

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

时序谜局

TAKE TIME

游戏规则

时间正在考验你！

让我们联手穿越不同宇宙，从“苏醒”到“重生”，完成时钟的挑战。在挑战逐步升级且充满无限可能性的游戏体验中，以自己的节奏进行游戏，也可以重新挑战关卡。

《时序谜局》是一款合作游戏，玩家需要一起努力，通过考验，共同面对成功或失败。想要通过层层考验，你必须遵守每个考验的特殊规则，有策略性地打出12张卡牌，围绕着时钟正面朝下放置。游戏包含40个考验，难度逐级递增，并且会带来新的规则。所以抓紧时间享受一场奇妙之旅吧！

游戏总览

本游戏包含10个章节共40个考验,每个章节包含4个考验(由时钟表示)。每次游玩时,你可以尝试连续完成任意数量的考验,游戏时长依你而定。

在第一次游玩时,你应该使用章节1的时钟1。如果你成功了,使用下一个时钟继续游戏。完成了章节1的全部4个时钟后,继续进行章节2的时钟1,以此类推。

如果你没能通过一场考验,可以选择重来,或是将对应的时钟放入遗憾封套中,在之后的游戏中再次尝试。

游戏配件

本规则书

A 12张太阳卡牌(数字分别为1到12)和12张月亮卡牌(数字分别为1到12)

B 3个提醒标记

C 3个奖励标记

D 10个章节封套,每个封套内含4个时钟和1张规则卡

1个指针

1个遗憾封套(游戏开始时为空)

1个重生封套,内含1个重生时钟,1个秒针和6个标记

1

如果你是第一次游玩:

拿取章节1封套并拿出其中4个时钟。将时钟正面朝下叠成一堆,放在旁边。将它们按顺序排列,使第1个时钟在最上面,第4个时钟在最下面。

后续游玩时:

如果你上次游玩完成了一个章节的全部4个时钟,拿取下一章节的时钟。

如果一个章节中仍有未完成的时钟,直接从上次结束的地方继续游玩即可。

如果你的遗憾封套中有任何时钟(之后的规则会详细解释),将这些时钟按任意顺序正面朝下放置在时钟堆顶部。

2

翻开时钟堆顶部的时钟,正面朝上放置到游戏区域中央。

4

每次开始考验时,将太阳卡牌和月亮卡牌混洗在一起,组成牌库,然后正面朝下给玩家发放共计12张卡牌:

 : 每位玩家得到3张卡牌。

 : 每位玩家得到4张卡牌。

 每位玩家得到6张卡牌(分成两组:一组包含4张卡牌,另一组包含2张卡牌;见第5页)。

将剩余卡牌放在一边。

3

将对应玩家人数的提醒标记放在游戏区域旁。将其他提醒标记放回游戏盒。将3个奖励标记正面朝下放置在提醒标记旁。

5

如果正在使用的时钟来自章节3或之后的章节,将指针放在旁边。

重要

玩家此刻不能查看自己的卡牌。

进行一次考验

进行一次考验包括3个阶段：

1 讨论

玩家要在不查看各自卡牌的情况下,找出考验的本质并讨论游戏策略。

2 放置

玩家遵循本游戏的通用规则,以及适用于当前时钟的特殊规则,将卡牌正面朝下放置到时钟各时段旁。

3 结算

玩家需确保时钟每个时段旁至少有1张卡牌,时钟每个时段旁的卡牌数值之和不超过24,且每个时段旁的卡牌数值之和递增。此外,玩家还必须确保遵守了本次考验的所有特殊规则。

