

Bristol  
1350  
黑死城



7-9位玩家

年齡14+

20-40分鐘

# 遊

## 戲概覽

可怕的黑死病降臨到了布里斯托。你坐上了三輛可用馬車中的一輛，在街上飛馳，不顧一切地想逃到鄉下安全的地方。如果你的馬車載著的鎮民全員健康，並且第一個離開了城鎮的話，你和你車上的同伴獲得遊戲勝利！

然而，你車上的部分鎮民可能會在旅途中感染鼠疫！如果他們感染了，為了不讓自己被拋棄，他們會盡可能隱瞞自己的身體狀況。如果你離開城鎮時馬車上載有患鼠疫的鎮民，你也會感染鼠疫而面臨死亡。你必須竭盡所能來確保這不會發生！

# 遊

## 戲配件



27張療法卡牌



1塊地圖



9張角色卡牌



3個馬車



11個袋子



6個骰子



32張症狀卡牌



9個棋子



# 遊

## 戲目標

讓你所在的馬車成為第一輛離開城鎮，並且全員健康的馬車。如果離開城鎮時你車上有鎮民感染了鼠疫，全車人都會因感染鼠疫而死！遊戲會持續進行，直到有一輛全員健康的馬車離開並獲勝。

在任意時間點如果你的兩張症狀卡牌的點數加起來為6或更多時，剩餘的遊戲中你都將帶有鼠疫(即使你之後的症狀點數減少到6以下)。因此你必須不惜一切代價來避免感染鼠疫。但如果玩家不幸感染鼠疫，由於當時的醫療技術極為落後，突遇災難，你的遊戲目標將改為讓自己盡可能活下去，確保每輛逃離城鎮的馬車是空載的或載有感染了鼠疫的人。

# 遊

## 戲設置

放置好版圖並將3輛馬車放在其對應的起始位置。每位玩家選擇一張角色卡牌。搖動裝有對應棋子的袋子，依次從袋子裡隨機拿取1個棋子並從前到後地放置在馬車上(參照下方表格)。

玩家	 樺木	 松木	 橡木	起始療法卡牌
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

\*在1-3位玩家的遊戲中，你需要加入“幽靈”棋子來達到總共4位“玩家”。每個幽靈獲得一張角色卡牌，隨機將其對應的棋子放在一輛馬車上(與普通玩家相同)。閱讀規則後，更多1-3位玩家遊戲中的幽靈相關調整詳見第9頁。

如果遊玩人群中有從未玩過的玩家，可使用角色卡牌的標準面進行遊戲。而有遊玩經驗的玩家群體可以使用角色卡牌的“特殊行動”面進行遊戲。更多具體信息詳見第13頁中可選遊戲模式中的“角色能力”。

從症狀牌庫中移除所有點數為4的卡牌(淋巴結炎)。混洗剩餘症狀卡牌並正面朝下分發2張給每位玩家。如有任何玩家拿到兩張點數為3的症狀卡牌，應向其他玩家展示並重新抽取2張卡牌。每位玩家在遊戲開始時持有的2張症狀卡牌之和應小於等於5。將剩餘症狀卡牌與點數4的症狀卡牌混洗，形成正面朝下的牌庫，放置在版圖上的“新症狀”區域。玩家永遠不能向其他玩家展示自己擁有的症狀卡牌。

混洗療法卡牌並分發指定數量(參照之前的表格)給在場的玩家。將剩餘卡牌正面朝下形成牌庫，放置在版圖旁。



## 戲玩法

本遊戲以輪進行。每輪遊戲開始時，由任意一位玩家投擲6個骰子。然後，棋子位於領先馬車上首位的玩家為起始玩家(第一輪中為樺木馬車上位於首位的玩家)，從起始玩家開始，每位玩家按順時針依次進行1個回合。在你的回合中，你可以執行以下一個行動，這些內容也列在每張角色卡牌的底部。



