

VITA MORS

普雷克醫生擴充包 / Plague Doctor's Pack / ペスト医師拡張パック



全新特權與任務，讓戰局更加策略與多變！善用【普雷克轉移】，和同伴一起完成任務，迎向勝利吧！本擴充包共有 6 枚特權標記與 2 張任務卡。您可根據喜好，將以上配件擇一或同時加入《維塔穆斯》主遊戲中遊玩。

The new privileges and missions add more strategy and variety to the game! Use "Plague Transfer" wisely and team up with your friends to complete your mission and win! The pack includes 6 Privilege Tokens and 2 Mission Cards. You can choose to add either or both to the base game of Vita Mors on your preference.



新しい特権と任務がゲームにさらなる戦略と多様性をもたらします！【ペスト移行】を賢く使い、友達と協力して任務を達成し、勝利を目指しましょう！この拡張パックには、特権カード6枚と任務カード2枚が含まれています。お好みに応じて、『ヴィータモーズ』本体に、特権カードや任務カードのいずれか、または両方を追加することができます。

特權標記

起始配置

起始配置時，每位玩家額外領取 1 枚對應顏色的【普雷克轉移】，面朝上和其**特權標記**放在一起。

現在每位玩家都持有 5 枚**特權標記**。



► 依據玩家喜好，可以繼續進行以下配置：

每位玩家從剛剛領取的 5 枚**特權標記**中，秘密移除 1 枚並將其放回盒中。

接著，所有玩家同時公開各自剩下的 4 枚**特權標記**。

在此配置下，由於可用的**特權標記**數量與主遊戲相同，遊戲節奏也會與主遊戲較相近。

使用【普雷克轉移】時，除須遵守主遊戲規則（詳見主遊戲說明書發動特權階段），**還須遵守以下規則：**

每回合僅有一位玩家可以**使用【普雷克轉移】**。

意即：同一回合中，若已有玩家**使用【普雷克轉移】**，其他玩家便不能再使用該特權。



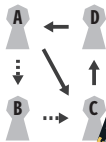
【普雷克轉移】特權效果

放在目標玩家面前，使其成為下一位回合玩家。

本回合的回合輪替時，將**瘟疫醫生**和**回合標記**傳給目標玩家。

- ▶ 本特權**沒有**規定不能對當前回合玩家或下一位回合玩家使用（但仍不能對自己使用）。

範例



當前回合玩家是 A，因此在正常情況下，下一位回合玩家是 B。

但本回合 C 被使用了【普雷克轉移】，因此回合輪替時必須跳過 B，將**瘟疫醫生**和**回合標記**直接傳給 C，由 C 擔任下一位回合玩家。

在 C 擔任回合玩家時，若無玩家使用【普雷克轉移】，則回合輪替時，C 照常將**瘟疫醫生**和**回合標記**逆時針傳給 D。

任務卡

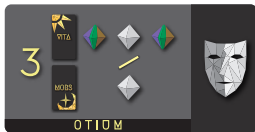
起始配置

在桌面配置步驟 3，將這 2 張**任務卡**一同加入任務牌庫中洗亂。

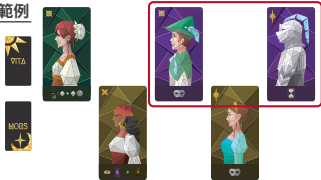
OTIOM (悠哉)

連續 3 回合中，頭尾兩回合的人物
皆存活且實際階級相同。

(中間回合人物的生死、階級都不影響此任務)



範例



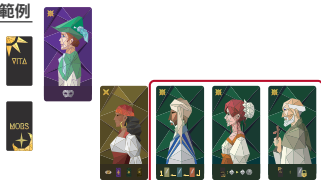
PERFUNCTORIOS (敷衍)

連續 3 回合中，頭尾兩回合的人物
皆死亡且實際階級相同。

(中間回合人物的生死、階級都不影響此任務)



範例



Privilege Token

Game Setup

Each player receives an additional "Plague Transfer" in their corresponding color. Place it face up with the other [Privilege Tokens](#).

Now, each player has a total of 5 [Privilege Tokens](#).



► Based on preference, players may also choose to continue with the following setup:

Each player secretly removes 1 of the 5 newly received [Privilege Tokens](#) and returns it to the box.

Then, all players reveal their remaining 4 [Privilege Tokens](#) simultaneously.

With this setup, the number of available [Privilege Tokens](#) matches that of the base game, maintaining a similar game pace.

When using "Plague Transfer", follow the base game rules (check "Exercise privilege" in the base game rulebook) **along with the rule below:**

Only one player can use "Plague Transfer" per round.

In other words, if "Plague Transfer" has already been used in a round, no other player can use that privilege during the same round.



