

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》更多的信息。

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。

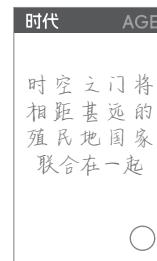
透镜玩家可以在自己的回合创建两段彼此嵌套的历史 (事件和该事件中的场景, 或者时代和该时代中的事件)。



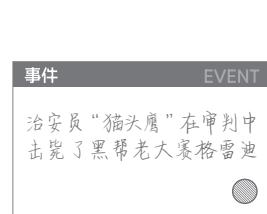
游戏指引

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。

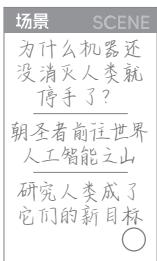
描述要清晰明确, 放手施为, 创造历史也是在构建现实, 让其他玩家感受到其中的精彩之处。历史中的事物不属于任何人, 创造或毁灭时不必有所顾虑。摒弃先入之见, 历史不会如你所愿。即兴应变, 回应其他玩家的创意。



时代卡片



事件卡片



场景卡片

创建扮演场景

① 陈述问题

布置舞台: 有哪些已知信息? 场景具体发生在哪? 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。