## 可選行動(選擇一個)

### ◆重擲任意2個骰子

確保其餘4個骰子與初次投擲的結果或與上一個玩家回合相同!每輪結束時展示的六個骰子會影響馬車的移動和“鼠疫危機”，這些會在後文詳解。



### ◆抽取1張療法卡牌

通過療法卡牌可以執行特殊行動。在後續回合中進行特殊療法行動會在後文詳細解釋。手中已有3張療法卡牌的玩家無法再通過行動抽取卡牌。



### ◆移動棋子

選擇以下一種方式移動棋子：

**推擠：**移動你的棋子至你馬車上所有其他棋子的前方。



**衝刺：**移動你的棋子至你前方馬車上的末位。只有當你位於你馬車的首位時才可以衝刺。向前滑動你之前所在馬車上的其餘棋子以填補你的空缺。如果你前方的馬車已經滿載，則你的棋子與該馬車末位的棋子交換位置(每輛馬車最多3個棋子)。



**驅趕：**將一個棋子驅趕下車。你只能驅趕你自己或你馬車上位於你後方1到2個位置的人。被驅趕的玩家必須將其棋子放在最落後且有空位的馬車上的末位(示例：如果最後一輛馬車有空位，放置在它的末位；如果沒有，放置在第二輛馬車的末位)。向前滑動被驅趕玩家之前所在馬車上的棋子以填補空缺。



如果你是被驅趕的玩家且你後方的所有馬車中沒有任何可用位置，又或者你自己被驅趕下了第3輛馬車，你就出局了！然而，驅趕是一種無奈之舉，只是為了隔離患者，讓更少的人受感染，所以當你揭示自己沒有感染鼠疫後，驅趕你的玩家也會因羞愧自責而出局。

在所有玩家都執行了行動後，將所有馬車(包括空載馬車)根據六個骰子的最終顏色結果(老鼠和蘋果)向前移動指定的格數。馬車只在每輪結束時移動，而非在最初投擲骰子或玩家重擲骰子時。如果移動結束時多輛馬車處於相同位置，“輕推”其中本輪開始時領先的馬車，使其在同一個格子內領先於其餘的馬車。這表明了下一輪三輛馬車的行動順序(順序會影響到棋子的移動和本輪誰先開始)。第一輪中馬車的“順序”為樺木、松木、橡木。

重擲全部6個骰子來開始新的一輪，從最領先馬車上的最前方玩家開始，按順時針進行回合。繼續進行輪次直到遊戲結束。



## 疫危機

你會發現骰子上有不同的圖案。每輪結束時，馬車移動之前，如果某輛馬車對應的最終擲骰結果有2個或更多老鼠圖案，該馬車會經受鼠疫危機！該車上所有成員必須將其擁有的兩張症狀卡牌加入到版圖旁該車的“鼠疫危機”區域。從症狀牌庫同時隨機抽取一張加入到該車的“鼠疫危機”區域，除非有玩家已經在其回合使用了水蛭療法卡牌，該情況下已添加了症狀卡牌，所以不額外加入卡牌。打亂所有“鼠疫危機”區域的卡牌並給該車每位玩家分發2張，然後將多餘的卡牌正面朝下棄掉。

如果你收到的2張新症狀卡牌點數之和大於等於6，你從現在起至遊戲結束都帶有鼠疫！如果你已經感染了鼠疫，你收到的卡牌將無關緊要(因為你知道自己已被感染)。每當症狀牌庫用完時，混洗症狀卡牌棄牌堆形成新的牌庫。當一輛馬車上只有1位玩家且該馬車對應投擲結果有2個或更多個老鼠圖案時，該玩家仍需經歷“鼠疫危機”。





# 療

## 法

所有療法卡牌(除了鞭子)可以在你的回合打出，

不屬於主要行動(重擲骰子、抽取療法、移動棋子)並在其之後打出。每張療法卡牌

有2種可用的效果，在使用其中1種後棄掉。你在你的回合中可以打出任意張療法卡牌，你也可以打出在同一回合中抽到的卡牌。每當療法牌庫用完時，混洗療法卡牌棄牌堆形成新的牌庫。療法卡牌在打出前始終保密。如果你對6種療法卡牌有疑問，請查看第8頁的療法卡牌詳細描述。

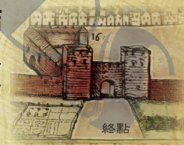


# 遊

## 戲結束

每當有馬車離開城鎮時，所有該馬車上的玩家必須揭示是否感染了鼠疫。如果馬車上的所有人健康，該馬車上的所有

玩家一起獲勝，遊戲結束。如果馬車上有人感染了鼠疫，該馬車上的所有人出局。遊戲繼續進行，直到有一輛全員健康的馬車通過，結束遊戲。



如果一輛馬車通過後遊戲繼續，之後該馬車對應的擲骰結果則無關緊要。在終點線出局或在遊戲中出局的玩家必須如實揭示他們的健康狀況，他們不再進行回合，也無法再打出療法卡牌。如果第2或第3輛馬車沒有在第一輛馬車通過後的下一輪結束前逃離，則他們沒有及時逃離城鎮並且自動出局。

