

# Bristol

1350



1-9 Players

Ages 13+

20-40 Minutes

# Overview (개요)

브리스틀 마을에 공포의 흑사병이 도달하였습니다. 당신은 남아있는 3대의 수레 중 하나를 타고 거리를 질주하고 있습니다. 안전한 교외로 탈출하기 위해 필사적으로 말입니다. 당신의 수레가 마을을 떠나는 첫 번째 수레이고 건강한 주민으로만 가득 차 있다면, 당신과 당신의 수레 동료들은 탈출에 성공하고 게임에서 승리합니다!

하지만 당신의 수레에 탄 주민들 중 일부는 도중에 흑사병에 전염될 수 있습니다! 일부가 전염되는 경우, 그들은 당신이 그들을 남겨두지 못하도록 자신들의 증상을 숨기기 위해 무슨 짓이든 할 것입니다. 흑사병에 걸린 주민들을 수레에 태운 채 마을을 빠져나가는 경우, 당신도 전염되어 사망하게 됩니다. 당신은 그런 일이 일어나지 않도록 필요하다면 무슨 일이든지 해야 합니다!



# Contents (구성물)



27 Remedy Cards  
(치료제 카드 27장)



1 Map  
(지도 1개)



9 Character Cards  
(캐릭터 카드 9장)



3 Carts  
(수레 3대)



1 Pouch  
(주머니 1개)



6 Dice  
(주사위 6개)



32 Symptom Cards  
(증상 카드 32장)



9 Pawns  
(말 9개)



# Objective (목표)

마을에서 첫 번째로 탈출하는 건강한 수레가 되어야 합니다. 종료 시에 당신의 수레에 있는 누군가가 감염된 경우, 카드에 있는 모든 인원이 감염되어 사망하게 됩니다! 전원이 건강한 수레가 탈출하여 승리할 때까지 플레이를 지속합니다.

게임을 진행하는 도중 언제라도 당신이 가진 증상 카드 2장을 합하여 6 이상이 되는 경우, 당신은 감염됩니다. 이후에 증상이 6 이하가 된다고 해도, 당신은 여전히 감염된 상태입니다! 모든 노력을 기울여서 감염되지 않도록 노력해야 하며, 만약 당신이 감염된다면 건강한 플레이어 중 아무도 승리할 수 없도록 만드는 것이 당신의 새로운 목표가 됩니다. 종료 선을 넘어가는 수레를 비어있게 하거나 또는 수레에 감염된 사람을 태우면 새로운 목표를 달성할 수 있습니다..



# Set Up (준비)

보드를 준비하고 수레 3대를 시작 위치에 배치합니다. 플레이어들은 캐릭터 카드를 선택합니다. 해당 색상의 말들을 주머니에 넣고 흔들어서 섞은 다음, 무작위로 1개씩 뽑아서 아래의 표를 참고하여 수레마다 앞에서부터 뒤의 순서로 배치합니다.

Players (플레이어 수)	 Birch (자작나무)	 Cedar (삼나무)	 Oak (오크나무)	Starting Remedy Cards (초기 치료제 카드)
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

\*1-3인 게임의 경우, "유령" 말을 추가하여 총 4명의 "플레이어"가 되도록 합니다. 유령들도 일반 플레이어와 마찬가지로 캐릭터 카드를 받고 해당 색상의 말을 무작위로 수레에 배치합니다. 규칙을 읽은 뒤에, 9페이지에 있는 1-3인 게임의 경우 유령 부분을 보십시오.

처음으로 게임을 하는 플레이어가 있는 경우, 캐릭터 카드를 기본 면으로 사용하십시오. 숙련된 플레이어들만 있는 경우, 캐릭터 카드를 “특수 액션” 면으로 사용해도 됩니다. 13페이지에 있는 선택적 게임 모드 중 “캐릭터 능력”에 자세한 내용이 있습니다.

증상 덱에서 4's(Buboes: 반응성 림프절 종대)를 모두 제거합니다. 나머지 증상을 모두 섞은 뒤 플레이어들에게 2장씩 뒷면이 보이도록 하여 나누어 줍니다. 3's 카드를 2개 받은 사람이 있다면, 이를 공개하고 새로운 카드 2장을 받아서 모든 플레이어가 증상의 수치 합이 5 이하가 되도록 한 뒤 게임을 시작합니다. 남아있는 증상 전부를 4's카드와 함께 섞은 뒤, 보드에 있는 “새로운 증상” 영역에 뒷면으로 쌓아 놓습니다. 플레이어들은 자신이 가진 증상 카드를 다른 플레이어들에게 절대 보여주어서는 안됩니다.

치료제 카드를 섞은 뒤 앞쪽의 표에 표시된 장수만큼 플레이어들에게 나누어줍니다. 나머지 카드들은 보드의 상단 옆에 뒷면으로 쌓아 놓습니다.



