

遊戲人數 2人  
遊玩時間 30分鐘  
適合年齡 12歲+

遊戲設計  
美術設計  
遊戲出版

陳致寬 林傑奇  
Gayo 嘎又 黃于苓  
深顏色工作室

KELOP

## 遊戲內容物

角色指示物×4

· 醫療方

· 醫生 天使

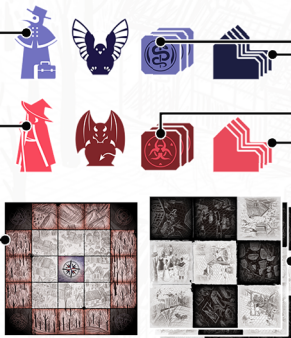
· 瘟疫方

· 巫師 惡魔

羅盤板塊 ×1

玩家幫助卡 ×2

規則書 (中/英) ×1



醫療標記 ×35

醫療據點 ×4

瘟疫標記 ×35

瘟疫據點 ×4

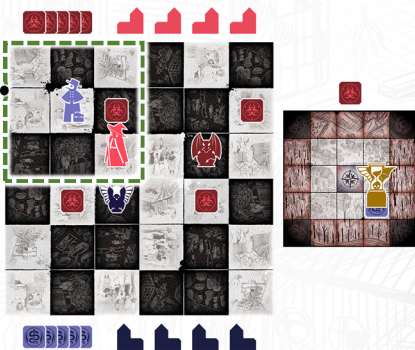
地圖板塊 ×8

路標指示物×1

## 遊戲設置

若您第一次遊玩，可直接仿照下圖進行設置

- 任取4片地圖板塊，以任意方向拼成2×2的方形地圖。每片地圖板塊稱為一個區域。
- 藍色為醫療方，紅色為瘟疫方。玩家各選一方拿取該顏色所有角色、標記及據點。
- 瘟疫方在4個區域中，各選1格放上1枚瘟疫標記，共4枚。
- 從醫療方開始，雙方輪流放一名己方角色到地圖上任意空格中，直到所有角色被放置完畢。
  - 玩家可選擇先放自己的哪一名角色。
  - 醫生、巫師只能置於白色格子；天使、惡魔則只能置於黑色格子。
  - 雙方皆不能在已有標記或角色的格子中放上角色。
- 將羅盤放在地圖旁，醫療方從羅盤內側九宮格中選1格放置1枚醫療標記，再將路標放在該標記上。並另外放置一枚瘟疫標記到羅盤旁備用。
- 設置完成如上圖。由瘟疫方作為起始玩家，遊戲即開始。



## 遊戲概念

1. 地圖上的白色格子代表人間，而黑色格子則為冥界，**兩個世界的所有事物互相視為不存在**。故**醫生**與**巫師**只行於人間，而**天使**與**惡魔**只存在冥界。
2. 遊戲中**斜角視為不相鄰**，移動時也**僅能直角移動**。

## 遊戲目標

玩家藉由羅盤控制角色移動，並在經過的路徑上堆疊標記。勝利條件有兩種：

1. 玩家**相鄰的標記連接了地圖對邊**（上下或左右），則獲得勝利。
2. 玩家可藉由堆疊標記來建立**據點**。若在 4 個**區域**都建起據點，亦獲得勝利。

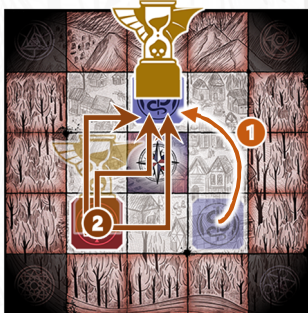
連線代表著防疫的封鎖線，或者瘟疫已無可遏止的蔓延。  
而**據點**則象徵醫療的堡壘，或者疾病無法根除的溫床。

## 玩家回合

雙方玩家輪流進行回合，每回合有三個階段：羅盤階段→角色階段→標記階段。

### 羅盤階段

1. 將羅盤上的己方標記移到任一其他空格 ❶。
  - a. 必須移動標記，不能將它留在原本位置。
  - b. 不能將標記放到沒有己方角色能移動到的位置（見角色階段敘述）。
  - c. 在**瘟疫方**的首回合，其標記會在羅盤外，該玩家可以任選一個空格進行放置。
2. 選擇一條**最短路徑**，將**路標**從對手的標記上走到你的標記上。若有多條最短路徑，則可以任選一條。如圖中 3 條路徑皆可選擇 ❷。

