

TABLETOP GAMING Manual

桌面游戏 完全手册

著者 [英] 马特·思罗尔 (Matt Thrower)

译者 樱庭若雪 李镭 老弗

图书在版编目 (CIP) 数据

桌面游戏完全手册 / (英) 马特·思罗尔著; 樱庭若雪, 李镭, 老弗译. — 北京: 北京时代华文书局, 2022.10

书名原文: Tabletop Gaming Manual

ISBN 978-7-5699-4687-1

I. ①桌… II. ①马… ②樱… ③李… ④老… III. ①智力游戏-手册 IV. ① G898.2-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2022) 第 130416 号

Originally published in English by Haynes Publishing under the title: The Tabletop Gaming Manual written by Matt Thrower.

Copyright © Matt Thrower 2018.

Simplified Chinese edition copyright © 2022 by Beijing Labyrinth Culture Co., Ltd. All rights reserved.

北京市版权局著作权合同登记号 图字: 01-2022-3204

致 谢

《桌面游戏完全手册》在出版过程中得到了行业内众多从业者和爱好者的鼎力协助, 在此特别感谢高翔、马健钧、帕林、王晶、张家恺及山鹰在专业内容方面提供的审阅协助, 同时感谢 Chaos lulu、尔达、黑火、猫牧师、小岛等人在部分专有名词方面提供的支持 (排名不分先后)。若名单有疏漏, 恳请各界好友予以谅解。

最后, 感谢所有为桌面游戏行业辛勤付出的同人, 正因如此, 我们才有机会将本书付诸出版, 并向更多人展现桌面游戏的魅力。

拼音书名 | ZHUOMIAN YOUXI WANQUAN SHOUCHE

出 版 人 | 陈 涛

策划编辑 | 韩 笑

特约策划 | 张 昊

责任编辑 | 黄思远

责任校对 | 凤宝莲

特约校对 | 关菊月

封面设计 | MIGRAINER 工作室

版式设计 | 殷 臻

责任印制 | 瞿 敬

出版发行 | 北京时代华文书局 <http://www.bjsdsj.com.cn>

北京市东城区安定门外大街 138 号皇城国际大厦 A 座 8 层

邮编: 100011 电话: 010-64263661 64261528

印 刷 | 北京盛通印刷股份有限公司 电话: 010-52249888

(如发现印装质量问题, 请与印刷厂联系调换)

开 本 | 787 mm × 1092 mm 1/16

印 张 | 11.75

字 数 | 354 千字

版 次 | 2022 年 12 月第 1 版

印 次 | 2022 年 12 月第 1 次印刷

成品尺寸 | 210 mm × 270 mm

定 价 | 148.00 元

版权所有, 侵权必究

目录

第一章 穿越诸世代 1

斯芬克斯之谜	3
阴阳法度	4
印度的影响	5
方格历史	6
莫里斯之舞	9
纸质货币	10
道德迷宫	12

第二章 游戏简史 15

小册子，大冲击	16
日益获利	18
角色演进	19
故事时代	22
早期自动化	24
微缩奇迹	25
独立之日	26
魔法之环	27
德式胜利	30
数字娱乐	32

第三章 游戏分类 35

老前辈	37
衍生之趣	37
标志性产品	41
系统改良	44
设计优先级	46
三分之路	52
背景设定	55
历史游戏	57
现在何处？	59

第四章 玩起来 61

单飞	62
传统方法	64
邮件	65
移动端玩游戏	66
电脑游戏	68
BrettspielWelt	68
Vassal	71
可视游戏	73
虚拟桌面	74

第五章 购买和收纳游戏 77

绝版游戏	78
选择版本	79
游戏收纳	82
卡牌之旅	83
使用托盘	84
快速拿取	86





第六章 提升游戏体验 89

家用珍宝	90
电脑辅助	93
桌面漫谈	94
硬核骰子	96
更硬核的骰子	98
各色货币	100
指示物的效果	101
海量米宝	104
打印即玩	105
外包服务	107
手工游戏	108

第七章 模型涂装 113

尺寸问题	115
所需工具	116
准备工作	118
步骤 1: 基色	121
步骤 2: 渍洗	124
步骤 3: 干扫	126
步骤 4: 修饰	128
步骤 5: 底座	130
浸渍	132
进阶技巧	133
改造	134
绿料	136
高人云天	137



