し、全員健康な荷車が脱出するまでゲームを続け、その後ゲームは終了します。



荷車がゴールラインを通過した後もゲームが続く場合、ゴール済みの荷車の色のダイスの出目は何の影響もなくなります。ゴール時やゲーム中に死亡(脱落)したプレイヤーは、自分の感染状況を正直に明かさなければならず、それ以降もう手番はなく、治療カードもプレイできません。1番手の荷車がゴールラインを通過した後、2番手、3番手の荷車はさらにあと1ラウンド以内にゴールしなければ、町からの脱出が間に合わなかったとみなされ、間に合わなかったプレイヤーは死亡します。

3台の荷車がすべて感染した状態でゴールラインを通過した場合や、健康な荷車が時間内にゴールラインを通過できなかった場合、または通過した荷車が全て空席だった場合は、ペストに感染していたプレイヤー(つまりゲーム中のいずれかの時点で一度でも症状の値が6以上になっていた人達)の勝利となります。健康な状態で勝利することは困難ではありますがそれはより印象的な勝利であり、プレイヤーは何としてもペストに感染しないように勝利を目指さなければなりません。

## ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ これで、ゲームの準備が整いました！

以降のページでは、戦略のアドバイス、治療カードとルールの詳細、1~3人プレイ用ルール、任意で導入できる上級ルールなどを説明します。

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

### 役立つ戦略とアドバイス



## Helpful Strategy & hints

**症状カードの管理:**荷車を速く走らせることも重要ですが、自分や同乗者がペストに感染しないように途中途中で「症状カードを管理」することも重要です。

そのためにはダイスでネズミが出ないようにしたり(濃厚接触を避けるため)、「Pomander(匂い玉)」を使って自分の症状カードの数値を下げたり、「Leeches(蛭)」を使って荷車の濃厚接触時に追加される症状カードに影響を与えたりが有効です。濃厚接触では、自分の症状カードが荷車に乗っている全員の症状カードと混ざってしまうので、健康を維持するためには同乗者みんなの努力が必要になります。

**他の荷車を減速させる:**ダイスを振り直して出目を調整することで速い荷車を減速させるのは基本として、他の荷車で「濃厚接触」を発生させることで、その荷車に乗っているプレイヤーはお互いを信頼できるか疑心暗鬼となるため結果として減速させることが出来るでしょう。また、先にゴールした荷車があっても、その荷車の誰かが感染してさえいれば問題ありません。あなたはその荷車に「濃厚接触」を起こさせたり「Leeches(蛭)」カードを使って濃厚接触時に高い値の症状カードを加えさせたりする事で、その荷車でペストを蔓延させる事ができます。

**コミュニケーションとチームワーク:**同乗者とのコミュニケーションを大切にしましょう。濃厚接触時に出したカードや受け取ったカードについて、同乗者と話し合ってください。これにより、あなたの荷車で誰かがペストに感染しているかどうかを判断することができます。ただし、感染したプレイヤーは、健康であるかのように見せるために、嘘の情報を与えようとするでしょうから注意が必要です。やみくもに押し合いへし合いしている荷車が勝つことはまずありません。自分の直感と、濃厚接触やプレイヤーの行動から得られるヒントをもとに、誰をどのタイミングで突き落とすべきかを的確に判断しましょう。



**ペストを広める:**あなたがペストに感染している場合、あなたの目標は健康なプレイヤーが誰も勝利できないようにすることです。そのためには、濃厚接触を起こしてペストを蔓延させたり、「Pomander(匂い玉)」で自分の症状を増やしたり、「Leeches(蛭)」で荷車の濃厚接触エリアに高い値の症状カードを出したり、先頭の荷車に混乱や不信感を与えて減速させたりが有効です。また、先頭の荷車がゴールしてゲームが続行された場合、2番手と3番手の荷車はゴールするのに追加の1ラウンドしかないことにも注意してください。そのため戦略的にダイスを振ることで、健康なプレイヤーを町に閉じ込める事が出来るかもしれません。



### 治療カードの詳細



## Remedy Descriptions

**Arsenic(砒素):**2個のダイスをボード上に置いて固定します。これにより現在のラウンド中、固定したダイスはもう振り直しや変更ができなくなります。すべてのダイスが固定された場合、そのラウンドでは「ダイスの振り直し」アクションは選択肢から除外されます。