## How to Play (플레이 방법)

게임은 몇 번의 라운드로 진행됩니다. 라운드마다 아무 플레이어가 모두가 사용할 주사위 6개를 모두 굴립니다. 그런 다음, 가장 앞쪽으로 멀리 있는 수레에서 앞쪽에 자신의 말이 있는 플레이어부터 시작해서(처음에는 자작나무 수레의 앞쪽에 있는 플레이어부터 시작해서) 시계 방향 순서대로 진행하면서, 플레이어들은 차례를 가집니다. 자신의 차례에는 아래의 목록에 있는 액션 중 1개를 수행할 수 있습니다. 캐릭터 카드의 하단에도 액션 목록이 적혀 있습니다.



## Available Actions (choose one)(선택가능한 액션들 (1가지 선택))

- ◆ **Reroll any two of the dice**(원하는 주사위 2개를 재굴림)  
나머지 주사위 4개는 처음 굴림의 결과 또는 이전 플레이어의 차례 때와 동일하게 유지해야 합니다!  
매 라운드의 종료 시에 주사위 6개의 결과가 이후에 설명하는 수레 이동과 뒤섞임에 영향을 줍니다.



- ◆ **Draw one Remedy Card** (치료제 카드 1장 뽑기)  
치료제 카드로 이후 차례에 특별한 치료제 액션을 수행할 수 있습니다. 이후에 더 자세하게 설명합니다. 핸드에 치료제 카드를 3장 가지고 있는 플레이어는 치료제 카드 뽑기 액션을 할 수 없습니다.



- ◆ **Dawn Movement** (말 이동하기)  
다음 중 한가지 방법으로 말을 이동합니다:

**쩍치기(Elbow):** 자신의 말을 수레에서 다른 말들보다 앞으로 이동합니다(맨 앞으로).



**질주(Dash):** 자신의 말을 자신보다 앞에 있는 수레의 뒤쪽으로 이동합니다. 자신의 말이 수레에서 앞으로 있는 경우에만 질주를 선택할 수 있습니다. 자신의 말이 원래 있었던 수레에 남아있는 말들을 앞으로 이동시켜 빈 자리를 채웁니다. 자신보다 앞에 있는 수레에 남은 자리가 없는 경우, 수레의 뒤쪽에 있는 말과 자신의 말의 위치를 서로 바꿉니다(수레마다 말은 3개씩만 가능).



**밀어내기(Push):** 자신의 수레에 있는 말을 밀어냅니다. 오직 자신의 말이나 또는 자신의 수레에서 자신의 말보다 한 칸 또는 두 칸 뒤에 있는 말들만 밀어낼 수 있습니다. 밀려난 플레이어는 빈 자리가 있는 수레 중 가장 뒤에 있는 수레의 뒤쪽에 자신의 말을 배치해야 합니다 (예를 들어, 마지막 수레에 빈 자리가 있다면 마지막 수레의 뒤쪽 또는 마지막 수레에 빈 자리가 없다면 뒤에서 두 번째 수레의 뒤쪽). 밀려난 플레이어의 말이 원래 있었던 수레에 남아있는 말들을 앞으로 이동시켜 빈 자리를 채웁니다.



당신이 밀려났는데 당신이 있던 수레보다 뒤에 있는 수레들 중 빈 자리가 있는 수레가 없는 경우 또는 세 번째 수레에서 밀려난 경우,

당신은 남겨지게 되고 게임에서 탈락합니다!

하지만, 당신이 건강한 사람이라는 것을 공개한다면 밀려난 사람도 수치심에 죽게 되고 마찬가지로 게임에서 탈락하게 됩니다. 4

모든 플레이어가 각자의 액션을 마친 뒤, 각각의 수레(빈 수레도 포함하여)는 해당 수레의 색상과 일치하는 주사위의 최종 결과(주와 사과)만큼 앞으로 이동합니다. 수레는 라운드의 종료 시에만 이동하고 첫 굴림 때 또는 플레이어의 재굴림 때에는 이동하지 않습니다. 여러 개의 수레가 동일한 공간에서 멈추는 경우, 모두 동일한 공간에 머무르지만 라운드를 시작할 때 더 앞에 있던 수레가 다른 수레보다 살짝 “한발 앞서” 있게 됩니다. 이것이 다음 라운드에서 수레 3대의 순서가 됩니다(순서에 따라 말의 이동이 영향을 받고 누가 라운드를 시작하는지가 결정됩니다). 첫 번째 라운드에서 수레의 “순서”는 자작나무, 삼나무, 오크나무 순서입니다.

새로운 라운드를 시작합니다. 주사위 6개를 모두 굴리고 첫 번째 수레의 앞쪽에 있는 플레이어부터 시작해서 시계 방향 순서대로 진행하면서 차례를 가집니다. 게임이 끝날 때까지 라운드를 이어갑니다.