第八章 有趣的数学 141

钟形曲线	142
三个骰子的结果	145
扩展角色类型	146
构建加值	148
获得优势	149
值得信赖的组合	151
博弈论无关游戏	152
零和即为高价	154
混合应用	155

第九章 自己动手 161

起始步骤	164
内容填充	165
测试时间	166
盈利模式	168
完美推销	170
实体生产	170
筹集资金	173
严肃趣味	175

索引	176
----	-----



介绍

差不多 12 岁的时候，我在一个书摊上乱翻，想找些能引起我兴趣的东西。那里堆满了沉闷的成人书籍，只有一本书看上去很有吸引力——它的封面上画着一条龙。那本书是《什么是“龙与地下城”？》（*What is Dungeons and Dragons*），当时我完全不知道它讲了什么，但我没兴致再翻下去，就把它买走了。

那本书里讲述了一个不同寻常的游戏，很像我和朋友们玩的扮演游戏——创作一段剧情，然后在场地里表演出来。但这款游戏加入了各种规则，变得更加真实，能让你用同样的角色将自己的故事讲上几个小时、几天甚至几个星期。游戏里有一名仲裁者，他了解整个游戏世界，会规划故事、描述场景并裁定你的行动。所以，这款游戏和那些场地游戏（*Playground Game*）不同，真正包含了对未知的忧虑与兴奋，又能让你按照自己的想象和意愿做出各种各样的事情。在热带雨林中探索布满藤蔓的废墟，从早被遗忘的坟墓中搜寻覆盖满灰尘的宝藏，运用咒语和宝剑投身于奇幻战争。

那本书中还提到了其他游戏——能带你探索外太空或面对各种恐怖事物的游戏。在一些游戏里，你能在桌面上摆弄由涂装玩具士兵组成的军队。这些桌面游戏和我家里那套破旧的《地产大亨》（*Monopoly*）大相径庭，它们具有古老抽象的战略深度和激动人心的奇幻冒险主题。

这些游戏中无限丰富的故事和挑战深深吸引了我。几个星期以后，我就拥有了《基础版龙与地下城》（*Basic Dungeons & Dragons*）的红盒子。三十多年过去了，历经了五个版本之后，我依然在玩“龙与地下城”，以及其他各种与之类似的核心向游戏（*Hobby Game*）。

所有这些快乐都从我偶然间发现的一本书开始。而现在，我希望能用自己的书来回馈大众。这本书不只讲解了你可能想要购买的游戏，它还被设计成一本手册，包含各种建议和忠告，能够帮助你从各类新老游戏中获得最大限度的乐趣和新鲜感。告诉你如何更频繁地与更多的人玩游戏，并在游戏中得到更多享受；如何以桌面游戏为媒介来表现其他爱好，比如手工、电子游戏和设计。

所以，无论你是初出茅庐的新手还是经验丰富的老手，我都希望这本书中的内容能引领你尝试新的游戏，或者以全新的方式看待现在喜爱的游戏。希望你能喜欢这本手册，也喜欢里面提到的游戏。最重要的，希望这本书能成为你的那本《什么是“龙与地下城”？》，为你打开延续一生的快乐之路。

马特·思罗尔

第一章

穿越诸世代





动物关节骨是人类历史上最早出现的游戏物品之一，它们的精确起源早已淹没在历史长河中，无从考证了。

人类可能在发明桌子之前就已经发明了桌面游戏。毕竟，制造一款基础的动作类游戏^①（Action/Dexterity Game）只要几块形状规整的动物骨头和一片脏兮兮的地面就够了，而给自己找点儿乐子是我们在满足食物与住所等基本需求后首先出现的内心冲动。所以不难想象，原始人会在积满灰尘的洞穴地面上投掷关节骨。

古希腊人认为关节骨非常重要，重要到足以写进传奇故事。在特洛伊战争期间，一个名叫鲍桑尼亚（Pausanias）的人因为发明了关节骨游戏并传授给自己的希腊同胞而闻名。他对自己的聪明才智深感自豪，于是在科林斯的一座神庙里将他的新游戏奉献给了诸神。关于关节骨游戏的典故也出现在《奥德赛》和《伊利亚特》中，直到今天，它仍然以“抓

子游戏”（Jacks）的名字为我们所知。投掷关节骨很有可能也是扔骰子的起源。

随着骰子的出现，我们开始有了确切的历史证据，这些历史证据数量惊人，与神话相比也不遑多让。最早被考古学家认定为骰子的物品来自现伊朗境内的被焚之城（Shahr-i Sokhta），大约有5000年的历史，比巨石阵还要早近1000年。但这不代表石器时代的不列颠人不玩骰子，因为没人知道骰子的真正起源。有证据表明，许多文化都独立发展出了类似的物品。