每个时钟由6个时段组成,有些时段包含了仅应用于该时段的特殊规则。一些时钟的中心也绘制了特殊规则,应用于此时钟的所有时段。

如果一个时钟上印刷有指针,代表指针指向的时段是“起始时段”。



1 讨论阶段

玩家每次考验开始时须根据其章节封套内的规则卡,仔细检查当前时钟及其各时段对应的规则。



之后玩家可以自由讨论本次考验的策略,但不能查看各自卡牌的正面。在本阶段,只能知道每位玩家的卡牌颜色,因为你只能看到卡牌的背面。

玩家可以讨论各种各样的游戏策略,但不能使用或规定暗号或暗示来传递与游戏行为无关的信息。

“我们可以在这一时段组成14左右的总数。”
“如果有人手里有12,他应该第一个动。”
“如果我把第一张卡牌放在这个时段旁,其他人就不要再在这里放了,因为我自己就可以完成这个时段。”

“如果我斜着放,就代表是11。”
“如果有人手里有8,就挠一挠耳朵。”

完成所有讨论后,玩家可以拿起各自的卡牌进行查看。此时开始,不能进行交流。

如果一位玩家在其他玩家还在讨论时就拿起自己的卡牌,则该玩家不能再参与讨论。所有玩家都查看过手里的卡牌后,推进到**放置阶段**。

玩家可以在任何时候调整手中卡牌的顺序,但不能通过这么做来传递任何特定信息。

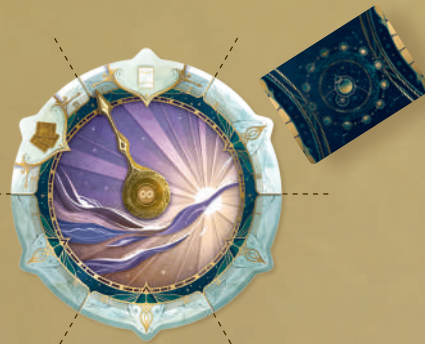
在双人游戏中,每位玩家有两组卡牌:一组含有4张卡牌,另一组含有2张卡牌。在**讨论阶段**结束时,玩家只拿起4张卡牌的那组,保持2张卡牌的那组正面朝下放置,且不得查看。

2

放置阶段

重要

本阶段**禁止**玩家之间互相交流。你必须理解其他玩家，且只能通过打出自己的卡牌来和其他玩家进行配合。



任何一位玩家都可以开始本阶段，但不能和其他玩家协商哪一位玩家开始本阶段。想要开始本阶段，玩家只需要将手中1张卡牌正面朝下放置到时钟6个时段中任意1个旁边。

然后该玩家左侧的下一位玩家开始回合，选择手中1张卡牌放置到时钟任意时段旁，可以是有1张或多张卡牌的时段，也可以是还没有任何卡牌的时段。继续此流程，围绕桌子按顺时针进行，直到所有玩家都放置完所有卡牌。

所有玩家都放置完各自手中的所有卡牌后，推进到**结算阶段**。

如果多张卡牌放置在同一时段旁，可以叠放这些卡牌，只要其数值(以及颜色)清晰可见即可。

本阶段任意时间，你都可以核对或确认任何已知信息，以免有所遗漏。例如，你可以询问特定的卡牌是哪位玩家放置的，或秘密查看一张你放置的卡牌，确认其数值。你不可以查看其他玩家正面朝下放置的卡牌。

正面朝上打出卡牌

通常情况下，卡牌打出时，应该以正面朝下围绕时钟放置。但在每次考验中，玩家们可以正面朝上放置一定数量的卡牌，总数不超过提醒标记上的👁️符号数量。任何玩家都可以自由选择正面朝上放置卡牌，但不能在此阶段进行讨论。

