

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

遊戲規則

掌握時刻

TAKE TIME

時間本身就是一場試煉！

加入這場解決由不同宇宙的時鐘發起的挑戰，從甦醒到重生。依照團隊進度遊玩或重新遊玩不同的時鐘，發現充滿不斷更迭的挑戰和無限可能性的遊戲體驗。

《掌握時刻》是一款合作遊戲，玩家會共同獲勝或失敗。為了成功，玩家必須策略性地在時鐘周圍打出12張面朝下的卡牌，並遵循每個試煉的特殊規則。遊戲包含40個試煉，每個試煉的難度將會逐步提升或增加新的規則挑戰。掌握時刻來從頭到尾享受這場絕美的旅程！



觀看規則影片！

遊戲概覽

這40個試煉被分為10個章節，每個章節內含4個試煉，每個試煉皆以時鐘圖示呈現。每次遊玩時，玩家嘗試完成一系列的試煉。玩家可以自由決定要挑戰多少個試煉。

首次遊玩時，使用章節1的時鐘1。如果成功，則進入下一個時鐘。當完成了章節1的4個時鐘後，進入章節2。

如果試煉失敗，玩家可以選擇重新嘗試，或者將該時鐘放入遺憾之匣，待日後再挑戰。

遊戲配件

這本遊戲規則書

A 12張太陽卡（編號1-12），12張月亮卡（編號1-12）

B 3枚提醒標記

C 3枚紅利標記

D 10個章節收納袋（每個內含4個時鐘與1張規則紙）

1根時針指示物

1個遺憾之匣
（遊戲開始時為空）

1個重生之匣（內含
1個重生時鐘、1根秒
針指示物與6枚標記）

1

首次遊玩時：

取出章節1的收納袋與4個時鐘。將這些時鐘面朝下放在一旁，依照數字順序，將第4個時鐘放在最底部，第1個時鐘放在最上方。

後續遊玩時：

如果上次遊戲中順利完成了一個章節的所有4個時鐘，則使用下一章節的時鐘。或者，如果章節還有未完成的時鐘，從上次遊戲的部分繼續遊玩。

若遺憾之匣內有任何時鐘（稍後會有更多解釋），將這些時鐘以任意順序放置於試煉堆的最上方。

2

翻開試煉堆最上方的時鐘，並將其放置於遊戲區域中央。

4

每場試煉開始時，將太陽與月亮卡一起混洗，形成一副單一的牌庫，然後面朝下發給玩家12張卡牌：

：每位玩家3張卡牌。

：每位玩家4張卡牌。



每位玩家6張卡牌（分為4張卡牌與2張卡牌兩組，詳見第5頁的「雙人模式」）。

將剩餘的卡牌放在一旁。

特別注意

此時玩家不可查看自己的卡牌。

遊戲設置

3

根據玩家人數，選擇相應的提醒標記，並將其放在遊戲區域旁邊。將剩餘的提醒標記放回遊戲盒中。將3枚紅利標記面朝下放置於提醒標記旁邊。

5

如果使用章節3或後續章節的時鐘，將時針指示物放在一旁。

試煉流程

每個試煉由3個階段組成：

1 討論階段

玩家在不查看卡牌的情況下，查看試煉的規則並討論策略。

2 放置階段

玩家將卡牌面朝下放置在時鐘周圍的分段，並符合遊戲的一般規則與當前時鐘適用的特殊規則。

3 結算階段

玩家檢查時鐘周圍的每個分段是否有至少1張卡牌、每個分段的卡牌數值加總是否以遞增順序排列並且數值不超過24。除此之外，也必須符合此試煉的特殊規則。

每個時鐘由6個分段組成，某些分段包含適用於該分段的特殊規則。

某些時鐘也包含適用於時鐘上所有分段的特殊規則，圖示會顯示於時鐘中央。

如果時鐘上有顯示時針，這代表該分段為「起始分段」。



1 討論階段

玩家在每場試煉的開始時查看相應章節收納袋中的規則紙，瀏覽當前時鐘和每個分段的規則。



舉例來說：

“這個分段的目標數值大約為14。”