那些伊朗骰子也不只是用于赌博。在骰子旁边，考古学家还发现了一套游戏器具，它看上去像是早期版本的西洋双陆棋（Backgammon）。这意味着，直至今天，我们仍然在全世界范围内玩着一种在青铜时代发明的游戏。还需要比这更好的证据来证明桌面游戏惊人的长寿和吸引力吗？

好吧，如果还想要更好的证据，那么科学能帮到你。在整个中东地区，都有人挖掘出外观奇特的石灰岩石板，上面带有平行排列的孔洞。其中最古老的可以追溯到公元前8000年左右。我们无法确定这些东西是什么，但我们知道它们看上去像什么——棋盘。这些石板十分常见，而且非常相似，看起来在新石器时代，这一地区的人们好像一直在相互切磋同一种游戏。从石板来看，这可能是一个类似播棋（见第8页）的双人竞技游戏。

关于游戏本身最早的具体证据出现得稍晚一



西洋双陆棋在世界各地仍然广受喜爱，尤其是在它的发源地中东。



些。古埃及坟墓中的壁画展示了人们在棋盘上玩棋子的情景，这大约可以追溯到被焚之城之前的 500 年。似乎埃及人在发明书写之前就发明了这款游戏，因为这个棋盘的图案成了他们象形文字中的一个字符。我们称这个游戏叫作塞尼特（Senet）或塞内特（Senat）。我们已经发掘出埃及晚期的数套塞尼特棋，它们却仍然是一个谜，因为这些游戏器具虽然得以幸存，但规则已不复存在，没有人知道确切的玩法。

一件新石器时代的人工制品，很可能是一块棋盘，出土于中东。（加里·罗勒弗森，惠特曼学院）

斯芬克斯之谜

这引发了一系列有趣的问题。为什么西洋双陆棋能够幸存，而塞尼特没有？如果对游戏机制的历史感兴趣，你一定会因为相关信息的缺失而感到气恼。这个古老游戏是怎么玩的？古人是出于什么原因才玩它的？后来的游戏继承了它的哪些印记？

游戏的吸引力是如此巨大，以至于不断有人试图解决这些问题。虽然游戏规则已经遗失了，考古学家还是找到了一些关于游戏场景的描述。比如“投掷棒”显然就等同于古埃及的骰子。而且在一块棋盘上的每个格子里都有一个铭文，暗示着它的功能，或者可能暗示着它的象征意义。线索并不是很多，但足以让诸位学者做出一些有根据的猜测。

学者们猜测这种棋有点儿像西洋双陆棋和鲁

在图坦卡蒙墓中发现的一块塞尼特棋盘。（D. 杰尼先科夫，Wiki）



第二章

游戏简史



让我们以一个不甚明智的概括开始这一章。如果有人试图从时间迷雾中追溯所有现代游戏的设计传承，大多数人都会想到同一款游戏，一个你可能从未听说过名字的游戏：Kriegsspiel，它在德语中是“战争游戏”的意思。

1812年，一对普鲁士的军官父子发明了战争游戏。他们的设想是，这将成为军官的训练工具，教授他们军事战略和战术。尽管这款游戏年代久远，且聚焦于专业领域，它还是有许多特征普遍出现于今天的游戏——表现地形的地图被划分成网格，玩家使用专门的游戏棋子和骰子。

游戏中还有一名仲裁者，负责监督比赛过程并隐藏战场信息，制造“战争迷雾”（fog of war）效应。“战争迷雾”专门被用来描述指挥官掌握的敌军部署情报是有限的，这在桌面游戏中很难被呈现，因为所有棋子都摆在棋盘上，供所有人查看。因此

左图：这张为战争游戏定制的游戏桌可以追溯到1812年，现在正在柏林的夏洛滕堡宫展出。



右图：科幻作家H.G. 威尔斯正在玩使用微缩模型的兵棋游戏，很可能是《小小战争》。这张照片最初发表于《伦敦新闻画报》。（Wiki）

年后，一位著名的作家兼和平主义者将兵棋游戏引入了公众领域。

小册子，大冲击

这种转变源自两位作家的一次晚餐。其中一位是幽默作家杰罗姆·K. 杰罗姆，他最著名的作品是《三怪客泛舟记》（*Three Men in a Boat*），另一位是著名科幻作家H.G. 威尔斯。两人共进晚餐后，自娱自乐地用玩具大炮击倒了几个铅兵。他们对这件事进行了讨论，认为用更严格的书面规则来控制游戏进程可能会很有趣。威尔斯带着这样的想法与杰罗姆告别，随后在1913年发表了作品《小小战争》（*Little Wars*）。