如果所有馬車都在帶有感染鼠疫的鎮民，或空載的情況下通過，又或者沒有及時逃離，所有感染鼠疫的玩家(遊戲中任意時間症狀點數總和為6或更多的玩家)成功存活，遊戲結束。然而要注意的是，作為健康玩家獲得遊戲勝利是更困難的(也是更有成就感的)，健康玩家必須竭盡全力避免感染鼠疫。

## 現在可以開始遊戲了！

以下幾頁包含了策略建議、療法與規則說明、1-3位  
玩家規則與可選的進階規則說明，以供參考。



### 實用策略&提示

**管理症狀：**馬車的全速前進固然重要，同時為了不讓你和你的隊友感染鼠疫，在路上“管理好你的症狀”也十分關鍵。為此你可以換掉老鼠圖案(避免“鼠疫危機”)，使用香丸來降低自己的症狀點數，或使用水蛭來改變加入到你馬車“鼠疫危機”區域的隨機症狀卡牌。要注意的是，在一次“鼠疫危機”中，你和你車上所有人的症狀卡牌會混在一起，所以為了保持健康，團隊合作是十分必要的。

**放慢其他馬車：**除了重擲骰子來直接放慢領先的馬車，還可以通過讓其他馬車發生“鼠疫危機”，使得其車上的玩家因互相猜疑而減慢馬車前進的速度。還需注意的是，領先於你的馬車逃離時只要帶有鼠疫，則不會影響到你的勝利。

**交流&團隊合作：**儘量多與你的隊友交流！與同車的玩家分享你在“鼠疫危機”中投入和收到的卡牌。這可以幫助你判斷車上是否有人感染了鼠疫。但是注意，感染了鼠疫的鎮民為了顯得健康，很可能會騙你。一個漫無目的、不顧後果只想把彼此驅趕下車的隊伍幾乎不會獲勝！根據直覺、觀察“鼠疫危機”中的線索以及其他玩家的行為，來在“驅趕誰下車”以及“什麼時機驅趕”中做出最好的選擇。

**鼠疫終會蔓延：**如果你感染了鼠疫，無論如何你的目標就是確保自己活著逃離！為此，你不得不在“鼠疫危



機”中使用香丸來增加自己的症狀點數、使用水蛭來在馬車“鼠疫危機”區域加入高症狀點數卡牌，或者在領先的馬車中引起混亂和猜疑，以此放慢他們的速度。還要注意的，在第一輛馬車通過後遊戲繼續，其餘馬車只有額外一輪可以撤離，所以策略性地擲骰可以將他們在大門關閉時困在城鎮裡。



# 療

## 法卡牌說明

**砒霜**：鎖定2個骰子，將其放置在版圖上。這意味著你鎖定的骰子在本輪不能再被重擲或改變。如果所有的骰子都被鎖定，則該輪中無法再選擇執行重擲骰子行動。



**雞**：(只可在)你執行了重擲2個骰子行動後，重擲其中1個或全部2個骰子每個最多3次(加上最初的重擲行動共4次重擲)。骰子需同時投擲，但你對一個結果滿意時可以選擇保留一個骰子，只重擲另一個。



**破碎的綠寶石**：執行額外一次棋子移動行動(推擠、衝刺、驅趕)。使用本卡牌時，你的主要行動可以不是移動棋子。



**水蛭**：抽取兩張症狀卡牌並選擇1張加入到任意馬車的“鼠疫危機”區域(包括你自己的)。使用水蛭向1個“鼠疫危機”牌堆中加入症狀卡牌時沒有數量限制。然而，當一次“鼠疫危機”發生時，混洗所有因水蛭帶來的症狀卡牌並只保留1張到“鼠疫危機”中。將其餘的症狀卡牌正面朝下棄掉。加入到“鼠疫危機”區域的水蛭卡牌會一直保留直到“鼠疫危機”發生。