## Mingles (뒤섞임)

주사위들은 여러가지 상징을 가지고 있습니다. 매 라운드의 종료 시 수레를 이동하기 전, 특정 수레의 주사위 결과에 쥐가 2마리 이상이라면 해당 수레에 있는 전원은 반드시 서로 뒤섞이게 됩니다! 뒤섞이는 수레에 있는 모든 인원은 자신의 증상 카드 2장을 보드에 있는 자신의 수레의 뒤섞임 영역에 추가합니다. 자신의 차례에 거머리 치료제(Leeches Remedy)를 플레이하여 뒤섞임 영역에 카드를 추가한 플레이어가 없다면, 덱에서 무작위로 증상 카드 1장을 뽑아서 수레의 뒤섞임 영역에 추가합니다. 만약 거머리 치료제를 플레이한 사람이 있다면, 이 카드만 추가합니다(증상 카드 1장을 추가하지 않습니다). 뒤섞임 영역에 있는 모든 카드를 섞어서 해당 수레에 있는 플레이어들에게 2장씩 나누어주고 나머지 카드는 뒷면으로 버립니다.

자신이 가진 새로운 증상 카드 2장의 합이 6 이상이 되는 경우, 이제부터 남은 게임동안 당신은 흑사병에 걸린 것입니다! 이미 흑사병에 걸려있다면, 어떤 카드를 받든지 상관없습니다(계속 흑사병에 걸린 상태이므로). 증상 덱이 떨어지면, 버리는 더미를 섞어서 새로운 덱을 만듭니다. 수레에 플레이어가 1명만 있는 경우에도 해당 수레의 주사위 결과에 쥐가 2마리 이상이라면 마찬가지로 뒤섞이게 됩니다.







# Remedies (치료제)



모든 치료제(채찍(Whip)을 제외하고)는 자신의 차례 중 사용할 수 있고 자신의 메인 액션(재굴림, 치료제 뽑기, 말 이동하기) 뒤에 그리고 메인 액션에 추가하여 플레이할 수 있습니다. 치료제 카드마다 2가지 사용 방법이 있고 상단 또는 하단 사용을 사용한 뒤 버려야 합니다. 자신의 차례 중 원하는 만큼 치료제 카드를 플레이할 수 있고, 이번 차례에 뽑은 카드도 플레이할 수 있습니다. 덱이 떨어지면 버리는 더미를 섞어서 새로운 덱을 만듭니다. 플레이하기 전에는 자신이 가진 치료제 카드를 다른 플레이어들에게 보여주면 안됩니다. 6가지 종류의 치료제에 대해 궁금한 점이 있다면 8페이지에 있는 치료제 설명을 참고하십시오.



# Winning the Game (게임의 승리)

수레가 마을을 떠날 때마다 해당 수레에 있는 모든 플레이어는 흑사병에 걸렸는지 아닌지를 반드시 공개해야 합니다. 수레에 있는 모두가 건강한 경우, 해당 수레에 있는 모두가 게임에서 승리하고 게임은 종료됩니다. 흑사병에 걸린 사람이 수레에 있는 경우, 해당 수레의 모든 인원은 사망하고 전원이 건강한 수레가 통과할 때까지 게임을 진행하고 종료합니다.



수레가 통과한 뒤에도 플레이가 진행되는 경우, 종료된 수레의 주사위 결과는 사용하지 않습니다. 종료 선에서 사망한 플레이어 또는 게임 도중에 사망한 플레이어는 반드시 자신의 건강 상태를 정직하게 공개해야 하고, 더 이상 차례를 가질 수 없고 치료제 카드도 플레이할 수 없습니다. 첫 번째 수레가 통과한 다음 한번의 주가 라운드까지 두 번째 또는 세 번째 수레가 탈출하지 못한다면, 해당 수레들은 시간 안에 마을을 탈출하지 못한 것이고 자동적으로 사망합니다!

수레 3대가 모두 흑사병을 가지고 통과하거나, 시간 안에 끝내지 못하거나, 또는 비어있는 상태로 통과하는 경우에는 흑사병에 걸린 플레이어(게임 중 아무 때나 가지고 있는 증상의 합이 6이상이 된 플레이어)가 승리합니다! 하지만, 건강한 플레이어로 승리하는 것이 더욱 어렵다는(그리고 더욱 가치있다는) 것에 주의하고 감염되지 않도록 모든 노력을 다해야 합니다.

# You are now ready to play!

(이제 시작할 준비가 되었습니다!)

이어지는 페이지에는 전략적인 팁, 치료제와 규칙에 대한 자세한 설명, 1-3인 규칙, 선택적 숙련자 규칙에 대한 내용이 있습니다.