这是一个相对简单的游戏，有步兵、骑兵和炮兵的规则，玩家要在有限的时间里轮流行动，并使用预先确定过长度的绳子检查射击和移动的距离。



在战争游戏中，每个玩家都要隐藏自己的棋子和行动。中立的仲裁者负责检查双方情况，只有当棋子可以被对方“看到”的时候才会将其暴露。

大多数军官认为，这款游戏作为常规游戏来说太过繁琐和复杂——有时候游戏花费的时间甚至超过了被模拟的历史战役！所以另一名军官发明了精简版本的战争游戏。在精简版游戏中，仲裁者有更大的权力，可以在不参照规则的情况下做出决定，他们的话成了决定比赛结果的法则。这是世界上第一个“游戏主持人”^①角色。

战争游戏和类似的桌面游戏被世界各地的军队所采用，但它仍然是一种专业的教学用具，使用目的是严肃的训练演习，而不是娱乐。它的后继者今天仍在被使用，只不过现在变成了复杂的计算机模拟实战，而不再是桌面游戏。但大众对军事题材的游戏一直怀有浓厚的兴趣，在战争游戏问世的100

毫无疑问，威尔斯的灵感来自普鲁士版的战争游戏，因为他在书的附录中承认了这一点。这款游戏也包含一套更复杂的规则，适用于耗时更长的游戏，而这些规则与今天的模拟游戏有着明显的渊源。

《小小战争》之后，兵棋游戏成了一种独立的爱好品类。成人和儿童玩家都喜欢收集士兵，从历史或想象中寻找战役蓝本进行战斗。变体规则集也开始出现。最后，这些零散的军事模拟游戏开始出现成规格的盒装商品，内含版图和算子。玩家可以购买这些成品，不必再收集士兵棋子和地形模型了。

这个时代最著名的游戏之一是1959年面世的《强权外交》（*Diplomacy*）。它没有骰子，每场战斗都由绝对多数的棋子决定胜负。所以为了赢得比赛，玩家必须协商并组成联盟。为了实现这种玩法，命令不是根据一轮接一轮的次序执行的。参与者要把命令写下来，再同时展示出来。这意味着