**Chicken(鶏):**あなたが1アクションとして「ダイスの振り直し」を実行して2個のダイスを振り直す場合(その場合に限り)、同じ2個のダイスの片方または両方をそれぞれ3回まで追加で振り直してきます(つまり1回目を含めて各ダイスの振れる合計は4回まで)。ダイスは同時に振り直しますが、片方のダイス結果に満足した場合は振り直すのをやめてもう1個のダイスのみの振り直しを続ける事もできます。



**Crushed Emeralds(砕いたエメラルド):**駒の移動アクション(押しのけ、飛び乗り、突き落とし)を追加で1回実行します。メインアクションが駒の移動アクションでなかったとしても、この効果を使うことができます。



**Leeches(蛭):**症状カードを2枚引き、そのうち1枚を選んで任意の荷車(自分の荷車でも可)の濃厚接触エリアに追加します。症状カードを濃厚接触エリアに追加するために使用できるLeeches(蛭)の数に制限はありません。ただし実際に濃厚接触が発生した場合、Leeches(蛭)によってその荷車の濃厚接触エリアに追加されたすべての症状カードを山にして、シャッフルして1枚を引き、濃厚接触にはその1枚だけを追加することになります。



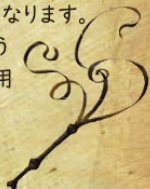
残った症状カードは裏向きのまま捨札にします。Leeches(蛭)で濃厚接触エリアに追加されたカードは、対応する荷車で濃厚接触が発生するまでそのエリアに残ります。

**Pomander(匂い玉)**: 症状カードを2枚引いて、合計4枚の症状カードのうち2枚を選んで保持します。4枚になった時に症状カードの値を合計してはいけません。



**Whip(鞭)**: 誰かがあなたの乗っている荷車に「飛び乗り」したり、あなたを「押しのけ」たり、あなたを荷車から「突き落とし」たりするのを防ぎます。あなたが鞭を使った際、相手プレイヤーはアクションを阻止されたとしても1アクション実行したとみなされます。もし相手が複数回の駒の移動アクションを実行した場合(「砕いたエメラルド」効果を使用して)、それを全て防ぐ為には実行数と同じ枚数の鞭が必要になります。

後方にいるプレイヤーが前方に「押しのけ」を実行しようとしたとき、前方にいるプレイヤーのいずれかが鞭を使用した場合、「押しのけ」を実行しようとしたプレイヤーはいずれのプレイヤーも追い越さず、後方にとどまります。複数のプレイヤーが鞭を使用したい場合は、プレイの手番順(現在のラウンドのスタートプレイヤーから時計回り)で使用者を決定します。



1~3人プレイ時の調整

## Player Adjustments

1~3人プレイでは、1~3体の「ゴースト」をゲームに追加します(3人なら1体、2人なら2体、1人なら3体)。1~3人プレイでは、ほとんどは基本ゲームと同じルールなので、まずはゲームの基本ルールを読んでください。その後、以下の調整を適用してください。

**ゲームの準備**: 各ゴーストにはキャラクターカードが1枚ずつ配られ、それに対応する駒を通常のプレイヤーと同様にランダムにポーチから引いて荷車に置きます。また、通常通り症状カードを2枚渡し(基本ルール同様、値「4」カードは一旦除外してからシャッフルし、その後戻します)、テーブルでの位置を決めます。基本ルールとは異なり、プレイヤーやゴーストが値「3」のカードを2枚持っていたとしても、新たに症状カードは配り直しません。

**ゴーストの特別ルール:**ゴーストの手番では、そのゴーストの乗っている荷車ではない、かつ可能な限り前方の荷車の色のダイスを1個振り直します。その際、その色の中でリングがあればリングを、リングがなければネズミのダイスを振り直さなければなりません。

さらに、ゴーストが振り直したダイスの出目にリングだった場合、そのゴーストの駒を以下の方法で移動させます。そのゴーストが荷車の真ん中か一番後ろにいる場合は、「押しのけ」を実行します。2番手、3番手の荷車の先頭にいる場合、「飛び乗り」を実行し、前方の荷車の一番後ろに移動します。ゴーストが先頭の荷車の一番前にいる場合、そのゴーストの乗っている荷車の一番後ろにいる駒に「突き落とし」を実行します(該当する場合)。プレイヤーは、ゴーストからの「押しのけ」「飛び乗り」「突き落とし」を治療カードの「鞭」で防ぐことができます。

ゴーストがいる荷車で濃厚接触が発生した場合、ゴーストは通常のプレイヤーと同様に2枚の症状カードをエリアに追加してシャッフルし、2枚の症状カードを受け取ります。ゴーストは通常のプレイヤーと同様に突き落とすことができますが、3番手の荷車から突き落とした場合、そのゴーストの症状カードの合計が5以下であった場合、突き落としたプレイヤーは基本ゲーム同様にゲームから脱落します。各プレイヤーは通常の3つのアクションに加えて、自分の手番で1アクションとして、任意のゴースト1体が現在持っている症状カードのうち1枚を見ることができます。