示例

劳伦斯认为把她的8点数卡牌放置到第5个时段旁非常明智。然而，她意识到其他人可能难以猜到这张卡牌的数值，因此她决定把她的8点数卡牌正面朝上放置。



在双人游戏中，每位玩家开始游戏时手中有4张卡牌(另有2张卡牌仍正面朝下放置在其面前)。两位玩家都从手中放置2张卡牌后，将各自剩余的2张卡牌加入自己手牌中。

3

结算阶段

从指针指向的时段开始,按顺时针顺序,依次揭示每张正面朝下的卡牌,注意不要打乱卡牌的顺序。一个时段的数值等于该时段旁放置的所有卡牌数值之和。

如何通过考验

① 6个时段中,每个时段旁都必须至少放置有1张卡牌。

② 每个时段的数值必须大于等于前一个时段。即从指针开始顺时针结算的过程中,每个时段的数值必须逐渐增加(或是保持不变)。

③ 每个时段的数值必须小于等于24。注意此限制不适用于章节1的前3个时钟(时钟中心标有∞符号)。

除了这些要求以外,每个时钟还有一些特殊规则,你也必须遵守这些特殊规则才能通过考验。这些特殊规则在每个章节的规则卡上有详细解释。一些规则适用于整个时钟,而其他规则只适用于一些特定的时段。

单个时段可能会受多条规则影响。大多数规则都是在**结算阶段**必须满足的条件,还有一些其他规则是在**放置阶段**必须满足的条件。

示例

在所有卡牌揭示后,下述情况是通过章节1的时钟1考验的一种成功方案。

① 每个时段旁都至少有1张卡牌。

② 6个时段的数值(3、8、11、11、20和24)从指针对应时段开始逐渐增加(或不变)。

③ 每个时段的数值小于等于24(尽管此时钟的特殊规则说明了无须满足这一要求)。

此外,该时钟中两个时段的特殊规则都被遵守:

- 指针对应时段旁有正好1张太阳卡牌。
- 最后一个时段旁有3张任意颜色组合的卡牌。

因此,本次考验成功通过!



如果你通过了考验

将时钟放回其原本的封套。之后从时钟堆拿取下一个时钟,正面朝上放置在桌面中央。完成所有4个时钟后,该章节就完成了,之后将规则卡和已完成的时钟一起放回原来的封套,并放到游戏盒底部。再拿出下一章的封套,取出里面的游戏配件继续游戏。

无论你是否通过这个考验,如游戏准备第4步所述,将所有卡牌混洗在一起,为下个考验发放卡牌。

如果你未能通过考验

将一个奖励标记翻至正面朝上。每个正面朝上的奖励标记允许玩家团队在后续尝试中额外放置1张正面朝上的卡牌。通过该考验后,将所有奖励标记翻回正面朝上。

跳过考验

如果你发现某个考验过于困难,你可以选择跳过该考验。要这么做,将所有正面朝上的奖励标记翻至正面朝下,将该时钟放到遗憾封套内,并继续进行下一个考验。你随时可以返回该考验,重新尝试。

遗憾封套

遗憾封套在你首次游戏开始时是空的。随着游戏进行,你可以使用该封套储存任何跳过的时钟,方便你在之后重新进行尝试(如**游戏准备**所述)。

在你尝试遗憾封套中的一个时钟并成功通过后,将该时钟放回其原本的封套中。如果不准备继续游戏,那么在将游戏配件放回游戏盒时,将遗憾封套放到其他所有封套上面。

完成整场游戏

如果你成功通过了全部40个考验,则完成了整场游戏。然而,如果你尝试过了整场游戏的**所有**考验(无论成功与否),你可以打开重生封套来提高游戏的重开性。

重置游戏盒

如果你希望从头开始重新游玩整场游戏,按照以下说明重置游戏配件:

- 1 将重生封套放到游戏盒底部,确保所有相关配件都已储存在内。
- 2 将所有时钟和相关规则卡放回其原本的封套中。
- 3 排列章节封套并放入游戏盒,章节1封套位于顶部。
- 4 将空的遗憾封套放在顶上,之后放置剩余的游戏配件,包括卡牌、指针、标记和规则书。