^①游戏主持人：Game Master，即我们俗称的GM。

进行兵棋游戏

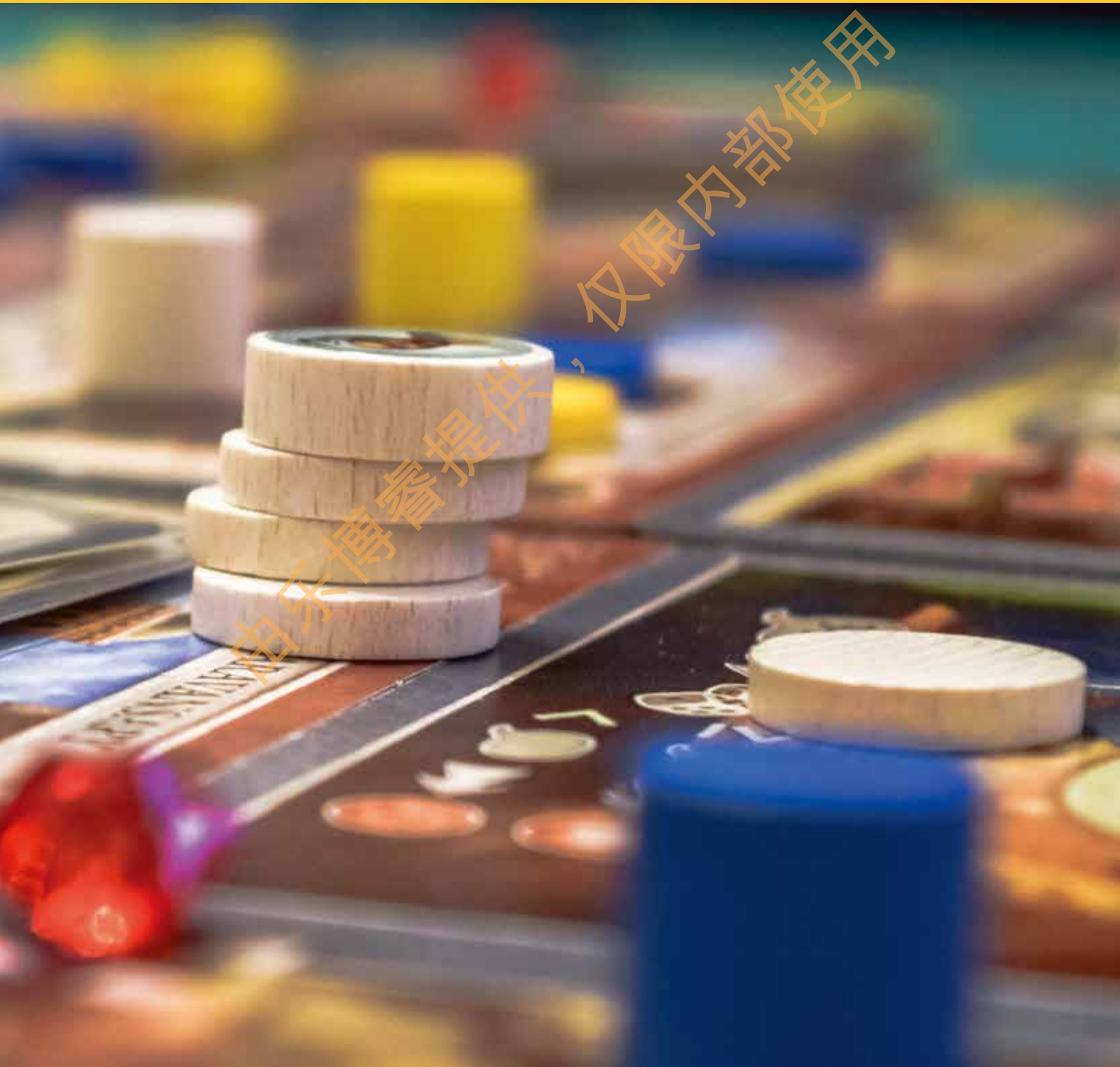


(8one6 Flickr)

- 玩家根据手上拥有的微缩模型事先选择自己的军队。许多游戏系统使用基于点数设计的规则，以确保所有玩家在场上的军事力量大致相等。
- 准备一块宽阔而平坦的游戏区域，规则中通常会指定这块区域的大小。在游戏区域放置一些场景配件，增加战略性和视觉效果。玩家把自己的微缩模型放到桌面上。
- 特定单位可移动/射击的距离是固定的，这会在规则中写明。移动单位或选定目标之前，操控的玩家要在桌面上实际测量相应的距离。许多游戏系统把这个步骤变成了需要技巧和经验的猜谜游戏——玩家必须先选择目标，然后再测量距离。
- 战斗结果通常由骰子决定。加农炮之类的范围效果武器可能有固定尺寸的模板，用以决定哪些模型会被击中。

第三章

游戏分类



有这么多游戏，难免让人眼花缭乱，解决这个问题之一就是把游戏分类。如果你发现了一款喜欢的游戏，就有可能喜欢同类型中的其他游戏。幸运的是，除了对游戏的热爱，还有一件事能将游戏玩家团结在一起，那就是给游戏划分类型。

不那么幸运的是，如果有一件事肯定会让玩家产生分歧，那就是如何给游戏划分类型。这件事没有一成不变的科学依据，就像音乐、电影或其他种类的媒介一样，一个标签对不同的人群有不同的含义。而且就像其他媒介一样，游戏的不同类型也不是相互排斥的，一款游戏可能同时属于数种类型。事实上，跨越类型的内容融合才是创新的关键驱动力，而且这正在成为一种常态。

而且“桌面游戏”这个词的涵盖范畴非常广泛，这就让分类变得更难。或许大部分玩家都喜欢各种类型的游戏，但只痴迷于一个类型的玩家还是非常多的。比如有人只喜欢角色扮演游戏的艺术性、叙事性和戏剧性，对重度策略的版图游戏就难有好感。而一些兵棋游戏玩家对涂装和模型尤其感兴趣，对他们来说，其他类型的游戏元素只会影响乐趣。