## Helpful Strategy & hints

(도움이 되는 전략과 힌트)

**증상 관리하기:** 당신의 수레가 가장 빨리 가는 것도 중요하지만, 도중에 “당신의 증상을 관리 하여” 당신과 당신의 동료들이 전염되지 않도록 하는 것도 중요합니다. 이를 위해 주사위 결과로 쥐가 나오지 않도록 하고(뒤섞임 방지), 포맨더(Pomander)로 증상 수치를 낮추고, 거머리를 사용하여 수레의 뒤섞임 동안 무작위 카드가 추가되는 것을 막아야 합니다. 기억하십시오. 뒤섞임 동안, 당신의 증상 카드는 수레에 있는 모두의 증상 카드와 함께 섞이게 되므로 모두가 건강하기 위해서는 모두가 함께 노력해야 합니다.

**다른 수레의 속도를 늦추기:** 주사위 재굴림을 통하여 빠른 수레를 느리게 하는 확실한 방법 외에도, 다른 수레에 뒤섞임을 유발시켜서 해당 수레에 있는 플레이어들이 서로간의 믿음을 확인하기 위해 수레를 늦추게 하는 방법도 있습니다. 또한 당신보다 먼저 통과한다고 해도 그 수레에 감염자만 있다면 문제없다는 사실도 잊지 마십시오. 수레에 뒤섞임을 유발시키거나 또는 거머리 카드를 사용하여 상대 수레의 뒤섞임에 높은 수치의 증상을 추가하여 흑사병을 퍼트릴 수도 있습니다.

**의사소통 & 팀워크:** 당신의 팀원들과의 의사소통이 중요합니다! 뒤섞임 동안 주고받은 것들에 대해서 팀원들과 이야기하십시오. 수레에 있는 누군가가 감염되었을 가능성이 있는지를 추측하는데 도움을 줍니다. 하지만 명심하십시오. 감염된 주민은 거짓말로 자신이 건강한 것처럼 보일려고 할 것입니다. 무모하고 의미없이 서로를 물어뜯는 팀은 승리할 수 없습니다! 당신의 직관 그리고 뒤섞임과 상대의 액션을 통해 얻은 힌트를 이용하여 누가 당신을 밀어내려고 하는지 그리고 누구를 밀어내야 하는지 잘 결정해야 합니다.



**흑사병 퍼트리기:** 흑사병에 감염되었다면, 당신의 목표는 건강한 플레이어들 중 누구도 승리할 수 없도록 하는 것입니다! 이를 위해 뒤섞임을 유발하여 흑사병을 퍼트리고, 포맨더로 당신의 증상 수치를 높이고, 거머리를 이용하여 수레 뒤섞임 영역에 고 증상 카드를 추가하고, 선두 수레에 혼란과 불신을 심어서 속도를 늦추게 하십시오. 또한 첫 번째 수레가 통과한 뒤에도 게임이 이어지는 경우, 두 번째와 세 번째 수레에게는 한 번의 추가 라운드만 주어진다라는 것을 잊지 말고, 전략적으로 주사위를 굴려서 도시 안에 갇히도록 해야 합니다.



## **R**emedy Descriptions (치료제 설명)

**비소(Arsenic):** 주사위 2개를 보드 위에 고정시킵니다. 고정시킨 주사위는 현재 라운드 동안 더 이상 재굴림하거나 결과를 바꿀 수 없습니다. 모든 주사위가 고정되면, 해당 라운드에서는 더 이상 주사위 재굴림을 액션으로 선택할 수 없습니다.



**닭(Chicken):** 액션으로 주사위 2개를 재굴림하는 경우(오직 이 경우에만), 선택한 주사위 2개 중 1개 또는 2개 모두를 각각 3번까지 재굴림할 수 있습니다 (첫 번째 굴림까지 포함하면 주사위마다 최대 4번까지 굴릴 수 있는 것입니다). 주사위를 동시에 재굴림해야 하며, 만약 주사위 1개의 결과에 만족한다면 1개는 멈추고 나머지 1개만 재굴림할 수도 있습니다.



**깨진 에메랄드(Crushed Emeralds):** 말 이동하기 액션(제치기, 질주, 또는 밀어내기)을 추가로 한번 더 합니다. 이 치료제를 사용하기 위해 메인 액션으로 말 이동하기를 선택할 필요는 없습니다.



**거머리(Leeches):** 증상 카드 2장을 뽑고 1장을 선택하여 아무 수레의 뒤섞임 더미에 추가합니다 (자신의 수레도 가능). 거머리 카드를 사용하여 뒤섞임 더미에 원하는 만큼 증상을 추가할 수 있습니다. 하지만 뒤섞임이 발생하는 경우, 거머리로 수레에 추가된 모든 증상 카드를 섞은 다음 1장만 뽑아서 뒤섞임에 추가합니다.