**勝利条件:**ゴーストがゴールするたびに、そのゴーストの症状カードを公開します。それらの症状カードの合計が6以上であれば、そのゴーストはペストに感染しています。ゲーム中に感染していたかどうかは問題ではなく、ゲーム終了時に何の値を持っているかだけが問題となります。勝利条件は通常と同じです。感染したゴーストが乗った荷車がゴールしてもゲームは続行します。ゴーストだけの荷車が健康な状態でゴールした場合ゴーストの勝利となり、プレイヤー全員は敗北します。

1人プレイゲームでは、どの時点であってもペストに感染した時点で、あなたの負けとなり、ゲームは終了します。





## Nitty Gritties (必要に応じて読む)

**Barmaid(女給):**女給が症状カードの山札を見た後、複数の荷車で濃厚接触が発生した場合、一番先頭の荷車から順に濃厚接触を行い、次に二番手の荷車、というように続けます。

**飛び乗り:**「飛び乗り」を行う為の荷車間の距離に制限はありません。つまり同じスペースにいなくても、前方の荷車の近くにいなくても、「飛び乗り」することができます。満員の荷車に「飛び乗り」する場合は、その荷車の一番後ろにいるプレイヤーと駒の位置を入れ替えます。つまり入れ替えられたプレイヤーは、後方の荷車の一番前に移動します。

**死亡したプレイヤー:**ゴール時やゲーム中に死亡して脱落した場合でも他プレイヤーに助言したり影響を与えたりして誰も勝利できないようにすることを目的として、ゲームに参加して構いません。

**ダイスを振る:**ダイスはいっぺんに同時に振ります。プレイヤーは振り直しアクションの際に、ダイスを2個ではなく1個だけ振り直しすることもできます。

**空の荷車:**空の荷車がゴールラインを通過しても、ゲームは続行されます。空の荷車をゴールさせることは健康なプレイヤーの逃げ道を1つ減らすことになるので、感染プレイヤーにとっては有効な戦略です。最初にゴールした荷車が空であった場合、ゲーム終了のトリガーにはなりません(つまり、他の荷車がゴールできるあと1ラウンドの制限時間は発生しません)。空の荷車では濃厚接触は行いませんが、もし濃厚接触が発生した場合は「Leeched(蛭)」によってその荷車の濃厚接触エリアに追加された症状カードは取り除きます。

**ゴースト(1-3人プレイでのみ使用):**ダイス目がゴーストの乗る荷車の色しか出ていない場合、そのゴーストの手番ではダイスの振り直しは行いません(つまり前進できない)。既にゴールしている荷車が存在する場合、そのゴーストの荷車ではない、かつまだゴールしていない荷車のダイスを振り直します。ゴーストが唯一残っている荷車に乗っている場合は、その荷車の色以外の任意ダイスを振り直します。ゴーストの症状カードを確認するアクションを使用した場合、確認時にカードをシャッフルする必要はありません。

**Knight(騎士)**:治療カードの「Whips(鞭)」で、この特殊アクションを妨ぐことはできません。

**Outlaw(無法者)**:追加のアクションを獲得した場合、特殊アクションをもう一度実行できます(運が良ければ何度でも)。

**Sheriff(保安官)**:あなたが同じプレイヤーの症状カードを複数の手番をつかって複数回確認する場合など、その相手プレイヤーは症状カードを確認されるたびにシャッフルすることができます。

**同着した場合**:複数の荷車が同じスペースで止まった場合、そのラウンド開始時の位置がより前方にあった荷車が、同じスペースにありながらも他の荷車よりも少しだけ前にずらし、リードしているとみなされます。複数の荷車が同じ移動処理時にゴールした場合、「より遠く」で移動を終えた、つまりゴール後に余った移動スペース数がより多かった荷車が先にゴールしたとみなされます。それでも同着の場合は、そのラウンド開始時の位置がより前方にあった荷車が先にゴールしたとみなされます。



Headache (頭痛)  
値1



Cough (咳)  
値2



Chills (寒気)  
値3



Buboes (横痃)  
値4



その他のゲームモード

## Optional Game Modes

以下のゲームモードを好きなだけ組み合わせ、基本ルールに追加して遊べます。

**キャラクター能力 (上級者向け) :** キャラクターカードをランダムに配り、「特殊アクション」面を使います。特殊アクションは、プレイヤーが利用できる4つ目のアクションとして扱われます。つまり自分の手番では「ダイスの振り直し」「治療カードを引く」「駒の移動」の代わりに、その特殊アクションを実行することができるということです。