右图：壮观的现代版图游戏收藏，来自一位幸运玩家的书架。（trenttsd, Flickr）

下图：许多玩家乐于在《龙与地下城》中使用涂装微缩模型，以便充分利用游戏中详细的战斗规则。（罗科·皮尔·路易吉，Wiki）



分类方式，说明每种方式的优点和缺点，并用一些大受欢迎、备受好评的游戏作为例子。所以，运气好的话，你还是可以利用这一章讨论的内容发现可能中意的新游戏。

就像我们说过的，没有一种分类系统是完美无缺的，这是一个感性的主题。所以如果有某一款游戏的分类方式和你的见解不同，这不是任何人的问题。这一章提及的每一款游戏都非常优秀，我们所做的是帮助人们找到自己喜爱的游戏，而不是明确地将游戏划分成不同的类型，这是绝不可能的。

老前辈

正如我们在上一章看到的那样，曾几何时，唯一的核心向游戏只有兵棋游戏。它们有的使用微缩模型，有的使用地图和算子。游戏玩家只能在兵棋游戏和面向大众的娱乐游戏中做出选择。差不多在同一时间，游戏市场开始朝几个不同的方向多元化发展，市面上出现了角色扮演游戏，也有大量非军事题材的版图游戏。

许多年里，这种三类划分法一直是适用的，你可以选择角色扮演游戏、微缩模型游戏或版图（卡牌）游戏，它们之间有明显的差异。不过大多数情况下，喜欢其中一种类型的玩家也喜欢其他类型。其中最孤立的细分市场是那些并非喜欢游戏内容，而是喜欢军事模拟或喜欢微缩模型的人。即使如此，这个群体的用户也有丰富的交叉内容可以选择。军事模拟玩家通常会选择其他硬核策略游戏，其他玩家则会选择更容易上手的冲突模拟游戏。涂装微缩模型在各种类型的游戏中都有用武之地，它们的视觉美感也具有独特的审美价值。

于是，不同游戏类型之间的界限不可避免地瓦解了。现在有些角色扮演游戏专注于基于版图、使用微缩模型的战斗；有些版图游戏又鼓励玩家角色扮演，合作讲述富有想象力的故事；还有些微缩模型游戏要用到游戏版图，有游戏主持人和连续性的情节叙述。

不过这并不意味着原本的类型划分不再有意义。大多数玩家主要认同这三种类型中的一种，不管他们对其他类型有多少涉猎。参与到游戏的讨论中时，或者想要了解更多关于游戏的内容时，你都应该记住这一点。你喜欢哪一种类型，就有可能越来越喜欢这种类型。

桌面游戏的起点

这一章会出现许多游戏。如果你刚刚进入桌面游戏的世界，或者对这个世界的某一部分还不甚了解，那么这里的一些新手建议可能对你有帮助。

版图游戏

- 如果是家人和朋友之间进行的一般性游戏，《铁路环游》（*Ticket to Ride*）或《东京之王》（*King of Tokyo*）都是很好的选择。《卡卡颂》（*Carcassonne*）和《璀璨宝石》（*Splendor*）也很优秀，不过玩法没那么简明易懂。
- 如果想要尝试队伍不断壮大的合作游戏，那么《花火》（*Hanabi*）是个不错的开始。如果想要一款更能投入其中的游戏，那么《瘟疫危机》值得推荐。
- 如果是对军事模拟有好奇心的玩家，那就从《关原之战》（*Sekigahara*）或《尤里乌斯·恺撒》（*Julius Caesar*）这样的兵棋游戏开始吧。

角色扮演游戏

- 使用天启引擎系统（Apocalypse Engine system，请见第45页）的游戏，比如《地下城世界》（*Dungeon World*）和《怪物狩猎周》（*Monster of the Week*），都在传统的角色扮演游戏和基于叙事的轻规则之间取得了良好的平衡。需要注意的是，一些使用该系统的游戏会涉及很多成人话题。
- 如果想要完全专注于角色和故事，或者不设置专人“主持”游戏，那就选择《祸不单行》吧。
- 许多流行的游戏系统，包括《克苏鲁的呼唤》和《五轮传奇》（*Legend of the Five Rings*），都有免费的快速入门指南可供下载。一些游戏还有商品化的新手套装，比如《龙与地下城初始套装》（*D&D Starter Set*）和《星球大战：帝国边缘新手套装》（*Star Wars: Edge of the Empire Beginner Game*）。