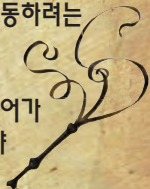


더미에 있던 나머지 카드들은 뒷면으로 버립니다. 뒤섞임 영역에 추가된 거머리는 뒤섞임이 발생할 때까지 해당 영역에 남아 있습니다.

**포맨더(Pomander):** 증상 카드 2장을 뽑고 당신이 가진 4장 중 2장을 선택하여 보관합니다. 이 과정 중에는 당신이 가진 증상들의 수치들을 합산하지 않습니다.



**채찍(Whip):** 누군가가 당신의 수레로 질주하거나, 당신을 제지거나, 당신을 수레에서 밀어내는 것을 막습니다. 당신이 채찍을 사용하는 경우, 막아낸 플레이어의 액션은 액션을 수행한 것으로 고려합니다. 말 이동하기 액션을 여러 번 사용하는 경우(깨진 에메랄드를 사용하여), 채찍을 여러 번 사용해야 막을 수 있습니다. 뒤쪽에 있는 플레이어가 제지고 앞으로 이동하려는 경우, 그보다 앞에 있는 플레이어들 중 누군가가 채찍을 사용한다면 아무 플레이어도 제치지 못하고 뒤쪽에 그대로 남아있게 됩니다. 여러 명의 플레이어가 채찍을 사용하려는 경우, 플레이 순서대로 사용해야 합니다(라운드의 시작 플레이어부터 시작해서 시계 방향 순서대로).



## 1-3 Player Adjustments

(1-3인의 경우 변경사항)

1-3인의 경우, 게임에 “유령” 을 1-3개 추가합니다(3인의 경우 1개, 2인의 경우 2개, 1인의 경우 3개). 많은 부분에서 1-3인 게임은 기본 게임과 유사합니다. 따라서 게임의 기본 규칙을 먼저 읽어보십시오. 그런 다음 다음의 변경사항을 적용하십시오.

**준비:** 유령들도 캐릭터 카드를 받고 해당하는 말을 다른 플레이어들과 마찬가지로 무작위로 수레에 배치합니다. 또한 다른 플레이어들과 마찬가지로 증상 카드 2장을 받고(반응성 림프절 종대(Buboes)를 제외하고 나누어 준 뒤 다시 섞음) 테이블에서 자리를 차지합니다. 기본 규칙과는 다르게 플레이어들과 유령들은 3's 카드를 2개 가지고 시작하는 경우에도 새로운 증상 카드를 뽑지 않습니다.



**유령 특별 규칙:** 유령의 차례가 되면, 유령이 타고있지 않은 수레 중 가장 앞쪽에 있는 수레의 주사위 1개를 재굴림합니다. 가능하다면 해당 색상의 사과를 재굴림해야하며, 그렇지 않은 경우 쥐를 재굴림합니다.

추가적으로, 유령이 재굴림한 주사위의 재굴림 결과가 사과 1개인 경우, 유령은 자신의 규칙에 따라 말을 앞으로 이동합니다. 유령의 말이 수레에서 중간 또는 뒤쪽에 있는 경우, 제치고 앞으로 이동합니다. 2번째 또는 3번째 수레의 앞쪽에 있는 경우, 질주하여 바로 앞의 수레 뒤쪽으로 이동합니다. 첫 번째 수레의 앞쪽에 있는 경우, 이 수레의 뒤쪽에 있는 말을 밀어냅니다(가능하다면). 플레이어들은 채찍을 사용하여 유령이 제치기, 질주, 밀어내기를 하는 것을 막을 수 있습니다.

유령이 있는 수레에서 뒤섞임이 일어나면, 유령도 다른 플레이어들과 마찬가지로 자신의 증상 2장을 섞고 증상 2장을 다시 받습니다. 유령도 다른 플레이어들과 마찬가지로 밀려날 수 있지만, 3번째 수레에서 밀려났는데 증상이 합이 5이하라면 밀어내기를 한 플레이어도 게임에서 제거됩니다. 기본적으로 사용가능한 3가지 액션 외에, 당신의 차례에 액션을 사용하여 유령이 현재 가지고 있는 증상 카드 1장을 살펴볼 수 있습니다.

**승리 조건:** 유령이 종료 선을 넘어가면 증상 카드를 공개합니다. 수치의 합이 6 이상이라면, 감염된 것입니다. 게임 도중에 흑사병을 가지고 있었는지 또는 가지고 있지 않았는지는 중요하지 않습니다; 종료 시에 가지고 있는지가 중요합니다. 승리 조건은 기본 게임과 동일합니다. 따라서 유령이 감염된 경우 수레의 모든 인원이 사망하고 플레이를 이어서 합니다. 건강한 유령만 타고 있는 수레가 통과한 경우, 유령이 승리하고 모든 플레이어들은 패배합니다.