各プレイヤーが異なる能力を持つ代わりに、全員で特殊アクションを1つ選び、それを今回のゲームの4つ目の利用可能なアクションとして全プレイヤーが共通で利用できるようにする、というルールを採用しても構いません。

**マイルドな緊張感 (ドラマチックな展開を望まないプレイヤー向け) :** 濃厚接触が発生するたびに、プレイヤーは症状カードを1枚だけ(通常2枚のところを)自分がいる荷車の濃厚接触エリアに追加します。このカードは、濃厚接触に参加していないプレイヤーの中で、スタートプレイヤーから時計回りに最初のプレイヤーがランダムに選択します。症状カードは通常通り山札からも1枚追加します。

**猛烈な緊張感 (ペストがより蔓延します) :** 症状カードを配るとき、値[3]が2枚で始まるプレイヤーに対して再配布は行いません。つまり、感染した状態で始まるプレイヤーがいることになります。さらに症状カードを配る前に値[4]のカードを取り除かないようにすることで、より難易度を上げることができます。

**スピードワゴン (ゲームを短時間にしたい場合) :** 荷車を任意のスペース数前進させることができます。これは、プレイ人数が多いゲームでは特に有効です。また、ボードのスペース数を増やしたり、2周でゴールにすることでゲームの長さを調整することができます。

**施し物 (ミニ拡張「Alms」を持っているプレイヤー向け) :** ゲーム開始時に、すべてのコインをポーチに入れます。6枚の治療カード「Alms(施し物)」を治療カードの山札に入れてシャッフルします。「Alms」をプレイした場合、ポーチから慎重に1枚コインを引き、他プレイヤーに見られないように裏表に書かれた文字を確認し、それを任意のプレイヤー(自分を含む)に渡します。



コインを受け取ったプレイヤーは裏表をみて書かれた文字を確認し、その後はゲーム中自分のキャラクターカードの下に隠しておかなければなりません。「Naught」と書かれた4枚のコインには何の効果もありません(ただし、ブラフには使えます)。「Plague(疫病)」と書かれた1枚のコインは、受け取った人の症状カードに関係なく、ゲームの残りの間そのプレイヤーはペストに感染します。「Cured(治癒)」と書かれた1枚のコインは、受け取ったプレイヤーにゲームの残りの間ペストに対する免疫を与え、すでに感染していた場合はそれを治癒します。ただし、「Cured」と書かれたコインを持っているプレイヤーが、感染したプレイヤーと同乗してゴールした場合、依然としてそのプレイヤーは死亡します。もしプレイヤーが「Cured」と「Plague」の両方のコインを持っていた場合、「Cured」のコインが「Plague」のコイン効果よりも優先されます。

ミニ拡張「Alms」を持っていない場合、トランプ、紙、トークン、硬化などを使って、自分で「コイン」を作って構いません。4枚の「Naught」コインと1枚の「Plague」コイン、1枚の「Cured」コインを作ります。プレイヤーは、自分の手番に治療カード「Chickens」をプレイした場合、コインを1枚引いて任意プレイヤーに渡すことができます。または、代わりに通常の通りの効果を使用してもかまいません。

**装飾写本:**もしプレイヤーの中に不正する人がいるなら、各プレイヤーは密かに自分の2枚の症状カードの番号を随時紙に記録したり、濃厚接触するたびに携帯電話で写真を撮らなければなりません。ゲーム終了時に、公開された症状カードと最終的に記録されたものが一致していない場合、そのプレイヤーは「Bristol 1350」を生涯にわたってプレイすることを禁じられます。この終身刑に対する上訴は、各年の10月の第2木曜日にFacade Gamesにて受け付けます。または各濃厚接触の後に、傍観者や脱落したプレイヤーが証人として症状カードをダブルチェックしてもいいでしょう

**ポイント制:**同じプレイヤー達で複数回ゲームをプレイする場合は、各ゲームの後にスコアを記録しましょう。健康なプレイヤーとして脱出してゲームを終了すると、2ポイント獲得します。感染プレイヤー(つまりゲームのいずれかの時点で症状が6以上になっていたプレイヤー)として、健康プレイヤー全員が勝つことを妨げた場合、それぞれ1ポイントを獲得します。



