

VITA MORS

說明書

夜幕低垂，月明星稀。原以為早已無人的城鎮，卻斷斷續續傳出悲淒的抽泣聲；遠方破舊的建築前，隱約可見一個人身烏鴉頭的詭異輪廓。

隨著地平線那端的他逐漸靠近，其輪廓越發清晰。他是瘟疫醫生，戴著鳥嘴面具，四處奔波行醫，設法將人們從可怕的死神手裡搶回來。被救回來的人們，無不感激地在他面前跪拜，對他景仰萬分；然而更多時候，他所到之處，只留下悲傷的啜泣聲——或是一片全然的寂靜。

歡迎來到維塔穆斯，這裡除了瘟疫與絕望，什麼也沒有。

「這場瘟疫簡直就是死神開的一個玩笑……有好幾個瞬間，我彷彿聽到了清脆如銅幣掉落敲擊桌面的聲音。我由衷地希望，死神不是靠著擲銅板來決定生死這回事……儘管人都難逃一死。」——摘錄自『普雷克醫生的瘟疫日誌』

遊戲配件

▶ 人物卡 15 張



牌背



牌背



牌背

▶ 任務卡 7 張



牌背

▶ 陣營標記 2 枚



▶ 存亡標記 2 枚



存活 死亡

▶ 回合標記 1 枚



▶ 特權標記 24 枚 (4 枚 1 組，共 6 組)



背面

▶ 陣營對照標記 7 枚



背面

▶ 生死硬幣 6 枚



太陽面

月亮面

▶ 瘟疫醫生 1 只



配件說明

特權標記



偽幣：放在目標玩家面前，使其**投票結果**變成 2 倍。



封鎖：放在目標玩家面前，使其無法**開票**。



翻轉：放在目標玩家面前，使其**投票結果**相反。



死神意識：放在瘟疫醫生旁，使其**診斷結果**視為 1 票。

回合標記

用來提醒回合玩家發動特權的順序，及傳遞瘟疫醫生的方向。



人物卡

維塔穆斯的人物被分成 3 種階級：**貴族**、**平民**、**奴隸**。每個階級中都有**偽裝者**。

該表面階級中，所有的實際階級



貴族



平民



奴隸

階級標誌

表面階級

偽裝者範例

(表面的) 階級標誌

實際階級

偽裝者的實際階級與表面階級不同，且能力欄有面具標誌。



除了偽裝者以外，所有人物都有特殊能力，詳見背面人物能力一覽表。

起始配置

桌面配置



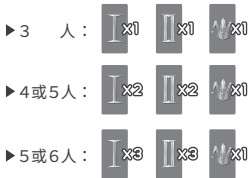
每位玩家領取：



特權標記 1 組 (面朝上放置)
生死硬幣 1 枚

陣營分配

依玩家人數取出相對應的陣營對照標記 (如下圖)，面朝下洗亂後，每位玩家抽取 1 枚，秘密檢視後，面朝下放在自己面前。

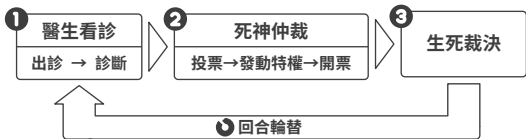


遊戲概覽

遊戲中，所有玩家都扮演死神，並輪流擔任回合玩家操控**瘟疫醫生**。回合玩家先決定瘟疫醫生該去哪看診？如何為病人診斷？接著，所有玩家透過投票、發動特權來仲裁病人的生死。當玩家完成己方陣營的**任務卡**，即可立刻宣告獲勝。

遊戲流程

由最近看過醫生的人當起始玩家，領取**回合標記**與**瘟疫醫生**。遊戲進行若干回合，每回合都包含 3 個階段：醫生看診、死神仲裁、生死裁決，回合輪替到有人宣告勝利，遊戲即結束。



1 醫生看診

出診：回合玩家翻開任意階級牌庫頂的 1 張**人物卡**，放在生死裁決區。

診 斷：回合玩家放置**瘟疫醫生**在**存活標記**或**死亡標記**上方，表示**診斷結果**。

② 死神仲裁

投 票：所有玩家將**生死硬幣**秘密放在掌心上，然後握拳。

（**太陽面**朝上代表玩家投此人物**存活**，**月亮面**朝上代表玩家投此人物**死亡**。）

發動特權：回合玩家從左手邊開始，逐一詢問玩家是否要使用**特權標記**。

所有玩家都發動特權（或跳過）後，回合玩家才決定是否要發動特權。

- | | |
|--------|---|
| 注
意 | <ul style="list-style-type: none">▶ 每回合每位玩家僅可使用 1 枚特權標記，使用過的標記需在回合結束時棄置。▶ 每回合每位玩家及瘟疫醫生都僅能被使用 1 枚特權標記（不可對自己發動特權）。 |
|--------|---|

開 票：所有玩家攤開掌心公開**生死硬幣**，並依特權標記效果，加總**存活**與**死亡**票數。

③ 生死裁決

依照開票結果，若存活票數較多，此人物存活，放置於**存活標記列**；反之，則人物死亡，放置於**死亡標記列**。如果存活與死亡的票數相同，則以瘟疫醫生的診斷結果為主。