1인 게임의 경우, 언제든지 당신이 감염된다면 당신은 패배하고 게임은 종료됩니다.





# Nitty Gritties (read as needed)

(세부사항 (필요한 경우 보십시오))

**여자 바텐더(Barmaid):** 여자 바텐더가 증상 덱을 살펴본 뒤 여러 대의 수레가 뒤섞이는 경우, 가장 앞서 있는 수레부터 뒤섞임을 처리하고, 이어서 순서대로 처리합니다.

**질주(Dashing):** 질주를 하는 경우 수레 사이의 거리 제한은 없습니다. 즉, 질주로 이동하려는 당신의 앞에 있는 수레가 당신의 수레와 같은 공간 또는 가까이에 있지 않아도 됩니다. 빈 자리가 없는 수레로 질주하는 경우, 해당 수레의 뒤쪽에 있는 플레이어의 말과 자리를 바꿉니다. 자리가 바뀐 플레이어의 말은 당신의 말이 이전에 있던 수레의 앞쪽 자리로 갑니다.

**사망한 플레이어(Dead Players):** 당신이 종료 선에서 또는 게임 도중에 사망하는 경우, 여전히 게임에 참가하여 아무도 승리할 수 없도록 다른 플레이어들에게 참견하거나 또는 조언을 줄 수 있습니다.

**주사위 굴림(Dice Rolls):** 주사위는 동시에 굴립니다. 플레이어들은 재굴림 액션을 하는 경우 주사위 2개가 아닌 1개만 재굴림해도 됩니다.

**빈 수레(Empty Carts):** 빈 수레가 종료 선을 지나가는 경우, 계속해서 플레이합니다. 빈 수레가 지나간다면 건강한 플레이어들이 탈출할 수 있는 수단이 1개 줄어들게 되므로, 감염된 플레이어들에게는 좋은 전략입니다. 첫 번째 수레가 빈 상태로 지나가는 경우, 게임 종료가 발동되지 않습니다(즉, 다른 수레들이 한 번의 추가 라운드 안에 탈출해야 하는 것이 아닙니다.) 빈 수레는 뒤섞임을 하지 않습니다. 하지만 빈 수레에 뒤섞임이 일어나면, 해당 수레의 뒤섞임 영역에 있는 거머리로 추가된 증상 카드를 제거합니다.

**유령(1-3인 게임에서만 사용함):** 유령이 있는 수레의 주사위만 있는 경우, 유령은 자신의 차례에 주사위를 재굴림하지 않습니다(따라서 앞으로 이동할 기회가 사라집니다). 수레가 이미 지나간 경우, 유령은 유령이 없는 아직 진행중인 수레의 주사위를 재굴림합니다. 유일하게 남아있는 수레에 유령이 있는 경우, 해당 색상이 아닌 아무 주사위 1개를 재굴림합니다. 당신이 액션을 사용하여 유령의 증상 카드를 살펴보는 경우, 보고난 뒤 섞지 않습니다.



**기사(Knights):** 채찍은 당신이 특별 액션을 하는 것을 막지 못합니다.

**무법자(Outlaw):** 당신이 추가 액션을 얻는 경우, 당신의 특별 액션을 다시 할 수 있습니다(운이 좋다면 원하는만큼 시도할 수 있습니다!)

**지방관(Sheriff):** 당신이 여러 번의 차례동안 사용하여 특정한 한 플레이어의 증상 카드를 살펴보는 경우, 상대는 증상 카드를 섞을 수 있습니다.

**동점(Ties):** 여러 대의 수레가 동일한 공간에서 멈추는 경우, 모두 동일한 공간에 머무르지만 이번 라운드를 시작할 때 더 앞에 있던 수레가 다른 수레보다 살짝 “한발 앞서” 있게 됩니다. 여러 대의 수레가 동일한 차례에 종료 선을 지나가는 경우, “가장 멀리” 지나가서 남아있는 이동 거리가 더 많은 수레가 가장 먼저 지나간 것입니다. 여전히 동점이라면, 이번 라운드를 시작할 때 더 앞에 있던 수레가 먼저 지나간 것입니다.





# Optional Game Modes

(선택적 숙련자 규칙)

기본 규칙에 다음의 게임 모드들을 원하는 대로 조합하고 추가할 수 있습니다.

**캐릭터 능력(숙련된 플레이어들을 위한):** 캐릭터 카드를 무작위로 나누어주고 “특별 액션” 면을 사용합니다. 특별 액션은 플레이어들이 선택할 수 있는 4번째 액션으로 자신의 차례에 재굴림, 치료제 뽑기 또는 말 이동하기 대신에 이 액션을 선택할 수 있습니다.

플레이어들이 각자 서로 다른 능력을 가지는 대신에, 특별 능력 중 하나를 선택하여 모든 플레이어들이 선택할 수 있는 4번째 액션으로 사용해도 됩니다.

