

准备游戏

- 1 进行全局设定：为历史设定一个创意，不要超过一句话。
- 2 确定历史的两端：创建起始时代和终结时代。
- 3 制作调色盘，增添或摒弃要素：每名玩家可以增添或摒弃一个要素，重复该过程，直到有玩家不想添加或摒弃任何要素。自由讨论，调色盘不应让任何人感到不适。团队决策到此为止。
- 4 迈出第一步：每名玩家创建一个时代或事件，不必按照时间顺序。

玩法概述

决定初始玩家，也就是第一个担任透镜玩家的人。

- 1 选择焦点：透镜玩家决定当前焦点。
- 2 创造历史：每名玩家轮流创建一个时代、事件或场景，从透镜玩家开始，再由其左侧的玩家继续。透镜玩家可以创建两段彼此嵌套的历史（时代和该时代中的事件，或者事件和该事件中的场景）。
- 3 结束聚焦：所有玩家完成一个回合之后，透镜玩家再次创建一个时代、事件或场景（或者两段彼此嵌套的历史）。结束当次聚焦之后，查看遗存。
- 4 选择新遗存：透镜玩家右侧的玩家从当次聚焦中选择某个事物作为遗存。
- 5 探索遗存：该玩家创建一个与遗存相关的事件或口述场景，遗存不限新旧。
- 6 新的透镜：透镜玩家左侧的玩家成为新的初始玩家，选择一个焦点，然后重复上述过程。

在新的透镜玩家开始之前，短暂休息。讨论游戏进展，但不要透露自己的打算。

《显微镜》速查表。访问 <https://lamemage.com/>，获取《显微镜》相关的更多信息。

创造历史

在自己的回合创建一个时代、事件或场景。

**时代**：位于两个时代之间。描述时代，并说明其基调是光明还是黑暗。

**事件**：位于时代之内。描述事件，并说明其基调是光明还是黑暗。

**场景**：位于事件之内。选择扮演场景或口述场景。描述内容必须与透镜玩家设定的焦点相关，不能有悖于既有历史，不要涉及调色盘中“否”列表里的要素。

透镜玩家可以在自己的回合创建两段彼此嵌套的历史（事件和该事件中的场景，或者时代和该时代中的事件）。



游戏指引

准备好游戏之后，不要商量或讨论（决定场景基调时除外），不要寻求帮助或提供意见，也不要透露自己的想法。

描述要清晰明确，放手施为，创造历史也是在构建现实，让其他玩家感受到其中的精彩之处。历史中的事物不属于任何人，创造或毁灭时不必有所顾虑。摒弃先入之见，历史不会如你所愿。即兴应变，回应其他玩家的创意。

时代AGE

时空之门将相距甚远的殖民地国家联合在一起

时代卡片

事件EVENT

治安员“猫头鹰”在审判中击毙了黑帮老大赛格雷迪

事件卡片

场景SCENE

为什么机器还没消灭人类就停手了？  
朝圣者前往世界人工智能之山  
研究人类成了它们的新目标

场景卡片

创建扮演场景

- 1 陈述问题
- 2 布置舞台：有哪些已知信息？场景具体发生在哪里？发生了什么事？
- 3 选定角色：列出指定角色和取缔角色（最多各2个）。所有玩家选择角色(X)。选择有助于回答问题的角色。
- 4 袒露心声(X)

标记X符号的步骤需要所有玩家参与，按逆时针方向，与进行游戏时的顺序相反，从当前玩家右侧的玩家开始。

扮演场景

目的永远是回答当前场景的问题。

- 通过扮演展现角色的行为和想法；如果有人针对你的角色做出行动，由你描述该行动的结果。
- 描述角色的所见所闻和对这些见闻的反应，以此塑造这个世界。
- 如有需要，加入配角并进行扮演。不要描述其他主角的行为和想法。

施加影响：创意冲突

在场景过程中，如果有玩家对角色周围的事物做出描述，而你更喜欢自己的想法，那么你可以施加影响改变该描述。

不能通过施加影响改变其他主角的相关信息，但可以改变该主角的所见所闻和发生在该主角身上的事情。

- 1 提出建议 2 更多建议 3 进行投票
- 4 决定胜者 5 呈现结果

结束场景

当玩家知晓问题的答案，场景就结束了。讨论发生之事，决定场景的基调是光明还是黑暗。