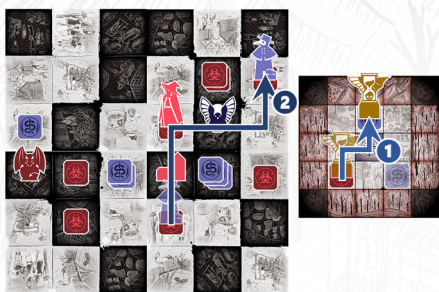


### 角色階段

從兩名己方角色中選擇一名，**模仿路標的路徑**進行移動。

- a. 角色僅會在同個世界的格子中移動，忽略所有不同世界的格子。
- b. 角色必須完全模仿路標的路徑，不可中途停止，也不可走出地圖外。
- c. 你不能經過或停留在同個世界中有敵方**據點**的格子。
- d. 你可以經過同個世界中的其他角色，但不能停留在已經有角色的格子上。
- e. 若沒有路徑能讓你的角色完全模仿，則羅盤階段時就不可將標記放在該處。





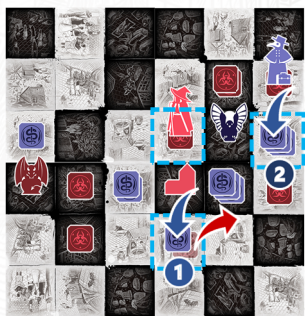
### 移動示範

若**醫療方**選擇路徑①，則因**天使**無法模仿此路徑，而只能選擇移動**醫生**。  
**醫療方**依「↑→↑」的路徑來移動**醫生**②，忽略途中所有冥界格子。  
**注意**：冥界的據點並不會阻擋人間的移動。

### 標記階段

在角色經過的格子移除敵方標記和放置己方標記。

- 標記額度為每回合移除敵方標記和放置己方標記的數量總和上限。**醫療方**的額度為5枚，**瘟疫方**則為4枚。
- 可分配標記額度的格子包含起點及中途，但不包含終點，也不包含另一個世界的格子。
- 你可以花費額度將標記疊在空格或已有己方標記的格子，高度上限為6層。到達上限的標記堆會於回合結束時形成**據點**（見下述）。
- 你可以花費額度將經過的敵方標記移除。將移除的標記還給對手，之後可再次使用。你不能在尚有敵方標記的格子放置己方標記。
- 若有經過其他角色，則不能在其所在格分配標記額度。



### 標記示範（如上圖，藍框醫生為經過的格子）

**醫療方**於格①移除1枚瘟疫標記（餘額：4）、再放上1枚醫療標記（餘額：3），並於格②放上3枚醫療標記（餘額：0）。

**注意**：被**巫師**佔據的格子以及移動終點皆不可放置和移除標記

### 據點

回合結束時，疊到6層的標記會形成**據點**。將那疊標記收回手上，並在該格放上一個對應顏色的據點。

- 敵方不能經過或停留於你的據點所在格，你自己則不受影響，可經過亦可停留。
- 據點僅阻擋同個世界的敵方角色，故**醫生**的移動不會受到冥界的瘟疫據點阻擋。
- 每個區域僅能有一個己方據點，意即每片地圖板塊上最多有雙方據點各一座。
- 在有己方據點的區域，因為不能再次建立據點，故己方的高度上限降為5層。
- 你不能在有己方據點的格子放置更多標記。

## 醫療與瘟疫的差異

資源豐沛的醫療善於建設；而移動快速的瘟疫利於散播

### 醫療方

#### 1. 羅盤階段

- ◆ 放置標記時僅能置於羅盤內側的九宮格。
- ◆ 將標記放到中央格時（有指針符號處），可先旋轉羅盤（90°、180°、270°），再移動路標。可藉此調整移動方向（例如↑→可經由順時針旋轉90°變成→↓）。
- ◆ **封城**：當醫療標記位於中央格時，**瘟疫方**僅能將標記置於內側九宮格。