**가벼운 압박(Mild Strain: 덜 극적인 플레이어들을 위한):** 뒤섞임이 일어날 때마다, 플레이어들은 수레의 뒤섞임 영역에 증상 카드를 1장씩만 냅니다(평소의 2장이 아닌). 뒤섞임에 참여하지 않은 플레이어들 중 해당 플레이어에게서 시계 방향으로 첫 번째로 이웃한 플레이어가 무작위로 1장을 선택합니다. 평소처럼 덱에서 증상 카드 1장을 추가합니다.

**극심한 압박(Violent Strain: 혹사병이 가득한 게임을 위한):** 증상 카드를 나누어줄 때, 3's 카드 2장을 받은 플레이어도 카드를 다시 받지 않습니다. 즉, 일부 플레이어가 혹사병에 걸린 상태에서 게임을 시작할 수 있습니다. 게임을 더욱 어렵게 즐기려면, 증상 카드를 나누어주기 전에 4's 카드를 제거하지 않습니다.

**빠른 수레(짧은 게임을 위한):** 단순히 수레를 몇 개의 공간 앞에 놓고 시작합니다. 많은 인원이 게임을 즐기는 경우에 적합합니다. 또한 게임을 길게 즐기기 위해서는 몇 개의 공간을 추가하거나 두 바퀴를 돌아도 됩니다.

**구호품(Alms: 구호품 미니 확장을 가지고 있는 플레이어들을 위한):** 게임을 시작할 때, 모든 동전을 주머니에 넣습니다. 구호품 치료제 카드 6장을 치료제 덱과 함께 섞습니다. 구호품 카드를 사용하는 경우, 신중하게 동전 1개를 뽑고 뒷면을 본 뒤 아무 플레이어(자신을 포함하여)에게 줍니다. 동전을 받은 플레이어도 뒷면을 살펴볼 수 있지만 이후 게임이 끝날 때까지 자신의 캐릭터 카드 아래에 동전을 숨겨놓아야 합니다.





“Naught(무가치)” 라고 적혀있는 동전 4개는 아무런 효과가 없습니다(블러핑으로 사용합니다). “Plague(전염병)” 라고 적혀있는 동전의 소유자는 가지고 있는 증상 카드에 상관없이 감염되고 게임이 끝날 때까지 지속됩니다. “Cured(치료받은)” 라고 적혀있는 동전의 소유자는 게임이 끝날 때까지 전염병에 면역인 상태가 되고 이미 전염병에 걸린 경우 치료됩니다. 하지만 “Cured(치료받은)” 동전을 가진 플레이어가 전염병에 걸린 플레이어와 함께 종료 선을 지나간 경우, 여전히 패배합니다. 한 플레이어가 “Cured(치료받은)” 동전과 “Plague(전염병)” 동전을 모두 가지고 있는 경우, “Cured(치료받은)” 동전이 “Plague(전염병)” 동전에 우선합니다.

구호품 미니 확장이 없는 경우, 플레이 카드, 종이, 토큰 또는 다른 동전을 이용하여 자신만의 “동전” 을 만들어도 됩니다.

“Naught(무가치)” 동전 4개, “Plague(전염병)” 동전 1개, “Cured(치료받은)” 동전 1개를 만드십시오. 자신의 차례에 닭 치료제를 플레이한다면 동전을 1개 뽑아서 아무 플레이어에게 줍니다. 또한 닭 치료제는 원래의 능력으로 사용할 수도 있습니다.

**서화(Illuminated Manuscript):** 어쩔 수 없이 거짓말쟁이들과 게임을 하게되는 경우, 뒤섞임이 끝날 때마다 플레이어들은 항상 자신이 가진 증상 카드 2장의 수치를 종이에 적거나 또는 스마트폰으로 촬영해야 합니다. 게임의 종료 시에 자신이 공개한 증상 카드가 최종 기록과 일치하지 않는 경우, 영원히 브리스틀 1350 게임에서 추방합니다. 종신형에 대한 항소는 10월의 두 번째 화요일마다 Facade Games에서 받습니다. 또한 뒤섞임이 끝날 때마다 구경꾼 또는 이미 사망한 플레이어들이 증상 카드를 확인하는 방법도 있습니다.

**점수 제도(Point System):** 동일한 인원이 여러 번 게임을 하는 경우, 게임이 끝날 때마다 점수를 기록합니다. 탈출에 성공하여 게임을 끝낸 건강한 플레이어들은 2점씩을 얻습니다. 감염된 플레이어(게임 중 언제라도 증상 수치의 합이 6을 넘은 경우)들이 건강한 플레이어들이 승리하는 것을 막은 경우 1점씩을 얻습니다.).