完成以上 3 個階段後，回合玩家傳遞**瘟疫醫生**和**回合標記**給右邊的玩家，完成**回合輪替**。

流程範例

1

醫生看診	出 診	小明是回合玩家，他決定從貴族牌庫頂翻牌，結果翻出了國王。
	診 斷	小明將瘟疫醫生放置在存活標記上，表示其診斷結果。

2

死神仲裁	投 票	所有玩家秘密以生死硬幣投票。
	發動特權	小明從左手邊開始詢問大家是否要發動特權。 ——大華表示不要發動特權。 ——小吳表示要對大華發動特權「翻轉」，並將該標記放在大華面前。 ——小明表示要發動特權「死神意識」，並將該標記放在瘟疫醫生旁。
	開 票	所有玩家將掌心攤開。 ——小明、大華投「生」，小吳投「死」。 ——但大華面前有「翻轉」標記，因此其投票改為「死」。 ——「死神意識」使瘟疫醫生的診斷結果視為1票，因此「生」多1票。 ——總計為小明（生）+大華（死）+小吳（死）+死神意識（生）。 生死票數比為2比2。

3

生死裁決	平手時以瘟疫醫生的診斷結果為主，因此國王存活。小明將國王移到存活標記列。
------	--------------------------------------

回合輪替

小明將瘟疫醫生與回合標記交給右手邊的小吳，由他開始新的回合。

生死裁決注意事項

所有仲裁後的**人物卡**，都要依開票結果放入**生死裁決區**中**存活標記列**或**死亡標記列**（由左至右、依仲裁的先後順序排列）。如右圖例：



遊戲結束

每個回合輪替前，所有玩家檢視自己是否達成任務（見任務詳解），若達成請翻開陣營對照標記，宣告勝利！當複數陣營同時達成任務，若回合玩家在其中，由回合玩家所在陣營獲勝，否則由下一個回合玩家所在陣營獲勝。而當人物卡用完卻沒有陣營達成任務，則無人獲勝。

人物能力一覽表



國王：若國王存活，下一張仲裁的人物卡將無視其實際階級，一律視為貴族。



騎士：死神仲裁階段時，待其他玩家先投票、發動特權後，回合玩家再投票、發動特權。



貪官：開票時，若存活票數減死亡票數等於 1 或 2，貪官視為存活（平手時以瘟疫醫生的診斷結果為主，其餘狀況皆視為死亡）。



神父：若神父存活，下回合所有玩家不得使用特權。



商人：（立刻執行）每位玩家秘密選擇 1 枚特權標記，同時傳給左手邊的玩家（跳過沒有特權標記的玩家）。



女僕：若女僕死亡，下回合開票時，存活票數額外增加 1 票。



占卜師：（立刻執行）將 3 疊階級牌庫頂的牌各翻開 1 張，放在原來位置。



乞丐：開票時，若死亡票數減存活票數等於 1 或 2，乞丐視為死亡（平手時以瘟疫醫生的診斷結果為主，其餘狀況皆視為存活）。



刺客：若刺客存活，所有玩家可以回收該回合使用的特權標記。

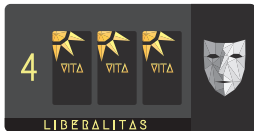


娼妓：若玩家不發動特權，則該玩家無法開票（形同特權「封鎖」的效果）。

任務詳解

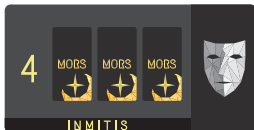
LIBERALITAS (慷慨)

連續 4 回合中，有 3 人存活。



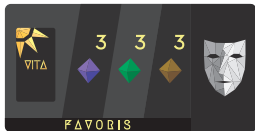
INMITIS (殘酷)

連續 4 回合中，有 3 人死亡。



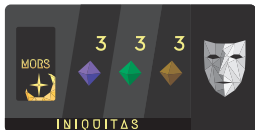
FAVORIS (偏愛)

存活人物中，有任意 3 人實際階級相同。

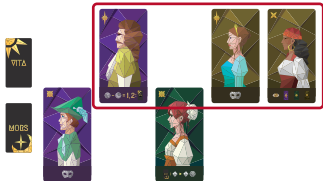


INIQUITAS (不公)

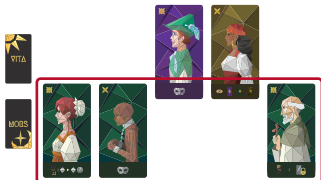
死亡人物中，有任意 3 人實際階級相同。



範例：LIBERALITAS (慷慨)



範例：INIQUITAS (不公)



ΔΕΥΘΑΒΙΛΙΤΑΣ (平等)

存活人物中，連續 3 人實際階級都不同。
(無視中間隔著死亡人物)



ΒΑΛΑΤΡΟ (小丑)

在指定回合數內無人勝利，則小丑宣告獲勝。
(3 人時 9 回合，4 人時 8 回合，以此類推)

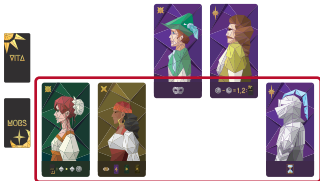


PIETAS (盡責)

死亡人物中，連續 3 人實際階級都不同。
(無視中間隔著存活人物)



範例：PIETAS (盡責)



製作團隊



遊戲設計：陳曦

遊戲編輯：許恪禎、楊倬睿

金屬設計：楊倬睿 封面設計：楊倬睿

美術設計：鄭雅文

美術顧問：陳彥旭

出版：玩聚設計有限公司

聯絡資訊

官網：<https://pwud.ga/>

信箱：contact@mail.pwud.ga

版本資訊

UK Games Expo 最佳卡牌 (策略) 獎
得獎特別紀念版