#### 2. 標記階段

- ◆ 每回合的標記額度為5枚。
- ◆ 分配標記額度時，若有經過瘟疫標記，則必須先盡可能的移除瘟疫標記。若之後還有剩餘額度能放置醫療標記，則可任意分配在經過的格子中。
- ◆ 若經過的瘟疫標記多於5枚，則可任選5枚移除。

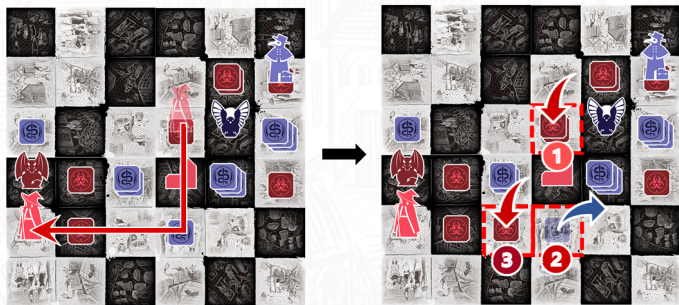
### 瘟疫方

#### 1. 羅盤階段

- ◆ 可將標記置於內側九宮格及外圍的12格中（不含四角），但無法旋轉羅盤。
- ◆ **封城**：當醫療標記位於中央格時，**瘟疫方**僅能將標記置於內側九宮格。

#### 2. 標記階段

- ◆ 每回合的標記額度為4枚。
- ◆ 分配標記額度時，必須盡量平均分配在起點及經過的格子中。



#### 瘟疫方額度分配示範（如上圖，紅框為巫師經過的格子）

由於**瘟疫方**必須盡量平均分配額度，所以若**巫師**的移動如圖所示，則玩家必須在格①放置一枚瘟疫標記（餘額：3）、格②移除一枚醫療標記（餘額：2）、格③放置一枚瘟疫標記（餘額：1）。

剩下1枚的額度可以從經過的這三格中任選一格放置瘟疫標記。



## 遊戲結束

連線代表封鎖或蔓延；據點則是堡壘或溫床

當玩家達成以下任一條件，則其獲得勝利：

1. 該玩家**相鄰**的標記及**據點**連接了地圖對邊（上下或左右）。  
注意：角色並非連線的一部分。
2. 該玩家在 4 個**區域**全部建立起**據點**。



### 遊戲結束示範

圖中**瘟疫方**達成連線獲勝。

若在此之前，**醫療方**先於右上方的**區域**中建立起第 4 座醫療據點，則由該玩家獲勝。

注意：被角色踩住的標記仍可構成連線。

## 注意事項

1. 設置時，若**醫療方**選擇將標記放於羅盤中央格，亦會於首回合觸發**封城**。
2. **瘟疫方**可以不平均分配額度的特例：
  - a. 經過其他角色或己方**據點**時，不能將額度分配到該角色或據點所在格。
  - b. 若平均分配會導致某一格堆疊超過高度限制，則超限的額度可分配至其他格。
3. 如果玩家於回合中沒有任何角色可以進行移動，則跳過該玩家的回合。直接將**路標**放到該玩家的標記上，並換成對手的回合。
4. 標記不限量，若用完可自行尋找物品代替。
5. 雙方玩家若有經驗差距，可自行調整設置時**瘟疫方**放置的標記數量。
6. **路標**的用途是輔助玩家判斷移動路徑，熟練的玩家在遊玩時可選擇不用。

## 遊玩提示

1. **醫療方**建議優先遏止瘟疫蔓延，拉長戰線可以累積優勢。
2. **瘟疫方**建議善用羅盤來散播及限制對手，力求速戰速決。

## 特別感謝

謝謝你們讓《夜途》能夠問世

林傑奇、Gayo 嘎又、黃于苓、Taiwan Boardgame Design、墨帥印刷、WinGo、林樞翔、李昀珩、林謙、朱崇旻、詹世傑、小羊桌遊報、宅貓的桌遊櫃、一起聊桌遊、桌遊菜鳥、給肥龍一盒桌遊、納吉姆的遊戲室、那隻哈士奇挖的桌遊坑、複眼狐狸工作室、所有測試玩家、所有集資贊助者。