微缩模型游戏

- 如果对涂装和模型有兴趣，那么首选莫过于预涂装的《星球大战：X翼战机》。
- 如果想要追求更低的价格、更简单的规则或更少的制作时间，那么可以考虑《行尸走肉：全面开战》（*The Walking Dead: All Out War*）和《战锤冥土世界：希德塔城》（*Warhammer Underworlds: Shadespire*）。
- 历史题材的微缩模型规则能让你与诸多制造商生产的玩具士兵战斗，其中《传奇黑暗时代》（*Saga Dark Age*）和二战题材的《闪电行动》（*Bolt Action*）规则比较容易学习，而且提供很棒的初始套装。

衍生之趣

对于价格高昂的授权品牌来说，面向大众的衍生作品是赚取利润的重要途径，游戏也不例外。事实上，考虑到超级英雄、奇幻或科幻电影和游戏有

第四章

玩起来



只是从浩如烟海的产品中找出自己喜欢的游戏就可能让你花费大量的金钱。桌面游戏的“保质期”往往很长——无论字面意义还是比喻意义都是如此。你可以反复玩一款设计巧妙的游戏，直到掌握它的所有细微差别。和不同的人一起玩同一款游戏也会有不同的体验。

许多游戏耗时很久，让你一玩就是几个小时。所以，即使将选择范围缩小到一个愿望清单，你也很可能玩不过来。

幸运的是，这个问题有两种处理方法。首先，你可以在购买游戏之前先阅读游戏规则。现在大多数出版商都将游戏规则放在网上供玩家免费下载。有些类型的游戏可能需要付费才能获得数字版本，但价钱与实体版本相比只是九牛一毛。

另一种方法是降低规则学习的门槛，简化游戏方式，这样你就可以更频繁地享受已经拥有的游戏。这种方法同样也适用于那些你很喜欢，却没法拿出来玩的游戏——也许它们耗时太长，玩法太复杂，不适合面对面进行游戏；也许你找不到一起玩的朋友，当地也没有俱乐部；也许你只是找不到对手。

不是每个人都有那么多朋友，也不是每个人都想把朋友们塞进这么小的空间！（瓦伦汀·戈尔布诺夫，Wiki）

单飞

单人游戏似乎是电子游戏的专利，但在家用电脑出现以前，桌面游戏玩家就在玩单人游戏了。早期的“算子和六边格”兵棋游戏都是双人游戏，没有隐藏信息。所有作战单位及其数据都呈现在地图上，所有人都能清楚地看到。它们通常是耗时长久、玩法复杂、价钱昂贵的历史模拟游戏，有很强的竞争性。所以许多玩家选择在“假定”的历史情境中同时扮演对阵双方。

这种方法至今仍很流行。事实上，许多军事游戏的包装盒背面都有“单人适宜性”的评分等级。有些游戏还包含单人规则，以便增强单人玩法的可玩性和挑战性。如今，有些多人游戏甚至会推出包含大量隐藏信息的单人版本。其中最夸张的是沃尔霍·鲁恩克的“COIN”系列，如《湖中火》（*Fire in the Lake*）和《古巴解放》（*Cuba Libre*）。二者都是四人游戏，每个阵营都有海量的决策流程图，这些流程图的作用有点儿像人工智能，可以取代缺席的三名玩家，让玩家能够独自进行游戏。

出于某些原因，很少有合作游戏推崇单人玩法，



不过几乎所有合作游戏都有很好的“单人适宜性”。虽然被称为“合作游戏”，但它们很少出现真正需要合作解决问题的情况，更多是需要玩家利用经验为既定情况做出最佳策略选择。单人玩法丝毫不会削弱这种体验，有时甚至会带来更好的体验，因为它加快了游戏速度，让你只用一半的游戏时间就能享受到《全球惊悚》和《鲁滨逊漂流记》等游戏的丰富故事。

游戏设计师痛恨某个领域出现空白，为此甚至推出了专门的单人游戏。为了与单人游戏的根源保持一致，这些游戏大多选用了军事题材。一个很好的例子是设计师丹·维尔森（Dan Verssen）的“指挥官”（Leader）系列，它要求玩家制定军事行动计划，一旦行动开始，玩家对结果的控制就很有限了。这是一种有趣的方式，利用战争中带有轻微博弈的一面制造引人入胜的单人游戏体验。还有一些更大型的单人兵棋游戏，如《登陆日：奥马哈海滩》（*D-Day at Omaha Beach*），其规模和内容涵盖范围令人惊叹不已。