“如果有人手牌有12，那個人就先出牌。”

“如果我將我的第一張卡牌放在這個分段旁邊，其他人不需要在這裡放牌，我可以自己完成。”

“如果我用這個角度放牌，代表這張是11。”

“如果有人手牌有8，那個人就抓一下耳朵。”

玩家接著自由討論完成試煉的策略，但不可以查看各自的卡牌。這個階段期間，因為只看的到牌背，玩家只知道每位玩家卡牌的顏色。

玩家可以討論遊戲的各種策略層面，但不可以使用暗號或手勢來傳達與遊戲行動無關的內容。

當所有討論完成時，玩家接著拿起各自的卡牌並查看。從這一刻開始，不得再發表任何言論。

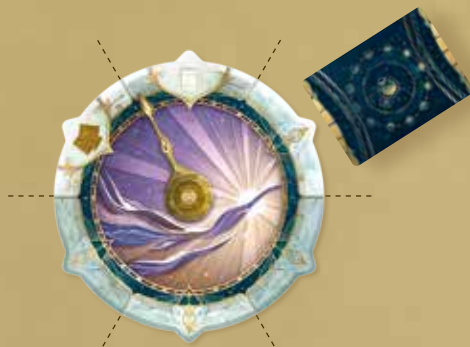
如果有玩家在其他玩家討論完之前拿起他的卡牌，該玩家不能再參與討論。當所有玩家查看完各自的手牌，進入到**放置階段**。玩家可以隨時調整自己的手牌，但不能透過這種方式來傳達任何特定資訊。

在兩人遊戲中，每位玩家有兩組卡牌：一個包含4張卡牌、另一個包含2張卡牌。**討論階段**結束時，只拿起自己的那組4張卡牌，保留那組2張卡牌面朝下不查看。

2 放置階段

特別注意

這個階段期間，**禁止**玩家之間的溝通。玩家必須只透過打出的卡牌來理解其他人並共同合作。



這個階段可以由任何玩家開始。不能詢問其他玩家意見。從自己的手牌中放置1張卡牌到時鐘周圍6個分段中的任意1個分段旁邊。

輪到左手邊的下一位玩家進行回合，從自己的手牌中選擇1張卡牌並放置到任意分段旁邊，所放置的分段旁邊可能已經有1張或更多卡牌、或沒有卡牌。以順時針方向繼續這個流程，直到所有玩家放置完各自的所有卡牌。

當所有玩家都從手牌放置了所有的卡牌，進入到**結算階段**。

如果多張卡牌被放在同一個分段旁邊，將這些卡牌稍微疊在一起，讓已被打出的卡牌數值（和顏色）能被輕鬆地區分。

這個階段期間，玩家可以在任意時刻查看或確認任何忘記的已知資訊。舉例來說，可以詢問誰放了某張特定的卡牌，或秘密地查看自己所放置的卡牌正面來確認它的數值。不可以查看其他玩家放置的面朝下卡牌。

打出面朝上的卡牌

正常來說，卡牌應該面朝下被放置在時鐘周圍。然而，每個試煉期間，玩家可以集體放置面朝上的卡牌，可放置的卡牌數量等同於提醒標記上的👁️符號數量。面朝上放置的卡牌數量可以在玩家之間被自由地分配，但這個階段期間不能公開討論。

舉例來說：

舉例來說，勞倫絲相信將她的8放在第5個分段旁邊是明智之舉。然而，她發現其他玩家可能很難猜測其數值，所以她決定面朝上放置她的8。



在兩人遊戲中，每位玩家起始有4張手牌（面前還有其他2張面朝下的卡牌）。在兩位玩家都從手牌放置2張卡牌之後，玩家拿取剩餘的2張卡牌並將其加入自己的手牌中。

3 結算階段

從有時針指示物的分段開始並以順時針方向進行，翻開每張面朝下的卡牌，小心不要改變卡牌順序。
分段的數值等同於旁邊卡牌的數值加總。

通過試煉

- 1 6個分段的每個分段旁邊必須至少被放置1張卡牌。
- 2 每個分段的數值必須大於等於前一個分段。換句話說，從時針指示物開始依照順時針方向，這些分段的數值必須遞增（或保持相同）。
- 3 每個分段的數值必須小於等於24。注意這個限制不會在章節1的前3個時鐘生效（以時鐘中央的☼符號標示）。