# History of the Black Death

(흑사병의 역사)

흑사병은 인류 역사상 가장 충격적인 사건 중 하나입니다. 흑사병은 아시아에서 발원하여 육상 및 해상 무역로를 통해 유럽으로 확산되었으며, 1347년부터 1351년까지 최고조에 달했습니다. 거의 전 대륙이 영향을 받았고 인구의 30-60%가 사망하였습니다. 많은 사람들의 경우, 흑사병의 첫 증상을 인지하면 며칠 안에 사망에 이르게 되었습니다.

대규모의 묘지와 재빠른 매장이 일상이 되었고, 노동력의 감소로 인해 유럽의 봉건제도와 정치제도는 완전히 뒤바뀌게 됩니다. 구원을 위해 신에게 관심을 돌리면서 종교적인 열정과 광적인 신앙이 늘어났습니다. 흑사병은 다음 세기에도 계속해서 사람들을 괴롭혔고, 유럽의 많은 도시에서 한 세기에 여러 번 반복되었습니다.

이 게임에서의 캐릭터 카드는 사회적 계급 또는 지위에 상관없이 거의 모든 사람들이 흑사병에 영향을 받았다는 것을 보여줍니다. 그 시기에 죽음은 항상 그들의 동반자였습니다.



## Bristol(브리스틀)

브리스틀은 이 시기에 런던을 제외하고 영국에서 가장 중요한 항구이자 거대한 도시였습니다. 많은 사람들은 1348년 흑사병이 브리스틀 주변의 항구를 통해 영국에 들어왔고 브리스틀이 영국에서 가장 먼저 영향을 받은 주요 도시라고 생각합니다. 많은 이야기에 따르면, 브리스틀은 흑사병으로 파괴되었습니다. 높은 인구 밀도와 위생의 부재로 인해 브리스틀 시민의 삼분의 일에서 절반 가량이 사망한 것으로 추정됩니다(당시의 거리는 개방된 하수구에 지나지 않았습니다).





## Remedies (치료제)

이제 우리는 흑사병을 치료하는 방법에 대해 알고 있지만, 1300년대의 사람들은 운이 없었습니다. 그들은 치료를 위해 여러가지 “치료법” 을 시도했지만, 어느 것도 성공하지 못했습니다. 다음은 게임에서 사용하는 치료제들입니다:

**비소와 깨진 에메랄드 (Arsenic & Crushed Emeralds)**  
일부의 사람들은 비소와 깨진 에메랄드가 섞인 물약을 마시면 흑사병에 치료 효과가 있다고 믿었습니다.

### 닭 (Chicken)

Vicary 방법으로 알려진, 한가지 “치료법” 은 털을 뽑은 생닭을 흑사병에 걸린 사람의 반응성 림프절 종대 부위에 문지르는 것입니다. 닭이 병들면 닭과 상처 부위를 씻어낸 뒤 다시 환자 위에 올려놓습니다. 환자나 닭이 회복될 때까지 유지합니다. 지어낸 이야기가 아닙니다!

### 거머리 (Leeches)

당시 신체에 대한 지식의 상당 부분은 4가지 “체액” 혈액(공기), 흑담즙(흙), 황담즙(불), 점액(물)의 균형을 맞추는데 있었습니다. 신체의 과도한 피를 흘리게 하거나 또는 제거하면, 신체가 균형을 회복하고 건강을 찾을 수 있다고 생각했습니다. 거머리는 환자에게서 피를 빨아낼 수 있는 한 가지 방법이었습니다.

### 포맨더 (Pomander)

그 시대의 일부 의료 전문가들은 질병이 4가지 뉘세를 통해 퍼져나간다고 믿었습니다. 포맨더는 목걸이의 형태로 걸 수 있는 작은 공으로 꽃잎과 향수로 채워져 있습니다. 기분 좋은 향이 전염병을 물리칠 수 있다고 기대한 것입니다.

### 채찍 (Whip)

많은 사람들은 흑사병이 신이 사악한 자들을 징벌하는 방법이라고 생각했습니다. 일부의 사람들은 자신의 신체를 채찍질하여 “벌” 을 주기로 합니다. 신이 자신들의 행동을 보고 자비를 베풀어 흑사병으로부터 구원해 줄 것을 기대한 것입니다.

made by 리치(lichvil@naver.com)









## 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

브리스틀 1350은 Dark Cities Series 중의 하나입니다!  
시리즈의 게임들은 각각 자석 책 상자로 제작되고, 특정 도시와  
역사적 연도에 맞추어, 어둡고, 비밀스럽고 또한 불가사의한  
요소들로 이루어져 있습니다.

이미 다음 작품의 준비를 하고 있습니다! [www.facadegames.com](http://www.facadegames.com)  
에 방문하시면 Dark Cities Series에 대해 더 많은 정보를 얻을  
수 있으며 기존의 작품을 수집하실 수 있습니다.

**Facade  
Games**