

沉船之謎

困在了一個被淹沒的世界，你和你的隊友將難逃一死——還是會死裡逃生？使用神秘的牌組和縝密的邏輯，你就可以預測彼此的命運，一同逃出生天。

這是一款支持2-5人的推理類合作遊戲。你和你的朋友作為占卜師，需要逃脫將要來臨的可怕命運。你需要在末日值到達7之前，進行7次成功的占卜，才能贏得遊戲。

遊戲配件

- 20 張秘境牌 (A)
- 1 張時序牌 (B)
- 2 個計分/末日指示物 (C)
- 1 個指示物絨袋 (D)
- 21 個黑色命運指示物 (E)
- 35 個數字指示物 (F)



遊戲設置

- 將時序牌放在遊戲區的左側，將綠色的計分指示物放在0。將紅色的末日指示物放在對應難度的格子上：
 - ▶ 0 末日值 — 簡單
 - ▶ 2 末日值 — 普通
 - ▶ 4 末日值 — 困難
 - ▶ 6 末日值 — 末日
- 將秘境牌洗勻後背面朝上放在遊戲區的上方，然後拿出4張放在時序牌的右側擺成一排。
- 給每位玩家一套數字指示物（同顏色7個為一套）。如果玩家數少於5人，將多餘的指示物放回盒中。
- 將所有黑色命運指示物（21個）放入布袋中，然後將它們洗勻。將布袋放在遊戲區內。
- 選擇一名起始玩家，然後按照順時針順序進行遊戲。

時序牌

時序女神是一張特殊的卡牌，她始終背面朝上放在遊戲區內。她有著黑色的卡牌背景，和秘境牌的白色背景區分開。時序牌上有一個計分軌，並且沒有卡牌時效。她的背面也沒有特殊效果，因為她並不會消逝或從遊戲區中離開。時序牌並不算作秘境牌。



遊戲設置範例：這是5人簡單難度的遊戲設置，並且已經有幾個打出的命運指示物。

秘境牌

每張秘境牌的正面都有獨特的名稱，美術，和效果。卡牌的背面則是每張卡牌的消逝效果。

遊戲過程中，秘境牌牌堆始終是正面朝上放置（玩家可以看到牌堆頂的秘境牌）。中央區有4張背面朝上的秘境牌，放在時序牌的旁邊。隨著遊戲進行，秘境牌會消逝，這會讓秘境牌翻面，並離開中央區（詳見：消逝）。

正面內容

- ▶ 卡牌名稱 (A)
- ▶ 效果名稱 (B)
- ▶ 效果內容 (C)
- ▶ 卡牌時效 (D)



背面內容

- ▶ 效果符號 (E)
- ▶ 效果名稱 (F)
- ▶ 效果內容 (G)

命運指示物

命運指示物是這些黑色的指示物。正面標記著它的數值，和打出它時需要消耗的時間（右側點點的數量）。命運指示物的數值是其他玩家需要推測的內容（通過使用秘境牌）。消耗的時間則會影響秘境牌消逝的快慢。

- ▶ 數值為1,2,3的命運指示物消耗1點時間。
- ▶ 數值為4,5,6的命運指示物消耗2點時間。
- ▶ 數值為7的命運指示物消耗3點時間。

命運指示物會從布袋中獲得，當遊戲過程中需要棄除它時，也是將它放回布袋中。

數字指示物

每位玩家會有7個數值為1-7的數字指示物，將它們按順序擺放在自己的面前。



在你的回合中，你的隊友可能會要求將你面前的一些數字翻面，來代表他們覺得你手中的命運指示物可能的數值。除非你的隊友要求你來調整這些指示物，你自己不應該對它們進行任何調整。這些數字指示物可以用作記錄你手中隱藏的命運指示物的相關信息。在你回合結束時，不要重置你面前的指示物。