除了這些需求條件外，每個時鐘也有著特殊規則，玩家必須遵守才能通過試煉。每個規則會在這個章節的規則紙上有著更多的解釋。有些規則適用於整個時鐘；而其他規則適用於特定的分段。

單一分段可能被多個規則影響。大多數的規則是**結算階段**期間必須符合的條件；而其他規則代表著**放置階段**期間必須遵守的條件。

舉例來說：

在所有卡牌被翻開之後，這是一個章節1時鐘1成功的解答範例。

- 1 每個分段旁邊至少有1張卡牌。
- 2 從時針指示物旁的分段開始，6個分段的數值（3、8、11、11、20和24）以遞增順序排列。
- 3 每個分段的數值小於等於24（即使這個規則不是必要的，因為這個時鐘有特殊規則）。

除此之外，這個時鐘的兩個特定分段的規則也有符合：

- 起始分段旁邊正好放置1張太陽卡。
- 最後分段旁邊有任意顏色組合的3張卡牌。

因此，這個試煉通過！



如果玩家通過試煉

將時鐘放回其收納袋。然後從試煉堆拿取下一個時鐘，將其面朝上放在桌面中央。

當玩家完成章節內的所有4個時鐘時，將已完成的時鐘和規則紙放回其收納袋，並將收納袋放在遊戲盒底部。然後拿取下一個章節收納袋，拿出裡面的配件並繼續遊玩。

不論玩家是否通過，將所有卡牌一起洗混並依照遊戲設置說明，替下一個試煉發牌。

如果玩家未通過試煉

將一枚紅利標記翻至面朝上。後續任何嘗試期間，每枚面朝上的紅利標記讓團隊可以集體額外放置1張面朝上的卡牌。當試煉通過時，將所有紅利標記翻回面朝下。

跳過一個試煉

如果玩家發現有個試煉特別困難，玩家可以選擇跳過它。跳過時，將所有面朝上的紅利標記翻回面朝下、將這個時鐘放入遺憾之匣中，並進入到下一個試煉。玩家可以再其他時間回到這個時鐘並再次嘗試。

遺憾之匣

玩家首場遊戲開始時，遺憾之匣為空。當玩家進行遊戲過程時，玩家能使用這個遺憾之匣來保留任何跳過的時鐘，讓玩家稍後能再次嘗試（如遊戲設置說明）。

當玩家嘗試遺憾之匣中的時鐘並成功通過，將這個時鐘放回其原本的收納袋。當在多場遊戲之間放回遊戲配件到遊戲盒時，將遺憾之匣放置在所有其他收納袋上方。

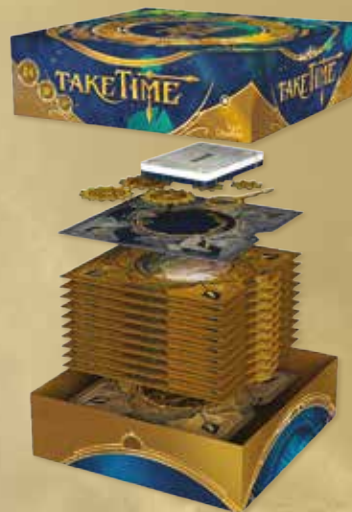
完成遊戲

當玩家成功通過所有40個試煉時，完成遊戲。然而，在玩家嘗試遊戲中所有試煉之後（不論成功與否），玩家可以打開重生之匣來額外重複遊玩。

重置遊戲

如果玩家希望從頭開始重新遊玩遊戲，依照以下內容重置遊戲：

- 1 將重生之匣放在遊戲盒底部，確保所有相關的配件保留在重生之匣內。
- 2 將所有時鐘和規則紙放回其原本的收納袋。
- 3 整理章節收納袋並依照順序將收納袋放在遊戲盒中，章節1收納袋放在最上方。
- 4 將空的遺憾之匣和剩餘遊戲配件，卡牌、時針指示物、標記、規則書放在最上方。