**香丸**：抽取兩張症狀卡牌並從4張中選擇2張保留。使用香丸的過程中不要計算你的症狀點數。



**鞭子**：防止其他玩家衝刺上你所在的馬車、推擠到你前面，或驅趕你。如果你使用鞭子，玩家被阻止的行動依然計入他們的行動。如果他們執行了多個移動棋子行動(因為使用了破碎的綠寶石)，你將需要多張鞭子來阻止他們。如果一位後方的玩家想推擠到前方且前方兩位玩家中任意一位使用了鞭子，該玩家留在後方。如果多位玩家想要使用鞭子，他們從本輪起始玩家開始按順時針決定是否使用。



## 1-3位玩家遊戲調整

1-3位玩家的遊戲中，你需要添加1-3個“幽靈”玩家(3位玩家1個、2位玩家2個、1位玩家3個)。大部分情況下，1-3位玩家的遊戲將沿用標準遊戲相同的規則，所以請先閱讀遊戲的標準規則。然後加入以下調整：

**設置**：給每個幽靈分發1張角色卡牌，將其對應的棋子與普通玩家一樣隨機放在一輛馬車上。他們也會獲得兩張症狀卡牌(分發時依然將淋巴結炎卡牌移除，之後再洗回牌庫)，並在桌子上有其自己的位置。不同於標準規則的是，如果開始時玩家與幽靈手中有2張點數為3的症狀，則他們不會獲得新的症狀卡牌。



**幽靈特殊規則：**幽靈會在其回合重擲其不在的、領先馬車對應的1個骰子。重擲對應顏色的一個蘋果圖案，如沒有則重擲一個老鼠圖案。

此外，如果幽靈重擲出了一個蘋果圖案，該幽靈按以下方式移動自己的棋子。如果其在馬車的中間或未位，其推擠到首位。如果其在第2、第3輛馬車的首位，其衝刺到前方馬車的末位。如果其在第1輛馬車的首位，其驅趕下該車末位的棋子(如可行)。玩家可以使用鞭子來阻止幽靈推擠、衝刺或驅趕。

如果含有幽靈的車輛發生“鼠疫危機”，幽靈與普通玩家一樣，混入其兩張症狀卡牌並收到兩張。幽靈也可被驅趕下車，但當其被驅趕下最後一輛馬車時，若其擁有的症狀點數之和為5或更低，驅趕幽靈的玩家出局。除了你可執行的3個基礎行動，在你回合你可以使用你的行動來查看任一幽靈持有的1張症狀卡牌。

**獲勝條件：**每當1個幽靈通過終點線時，揭示其症狀卡牌。如果總和為6或更多，即幽靈感染了鼠疫。幽靈是否感染鼠疫只取決於通過時，與遊戲中途是否感染鼠疫無關。獲勝條件與標準規則相同，感染了鼠疫的幽靈會導致全車人出局且遊戲繼續。如果一輛只含有健康幽靈的馬車通過，幽靈獲勝，所有玩家失敗。

在單人遊戲中，一旦你感染了鼠疫即為失敗，遊戲結束。





## 注意事項(有需要時閱讀)

**酒吧女侍**：如果酒吧女侍查看了症狀牌庫後多輛馬車發生“鼠疫危機”，應從領先的馬車開始依次結算“鼠疫危機”。

**衝刺**：進行衝刺時，兩車之間的距離沒有限制，意味著你不需要緊貼著前方的馬車也可以成功衝刺。如果你向一輛滿員的馬車衝刺，你與前方馬車的末位玩家交換棋子位置。被交換的玩家移動到你之前所在馬車的首位。

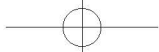
**出局玩家**：如果你在終點線或在遊戲中途出局，你仍可以通過語言影響其他玩家來參與遊戲，確保其他玩家出局。

**投擲骰子**：骰子需同時投擲。玩家執行重擲行動時可以選擇不重擲2個骰子，只重擲1個。

**空載馬車**：如果馬車在空載的情況下通過了終點線，遊戲繼續。對於已感染玩家來說，使馬車空載通過是個很有效的策略，能減少掉一個健康玩家的逃脫手段！如果第1輛馬車空載通過，不會觸發遊戲結束（其餘馬車並不會只剩額外一輪來逃離）。空載馬車不發生“鼠疫危機”，本應發生“鼠疫危機”的情況下移除該馬車“鼠疫危機”區域所有水蛭帶來的症狀卡牌。