數字指示物和命運指示物只有顏色上的區別，數字指示物上右側的點點只是作為提醒，沒有實際效果。

消逝卡牌效果

當秘境牌消逝時（詳見：消逝），將它翻至背面，然後放在中央牌的下方，每張秘境牌的背面都有特殊的卡牌效果，可以作為一次性特效供玩家使用，當使用過卡牌效果後，將它面朝上放在秘境牌堆的最下方。

每一個消逝效果上都描述了具體效果和如何使用。有些效果只能由當前玩家使用，也有些是隊友在推測時才能使用。每回合只能使用一個消逝效果。使用效果並不代表隊友一定要在這回合做出推測。



這個消逝效果只能由當前玩家使用。

這個消逝效果是隊友做推測時使用。

有些效果可以讓隊友來問當前玩家問題：當前玩家只能回答「是」或「不是」。備用的消逝效果沒有數量上限，這些消逝的卡牌是屬於整個團隊的。



把消逝牌放在中央牌下方。使用後放回秘境牌堆最下方。

玩家回合

在當前玩家的回合中，他需要進行以下步驟：

1. 抽取命運

- ▶ 從布袋中抽出一定數量的命運指示物，直到你手中有2個命運指示物。你不能讓其他玩家看到你的命運指示物上的數值，也不可以偷看袋子中的其他指示物。
- ▶ 在之後的回合中，你可能會有前一回合保留下來的命運指示物，這樣的話，抽取的時候只需要抽取1個指示物。

2. 打出命運

- ▶ 將你的一個命運面朝上打出，放置在中央區5張牌其中一張的下方，打出的命運必須要符合卡牌效果，如果有多張卡牌符合效果，你可以選擇其中一張放置。
- ▶ 你不能透露你打出的命運指示物是你之前回合留下的還是新抽取的指示物。

3. 推測（可選步驟）

- ▶ 你的隊友可以對你手中剩餘的那個命運指示物的數值進行推測。
- ▶ 他們的推測必須是選定一個單獨的數值，比如：「我推測你的命運數值為4。」
- ▶ 如果隊友決定不進行推測，則將你的命運指示物面朝下保留在手中，不要重置你的數字指示物。然後直接進行消逝步驟。
- ▶ 如果進行了推測，則進行結算步驟。
- ▶ 所有隊友需要統一決定一個最終推測。
- ▶ 隊友之間可以進行討論，也可以讓當前玩家把自己面前的數字指示物翻面，用來記錄他們當前推算的內容。

4. 結算

- ▶ 如果沒有進行推測，跳過這一步。
- ▶ 如果推測正確，你就從這個命運中解脫了，玩家們獲得1分（將綠色的計分指示物向前推進一格）。
- ▶ 如果推測錯誤，玩家們的末日值增加1格（將紅色的末日指示物向前推進一格）。
- ▶ 不管推測正確與否，將被推測的那個命運指示物放回袋子中，並重置你面前的數字指示物。

5. 消逝

- ▶ 該回合的最後一個步驟，檢查是否有秘境牌會消逝。

交流

所有玩家都不能（口頭或非口頭）交流關於自己隱藏的命運的相關信息。在這裡建議當前玩家不要參與任何和其他玩家的交流。



消逝

秘境牌會根據卡牌前命運指示物的時間值（指示物上點點的總和）來進行消逝，當時間值大於等於卡牌的時效（卡牌底部月亮的數量），該秘境牌就會消逝。

當卡牌消逝時，需要進行以下步驟：

1. 將該卡牌前面的命運指示物放回袋子中。
2. 將卡牌翻面，放在中央卡牌下方。
3. 末日值增加2（除非在該回合中玩家進行了正確的推測）。
4. 將中央的秘境牌補滿。（把牌堆頂的秘境牌放入中央）。