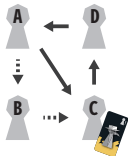
Effect of "Plague Transfer"

Place in front of another player to make him/her become the host of the next round.

During "Change host" in the current round, the host hands on the **Plague Doctor's Figure** and the **Round Token** to the target player of "Plague Transfer".

- ▶ There is **no** prohibition against using this privilege on either the current host or the next host (though it still cannot be used on yourself).

Example



In this example, A is the current host, so under normal circumstances, B would be the next host.

However, if C is targeted with "Plague Transfer" this round, A must skip B and hands on the **Plague Doctor's Figure** and **Round Token** directly to C, making C the next host.

In the next round, which is hosted by C, if no one uses "Plague Transfer", C will pass the **Plague Doctor's Figure** and **Round Token** counterclockwise to D as usual.

Mission Cards

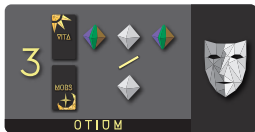
Game Setup

In Step 3 during setting up the table, shuffle the following 2 **Mission Cards** along with all other missions.

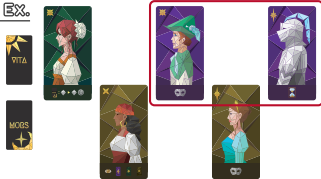
OTIUM (Leisure)

For 3 consecutive rounds, the characters in the first and last rounds must live and have the same Actual Class.

(The life status and class of the character in the middle do not affect this mission.)



EX.



PERFUNCTORIOS (Perfunctory)

For 3 consecutive rounds, the characters in the first and last rounds must die and have the same Actual Class.

(The life status and class of the character in the middle do not affect this mission.)



EX.



特権カード

セットアップ

各プレイヤーは、自分の色に対応する【ペスト移行】を追加で1つ受け取ります。それを他の**特権カード**と一緒に表向きに置きます。

これで、各プレイヤーは合計で5つの**特権カード**を持つこととなります。



▶ お好みに応じて、プレイヤーは以下のセットアップを続けることもできます：

各プレイヤーは、受け取った5つの**特権カード**のうち1つを秘密裏に取り除き、それを箱に戻します。

その後、全プレイヤーは残りの4つの**特権カード**を同時に公開します。

この構成では、利用可能な**特権カード**の数が『ヴィータモーズ』本体と一致し、ゲームの進行ペースも本体と似たものになります。

【ペスト移行】を使用する際は、基本ルール（『ヴィータモーズ』の遊び方説明書の「特権発動」を参照）**と以下のルールに従ってください：**

【ペスト移行】は1ターンに1人のプレイヤーしか使用できません。

つまり、1人のプレイヤーがすでに**【ペスト移行】**を使用した場合、他のプレイヤーは同じターンでその特権を使用することができません。



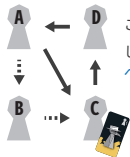
【ペスト移行】の効果

指定したプレイヤーの前に置き、次のターンの司会にします。

当ターンで「ターン交替」の際、司会は**ペスト医師**と**ターンマーク**を指定したプレイヤーに手渡します。

▶ この特権は、当ターンの司会や次の司会に使用することを**禁止しません**（ただし、自分自身には使用できません）。

例



この例では、A君が当ターンの司会であり、通常の状態ではB君が次の司会になります。しかし、当ターンでC君が【ペスト移行】の対象となった場合、A君はB君を飛ばして**ペスト医師**と**ターンマーク**を直接C君に手渡し、C君が次の司会になります。

次のターンで、つまりCがホストする場合、誰も【ペスト移行】を使用しなければ、C君は通常通り反時計回りに**ペスト医師**と**ターンマーク**をD君に手渡します。

任務カード

セットアップ

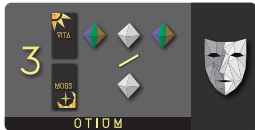
セットアップのステップ3で、これら2枚の**任務カード**を他の**任務カード**にシャッフルして加えます。

OTIUM (呑気)

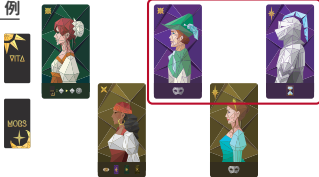
連続する3ターンで

最初と最後のターンのキャラクターが両方とも
生存しており、かつ実際クラスが同じであること。

(中間のターンでのキャラの生死やクラスは、この任務に影響しません。)



例



PERFUNCTORIOS (適当)

連続する3ターンで

最初と最後のターンのキャラクターが両方とも
死亡しており、かつ実際クラスが同じであること。

(中間のターンでのキャラの生死やクラスは、この任務に影響しません。)



例