**幽靈(只在1-3位玩家遊戲中使用)**：如果僅剩的骰子結果都對應幽靈所在的馬車，他們在其回合中不重擲任何骰子(也因此無法前進)。如果一輛馬車已經通過，則幽靈為其不在的、未逃離的馬車重擲骰子。如果幽靈在僅剩的馬車上，他們重擲任意不是自己馬車顏色的骰子。如果你執行1個行動來查看幽靈的症狀卡牌，查看後不要混洗。





**騎士**：鞭子無法阻止你執行特殊行動。

**兇徒**：如果你獲得1次額外行動，你可以選擇再次執行特殊行動(你可以一直試下去)。

**治安官**：如果你使用多個回合來查看同一位玩家的症狀卡牌，該玩家可以在兩次查看之間混洗其擁有的症狀卡牌。

**平局**：如果移動結束時多輛馬車處於相同位置，“輕推”其中本輪開始時領先的馬車，使其在同一個格子內領先於其餘的馬車。如果多輛馬車在同一回合中穿過了終點線，移動“最遠”、剩餘移動步數最多的馬車視為最先通過。如果還是平局，其中本輪開始時領先的馬車視為最先通過。





## 可選遊戲模式

可以在標準規則下加入以下任意數量的遊戲模式。

**角色能力(適用於進階玩家)：**隨機分發角色卡牌並使用“特殊行動”面。特殊行動可視為玩家的第4種可選行動，意味著玩家在其回合除重擲、抽取療法、移動棋子外可以選擇執行特殊行動。

另外，玩家們也可以選擇將每位玩家擁有不同的特殊能力改為所有玩家擁有相同的一種指定特殊能力，作為本次遊戲的第4種可選行動。

**輕度變體(適用於不想太刺激的玩家)：**每當“鼠疫危機”發生時，玩家只投入1張症狀卡牌(而非標準模式下2張)到其馬車的“鼠疫危機”區域。該卡牌由不在本次“鼠疫危機”中的、按順時針順序的下一位玩家隨機選取。依然會像標準模式一樣從症狀牌庫中抽取1張症狀卡牌加入。

**暴力變體(鼠疫肆虐)：**分發症狀卡牌時，拿到2張點數為3的玩家不重新獲取症狀卡牌，意味著有些玩家在遊戲開始時就感染了鼠疫。想要難度更大的話，分發症狀卡牌前不移除點數為4的症狀卡牌。

**急速馬車(快速遊戲)：**遊戲開始前將所有馬車向前移動任意格數。本模式尤其適用於玩家人數較多的遊戲。或者如要延長遊戲，你可以創建更多的版圖格子或走兩圈。

**救濟品(適用於持有救濟品迷你擴展的玩家)：**遊戲開始時將所有硬幣放入袋子。將6張救濟品療法卡牌洗入療法牌庫。你打出1張救濟品後，在不讓其他玩家查看到內容的情況下抽取一枚硬幣並查看其背面，將其給予任一玩家(包括你自己)。





收到硬幣的玩家也可以查看硬幣的背面，在剩下的遊戲中必須將硬幣藏在他的角色卡牌下。4枚帶有“蘋果”的硬幣沒有效果(可以用來虛張聲勢)。1枚帶有“老鼠”的硬幣會讓接收者在剩下的遊戲裡視為感染鼠疫，無論他們的症狀卡牌是什麼。1枚帶有“十字架”的硬幣會讓接收者在剩下的遊戲中免疫鼠疫(若已感染，則治癒鼠疫)。然而，當一位持有“十字架”硬幣的玩家與已感染鼠疫的玩家一起通過終點線時，該玩家仍算失敗。如果玩家同時持有“十字架”與“老鼠”硬幣，“十字架”硬幣效果優先。

如果你沒有救濟品迷你擴展，你可以用遊戲卡牌、紙、標記或其他硬幣來代替“硬幣”。創建4枚“蘋果”硬幣、1枚“老鼠”硬幣以及1枚“十字架”硬幣。玩家在其回合打出雞療法後可以改為抽取1枚硬幣。也可以正常使用雞療法的能力。

**手抄本：**如果出於某些原因你不得不邀請一些說謊成性的玩家一起玩，每位玩家在每次“鼠疫危機”後必須在紙上(或用手机拍照)祕密記錄下其擁有的兩張症狀卡牌的點數。在遊戲結束時玩家揭示的症狀卡牌如果與最終記錄的點數不匹配，則該玩家禁止再進行本遊戲。“無期徒刑上訴”將於每年十月第二個星期四由Facade Games審理。建議找一位旁觀者或已出局的玩家在每次“鼠疫危機”後檢查每位的症狀卡牌。