需要注意的是，*時序女神*不是一張秘境牌，她不會消逝。放在*時序女神*前的命運指示物會直接移至她右側的秘境牌前。



遊戲結束

當計分指示物或末日指示物到達7時，遊戲就結束。

- ▶ 如果是計分指示物到達7，所有玩家遊戲勝利。
- ▶ 如果是末日指示物到達7，所有玩家遊戲失敗。

遊戲策略

當你是當前玩家時，你需要謹慎的選擇具體將自己的命運放置在哪張牌前。你需要通過你的放置向隊友傳遞你手中剩餘命運的信息。盡可能給隊友縮小可能性，從而成功做出正確的推測。

不光需要關注你放在了哪張牌前，還需要關注你沒有放置的牌，隊友可能會認為你不能放在那些牌前。例如，有一個玩家把數值1的命運放在了秘境牌：*午夜*的前面（「如果你的一個命運小於另一個命運，則將其中更小的放到這裡。」），他並沒有傳遞出很多信息（他手中可能還有2,3,4,5,6,7）。你由此可以推測，他放在一個信息量如此少的卡牌前，可能是因為他沒法放在其他的牌前。

所以，如果秘境牌：*深淵*（「如果你的兩個命運之和小於等於5，則將其中一個放到這裡。」）在中央區中，你可以判斷他不符合*深淵*的條件。所以由此可以判斷他剩餘的命運應該不是2,3,4，不然的話他完全可以使用*深淵*來傳遞更多的信息。這樣你就成功的把推測範圍縮小到了5,6,7。



增加或減少玩家數

在遊戲過程中可以隨時增加新的玩家或減少玩家。

- ▶ 如果有玩家加入遊戲，只需要給他一套數值指示物，並決定他的回合順序即可。
- ▶ 如果有玩家離開遊戲，將他手中的命運指示物和他的數值指示物移除即可。

雙人挑戰模式

如果你想要增加雙人遊戲的難度（除了調整初始末日值外），可以讓每位玩家控制兩手命運（和兩組數字指示物）。回合順序為，玩家A的第一手，玩家B的第一手，玩家A的第二手，玩家B的第二手。這樣額外的回合數可以增加秘境牌消逝的壓力。

常見問題

- ▶ 問：如果隊友通過效果可以同一回合進行多次推測（例如消逝效果「兩次」），那麼每一個錯誤的推測都會增加末日值嗎？
- ▶ 答：不會，只要有任意推測正確，就視為這次推測正確。如果兩次推測都錯誤，也只增加1點末日值。
- ▶ 問：如果我打出一個命運後，發現那個命運實際上不符合那張秘境牌的條件，怎麼辦？
- ▶ 答：告訴隊友自己放錯了，然後將已經放置的留在遊戲區內，將手中的命運指示物棄掉，然後跳過推測和結算階段，直接進入消逝階段。
- ▶ 問：如果你手中持有最後一個某數值的命運，從而知道其他玩家不可能有這個命運，你能透露這個信息嗎？
- ▶ 答：你可以選擇將你手中的命運展示給大家然後棄掉來透露這個信息。如果你不選擇棄掉，你必須不能透露出這方面的額外信息，即使在你的隊伍即將做出錯誤猜測時，你也不能透露。
- ▶ 問：有些效果有提到「可見命運」，這是指什麼？
- ▶ 答：可見命運是指任何已經打出在秘境牌前的命運指示物。
- ▶ 問：推測錯誤增加的末日值會與同一回合消逝增加的末日值重疊嗎？
- ▶ 答：是重疊的，推測錯誤+1，卡牌消逝+2，所以總共增加3點末日值。

製作組

遊戲設計 Kevin Bishop
美術原畫 Matthew Bishop
© 2017 Meromorph Games

中文本地化

翻譯 Matt Zheng, Frank Wang
校對 Matt Zheng, Frank Wang, 亮君, 小天
設計 Reco Lee

遊戲測試

Jacqueline Bishop, Tonya Brenner, Dan Miller, Peter Plashko, Laetitia Sledz, AJ & Jessica Perez, Joe Farrell & Diane Kuhn, Benjamin Yamada, Sheri Paschen, Andrew Helton, Phil Gallagher, Shawn French, Harley Cox, Kerry Milan, Ned Bates, Adam Holt