仔細觀察其他玩家打出的卡牌和剩餘手牌的顏色。即使沒有特殊規則和卡牌顏色相關，玩家常常可以透過顏色來推論有用的資訊。

學習如何有效地使用面朝上的卡牌。打出一張面朝上的卡牌能作為需要其他玩家幫忙的一種方式。相反地，選擇不打出面朝上的卡牌也能傳達重要資訊，特別是如果一切按照計畫進行。

討論階段期間，玩家要同意如何開始**放置階段**。最有把握的玩家應該打出第一張卡牌。如果沒有人有把握，在某人決定打出第一張卡牌之前會有些猶豫的時間，甚至這個猶豫時間也可以提供團隊有用的資訊。

如果玩家未通過試煉，花一點時間來討論和改善策略，在再次嘗試試煉之前，決定該做出什麼改變。

通過各種試煉是一個學習過程，可能需要很長時間。玩家必須管理自己的情緒和決心，知道何時該堅持，何時該休息。這包括學習何時堅持再試一次未通過的試煉，以及何時跳過試煉繼續前進。最重要的是，對自己和其他玩家都要有耐心。最後，可能會因為自己的進步而感到驚訝。

首先，衷心感謝Julien與我合作創作《掌握時刻》。我很感謝你的信任、敏銳和總是推著我們前進的建議。

我要感謝我的家人，感謝他們堅定不移的支持，以及花了無數天的時間測試遊戲。衷心感謝整個Libellud和Lab4games團隊，尤其是Anouk、Vincent和François，他們對這個計畫深信不疑。感謝你，Maxence，感謝你快速適應這個專案，以及為專案所做的一切貢獻。我也要感謝Matthis，感謝他在挑戰我們的同時，仍不忘我們身為作者的初衷。感謝妳，Maëva，感謝妳的藝術觀點，讓我們的遊戲有著漂亮的和諧。謝謝你，Maud，用你的插圖增強了《掌握時刻》的魅力，讓我們真正超越了時間！

最後，永遠感謝所有測試遊戲或直接或間接參與創作的人。願你的遊戲帶給你神奇的時刻和喜悅！

首先，我要衷心感謝Alexi對我的信任、他的堅持和他對細節的一絲不苟（細到奈秒）。我也要感謝Simao和Quentin，他們在反覆測試所有這些時鐘時，突破了時間的極限。我很感謝整個Libellud團隊的熱情，尤其是Matthis，他在這幾個月的開發過程中提供了寶貴的支援。最後，我很感謝《掌握時刻》本身給我機會壓抑我的不耐煩，同時提供我這個遊戲設計者非常需要的一致且迅速的回饋。

對我來說，沒有任何一款遊戲的插圖是比較愉快又比較乏味的。首先，我要感謝François Décamp先生允許我測試Alexi和Julien所製作的原型，當時我還不知道日後會被邀請為其繪製插圖。我也要感謝Maëva精準的指導（以及和諧！）感謝Libellud團隊所有有效率的成員，我很少見到他們，但在這個專案成功的過程中，我感受到他們重要且具建設性的存在。我向宇宙力量致謝，感謝他們為此刻安排了整個過程。最後，感謝Malou的出現。

2025製作人員

遊戲設計：Alexi Piovesan 和 Julien Prothière

美術：Maud Chalmel

創意領導：Vincent Goyat

產品經理：Maxence Falempin

產品開發：Matthis Gaciarz 和 Thomas Cauet

美術指導：Maëva Da Silva

功能設計：Thomas Dutertre

平面設計：Simon Hay

生產經理：Stéphane Robert

額外編輯：Jérôme Vessière

中文化翻譯：Rayy Chang

感謝所有幫助開發製作這款遊戲的夥伴。