**分數系統：**如果同一組玩家進行多場遊戲，在每場遊戲後記錄得分。成功逃離並結束遊戲的健康玩家獲得2分。每位阻止所有健康玩家獲勝的已感染玩家(遊戲中任意時間點症狀點數等於或大於6的玩家)獲得1分。



# 黑

## 死病歷史

黑死病是人類歷史上最毀滅性的事件之一。鼠疫通過陸路和海上貿易路線向歐洲蔓延，在1347-1351年達到頂峰。幾乎整個歐洲大陸都受到了侵害，大約30-60%的人口因此死去。對於大部分人來說，一旦他們注意到了鼠疫的最初症狀，就只剩幾天的存活時間了。

大規模的死亡和草率的葬禮變得十分普遍，由於勞動力的枯竭，歐洲的封建領地制和政治制度被永遠改變了。隨著人們改為向上帝尋求答案，宗教狂熱情緒激增。鼠疫在接下來的幾個世紀中繼續困擾著人們，一個世紀以來仍屢次席捲了歐洲各個城市。



我們可以從遊戲中的角色卡牌上看到，無論社會階層或職位如何，幾乎每個人都受到了鼠疫的侵害。在那些年裡，死亡始終是他們的伴侶。

### 布里斯托

在這一時期，布里斯托是十分重要的海港，也是除倫敦以外英國最大的城市。許多人認為鼠疫是1348年通過布里斯托附近的一個港口進入英格蘭的，它是英格蘭第一個受到影響的主要城市。據說，鼠疫毀滅了整個布里斯托城。據估計，布里斯托三分之一至一半的公民死於人口密集和缺乏衛生設施(在那時，街道近乎於是開放的下水道)。





## 療法

儘管我們如今有了治癒鼠疫的方法，1300年代的人們就沒那麼幸運了。他們嘗試了許多不同的“療法”來治療他們自己，但沒有一種成功。以下是本遊戲中包含的所謂“療法”：

### 砒霜&破碎的綠寶石

有些人認為飲用摻有砒或綠寶石的藥水可以治療鼠疫。

### 雞

有一種“療法”，被稱為維卡里療法，是取一隻拔光毛的雞附在感染鼠疫者的淋巴結上。一旦雞出現了生病跡象，將其洗淨重新放回病人身上，直到雞或病人有一者康復。這不是我們編的！

### 水蛭

在中世紀的歐洲，人體的許多知識都圍繞著平衡四種“液”——血液(空氣)、黑膽汁(土)、黃膽汁(火)和黏液(水)。人們認為，通過抽血或從體內清除多餘的血液，人體會得到平衡和健康。水蛭療法是一種從病人身上吸取血液的治療方法。

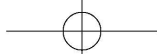
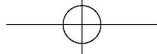
### 香丸

在中世紀的歐洲，一些醫學專家認為，疾病是通過骯髒的氣味傳播的。香丸是一些小球，通常作為項鍊佩戴，裡面佈滿了花和香水。人們希望舒適的氣味能夠驅散鼠疫。

### 鞭子

許多人將鼠疫視為上帝懲罰惡人的方式。一些人決定通過鞭打自己的身體來“懲罰”自己，希望上帝能看到他們的行為並寬恕他們，使其免受鼠疫之災。









## 作人員

規則&遊戲玩法：Travis Hancock

平面設計：Holly Hancock

插圖：Sarah Keele

中文翻譯：黃嘉粵



其他設計元素：Dylan Mangini, Heriberto Valle, Tyler Edmundson, David Bock, Frans Hogenberg, and Camille Millar

感謝所有的遊戲測試者！特別感謝：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)

特別感謝Rob Vardaro



# Dark Cities



## 黑暗城市系列

《黑死城1350》是黑暗城市系列的遊戲之一！系列中每一部遊戲都用外形為書本的盒子包裝，並由磁力封口，以歷史上一個特定年份的城市為焦點，遊戲玩法包含黑暗、隱蔽或神祕要素。

我們已經在著手開發下一部遊戲了！你可以瀏覽 [www.facadegames.com](http://www.facadegames.com) 來了解黑暗城市系列，擴大的自己的遊戲收藏。

**Facade  
Games**