# h istory of the Black Death

黒死病(ペスト)は、人類の歴史の中で最も悲惨な出来事の一つです。ペストはアジアで発生し、陸路と海路の交易路を通じてヨーロッパに広がり、1347年から1351年にかけて最も蔓延しました。ヨーロッパ大陸のほぼ全域が被害を受け、人口の30~60%が死亡しました。殆どの人が、ペストの最初の症状に気付いてから、亡くなるまでの日数はわずか数日でした。

集団埋葬や急ごしらえの埋葬が一般的で、労働力が減少したために、ヨーロッパの封建制度や政治制度は大きく変化しました。宗教的な熱狂と狂信が高まり、人々は神に答えを求めはじめました。ペストはその後も人々を悩ませ続け、100年に数回ヨーロッパの各都市で再発したのです。

このゲームのキャラクターカードのデザインとしても表現されているように、社会的な階級や立場に関係なく、ほとんどの人がペストの影響を受けたことがわかります。この時代、人々は常に死と隣り合わせだったのです。



## ブリストル

この時代、ブリストルは重要な港町であり、ロンドンに次ぐイングランド最大の都市でした。現在一般的に、ペストは1348年にブリストル近くの港を経由してイングランドに入ってきたと考えており、ブリストルがイングランドの主要都市で最初に被害を受けた都市であると考えられています。実際はどうあれ、事実としてブリストルはペストによって壊滅的な打撃を受けました。ブリストル市民の3分の1から2分の1が、密集した人口と衛生状態の悪さ(当時の道路は開放下水で作られていた)のせいで死亡したと推定されています。





## 治療法

現在を生きる私たちは幸運にもペストの治療法を知っていますが、1300年代の人々はそれほど幸運ではありませんでした。彼らは様々な「治療法」を試しましたが、いずれも成功しませんでした。ここでは、このゲームにも登場する治療法を紹介します。

### 砒素と砕いたエメラルド

砒素や砕いたエメラルドを混ぜた薬を飲めば、ペストを治すことができると信じられていました。

### 鶏

「ヴィッカリーメソッド」と呼ばれる治療法の一つで、生きている鶏を摘み取り、ニワトリの尻を苦しんでいる患者の横痃（おうげん）に擦り付けるのです。鶏の尻は毒を吸収すると信じられていました。病気になった鶏は洗浄し、患者が鶏が治癒するまで再び患者に縛り付けたのです。これは作り話ではありません！

### 蛭(ヒル)

当時の身体に関する知識は、血液(気)、黒胆汁(地)、黄胆汁(火)粘液(水)の4つの「体液」のバランスをとることが重要だとされてきました。余分な血を抜くことで体のバランスを整え、健康になると考えられていたのです。患者から血を吸い取る方法のひとつに「蛭」があったのです。

### 匂い玉

当時の医学者の中には、悪臭によって病気が蔓延すると考えていた人もいました。匂い玉とは花や香水を入れた小さなボールのことで、ネックレスのようにして身につけていました。匂いで疫病を防ぐことができると期待されていたのです。

### 鞭

多くの人々は、疫病は神の悪人に対する罰なのだと考えていました。ある人々は、自分の体を鞭で打つことで自分自身を「罰する」ことにしました。神が自分の行為を見て、憐れみをもって疫病から免れさせてくれることを願ったのです。







## redits

Rules & Gameplay: Travis Hancock

Graphic Design: Holly Hancock

Illustration: Sarah Keele



Other design elements were contributed by Dylan Mangini, Heriberto Valle, Tyler Edmundson, David Bock, Frans Hogenberg, and Camille Millar.

Thank you to all of our playtesters! Special thanks to Cris Glenn, Preston & Spencer & Levi & Evan Hancock, Mark & John Rick, Nick & Cami Murray, Chad & Karen Wilson, The Hoyt Family, Garrett & 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 Slauch, Sam Jackson, Erika Jackson, Madyson McCook, Carol Glenn, Nick Glenn, Andra Wells, Jedi Lion, Sarah Harrison, Jordan Peterson, Ashley Magoffin, Alex Cutshaw, Rachel Hansen).

Thank you to each of our 16,505 Kickstarter backers! Special thanks to Rob Vardaro.



# Dark Cities



## The Dark Cities Series

Bristol 1350 is part of the Dark Cities Series! Each game in the series comes packaged in a magnetic book box, focuses on a particular city and year from history, and includes a dark, secretive, or mysterious element in its gameplay.

We are already hard at work on the next volume! You can learn more about the Dark Cities Series and add existing volumes to your collection by visiting us at [www.facadegames.com](http://www.facadegames.com)

**Facade  
Games** 