提示与技巧

仔细观察其他玩家打出卡牌的颜色,及其手中剩余的卡牌。即使当前考验中没有关于卡牌颜色的特殊规则,你也经常能推理出有用信息。

学会有效使用正面朝上的卡牌。正面朝上打出卡牌往往是向其他玩家寻求帮助的信号。相反地,选择正面朝下打出卡牌也可能传递重要信息,尤其是一切都按计划顺利进行时。

在**讨论阶段**,共同决定如何开始**放置阶段**。认为自己手牌最好的玩家应当首先打出卡牌。如果玩家都没有理想的手牌,那么在有玩家决定打出第一张卡牌前,也许就会出现所有玩家犹豫不决的情况。即使是这种犹豫不决的情况也能为玩家团队提供有用信息。

如果你未能通过一次考验,最好在重新尝试该考验前多花一点时间讨论和优化你的游戏策略,也可以讨论下次要采取什么不同的游戏行动。

努力通过各种考验是一个不断学习的过程,可能会花费大量时间。你必须管理自己的情绪和决心,知道什么时候应该继续,什么时候应该休息。你也得学会什么时候坚持重试一项失败的考验,什么时候应该跳过它继续前进。总之,对你自己和其他玩家要有耐心。最后,也许你自己都会感到惊讶,你们取得了多么惊人的进展。

ALEXI PIOVESAN

首先,由衷感谢Julien,与我一起创造了《时序谜局》。感谢你的信任、细致和建议,推动我们不断前进。

我也想感谢我的家人,感谢他们始终如一的支持和测试桌游花费的无数个日夜。非常感谢整个Libellud和Lab4games团队,尤其是Anouk、Vincent和François对本项目的信心。也感谢Maxence,感谢你项目的快速适应以及你所付出的一切努力。

我也想感谢Matthis,一直向我们提出难题,但也对我们作为创作者的决心保持足够关注。感谢Maëva,你对时间的艺术见解与我们的理念完美契合。

也感谢Maud,你的插画让《时序谜局》更加出彩,让我们真正穿越了时间!

最后,向所有直接或间接参与游戏测试及创作的人致以永恒的感谢。愿你们从游戏中获得奇妙的体验与快乐。

JULIEN PROTHIÈRE

首先,非常感谢Alexi对我的信任、他的坚持和对细节的极致关注(精确到毫微秒级别)。我也想感谢Simao和Quentin对所有时钟反复地游玩测试,提高了游玩体验的上下限。我很感激整个Libellud团队的热情,尤其是Matthis,在数个月的开发期间提供了至关重要的帮助。最后,感谢《时序谜局》给我带来的机会,磨练了我的耐心并提供了连续及时的反馈,这对于游戏设计师来说至关重要。

MAUD CHALMEL

对我而言,没有比这更好玩且插图过程也更繁琐的游戏了。首先,我想感谢François Décamp先生允许我对Alexi和Julien提供的原型产品进行测试,当时我还不知道我之后会被邀请为这个产品绘制插图。我也非常感激Maëva的精确指导(还有《自然和弦》上的帮助!),她提供的框架和自由度,对这个游戏的视觉设计发挥了非常大的作用,两者几乎相辅相成。感谢Libellud高效的团队成员们,尽管我很少与他们见面,但在成功创作这个项目的过程中,我始终能感受到他们对我的重要支持与建设性贡献。还要感谢宇宙的力量,正是它促成了这一切,促成了此刻的成功。最后,感谢Malou始终如一的陪伴。

2025年制作人员

游戏设计: Alexi Piovesan and Julien Prothière

游戏美术: Maud Chalmel

创作主管: Vincent Goyat

项目管理: Maxence Falempin

游戏开发: Matthis Gaciarz & Thomas Cauet

艺术指导: Maëva Da Silva

功能设计: Thomas Dutertre

平面设计: Simon Hay

生产管理: Stéphane Robert

额外英文编辑: Jérôme Vessière

中文翻译: Chris Kang

中文校对: Shawn

本团队向所有参与游戏开发的人提出感谢。