除了兵棋游戏，还有其他专门推出单人玩法的



游戏。《乌·罗森伯格农场主》和《魔法骑士》等著名游戏都有值得一玩的单人版本。事实上，《乌·罗森伯格农场主》等许多工人放置游戏都很适合一个人玩，你可以尝试打破自己以往的最好成绩。很

与平叛模拟游戏“COIN”系列的其他作品一样，以罗马时代为背景的《陨落天空》（*Falling Sky*）也有单人规则。（GMT Games）



合作游戏《疯狂诡宅》使用应用程序来追踪并保存游戏状态，因而特别适合单人玩法。

第五章

购买和收纳游戏



削减愿望清单，只留下自己喜欢的游戏，然后你可能会认为接下来的部分很简单，只要购买和玩就好了。当然，通常是这样的。但收藏游戏远比你想象得复杂，热忱的玩家有时甚至会为游戏之外的事物花费大量金钱。

玩游戏需要空间和时间。拿出所有棋子，正确

分配给相应的玩家，然后摆放好游戏版图，这个过程既枯燥又耗时。如果从没经历过这种情况，那么你可能没玩过有这方面需求的游戏。实际上，想办法尽快开始一局桌面游戏是个相当大的挑战。

如果住所面积不够大，你可能会发现，用便捷的方式收纳游戏也是个相当大的挑战。英国第一本桌游爱好者杂志《相扑》（*Sumo*）的编辑讲过一个有趣的故事：他发现阁楼里有太多游戏，导致楼上房间的门再也关不上了——门楣被游戏的重量压得变形了。希望你永远不会走到那一步！以下是一些可以避免于此的措施。

绝版游戏

当你想要获取一款游戏时，最常见的障碍便是发现它已经绝版了。这种情况时有发生——出版商的利润率很低，游戏的印量往往都不大。如果一款游戏卖得不好，出货速度不够快，他们可能会推迟加印，或者干脆停止出版。如果怀疑自己想要的游戏库存不足，请直接与出版商确认。如果他们有库存，就不用担心了，更多的游戏正在运往商店的路上。



玩家收藏的老游戏，因为经常被使用而有相当程度的磨损。（勃·约尔根森，Flickr）



因为出版商幻翔游戏失去了授权，改编自同名热门电子游戏的《战争机器》桌面游戏已经绝版了——它的某个扩展只有几张卡牌，但现在非常值钱。

更重要的是，他们甚至可能很乐意直接卖给你一份，跳过赚取差价的中间商。

如果上述方法未能奏效，那就去商店吧。从你所在国家知名的桌面游戏网络专卖店，或者亚马逊这样的国际零售商开始。当然，eBay 这样的拍卖网站总是很适合寻找稀罕货。无论是寻找购买渠道还是查看实际游戏内容，搜索引擎都是你的朋友。有些网站甚至会帮你留意游戏的库存，这些数据往往不是很准确——在线盘库功能还处于起步阶段——但总比没有好。

此时，你应该已经找到了购买渠道，或者确信这款游戏很难获取。这不仅关系到你自己多想要这个游戏，还取决于别人多想要它。这种情况看起来很奇怪，对一些人而言却有利可图。许多游戏的发行量很小，很容易脱销，受玩家推崇的游戏会升值到惊人的价格。在极少数情况下——通常是因为版权到期——游戏也会下架，停止重印。近年来，改编自热门电子游戏《星际争霸》（*StarCraft*）和《战争机器》（*Gears of War*）的版图游戏就出现了这种情况。因此，购买即将下架的游戏作为投资有时候是值得的。

找遍显而易见的来源仍然无果之后，就要逐一排查不那么明显的来源了。有数量惊人的线上书店会售卖游戏。此外，最大的桌游爱好者网站“BoardGameGeek”也有一个供收藏者买卖游戏的线上市场。这里是寻找罕见游戏的好地方，但别指望它们会很便宜。那里的用户往往知道藏品的价值，有些人还会针对粗心的买家抬高价格。

游戏店往往不愿或无法在网上销售这种冷门爱好的商品。在你所在的地方，可能存在几家只有少量（或根本没有）在线业务，但仍然可以通过线上（或线下）的企业名录和电话簿找到的小店。他们可能有供你查看的库存清单，也可能没有，但通常来说，打个电话看看他们有什么是很值得的。即使这不是他们通常的零售模式，大多数店家也很乐意接受电话支付并将游戏发送给你。

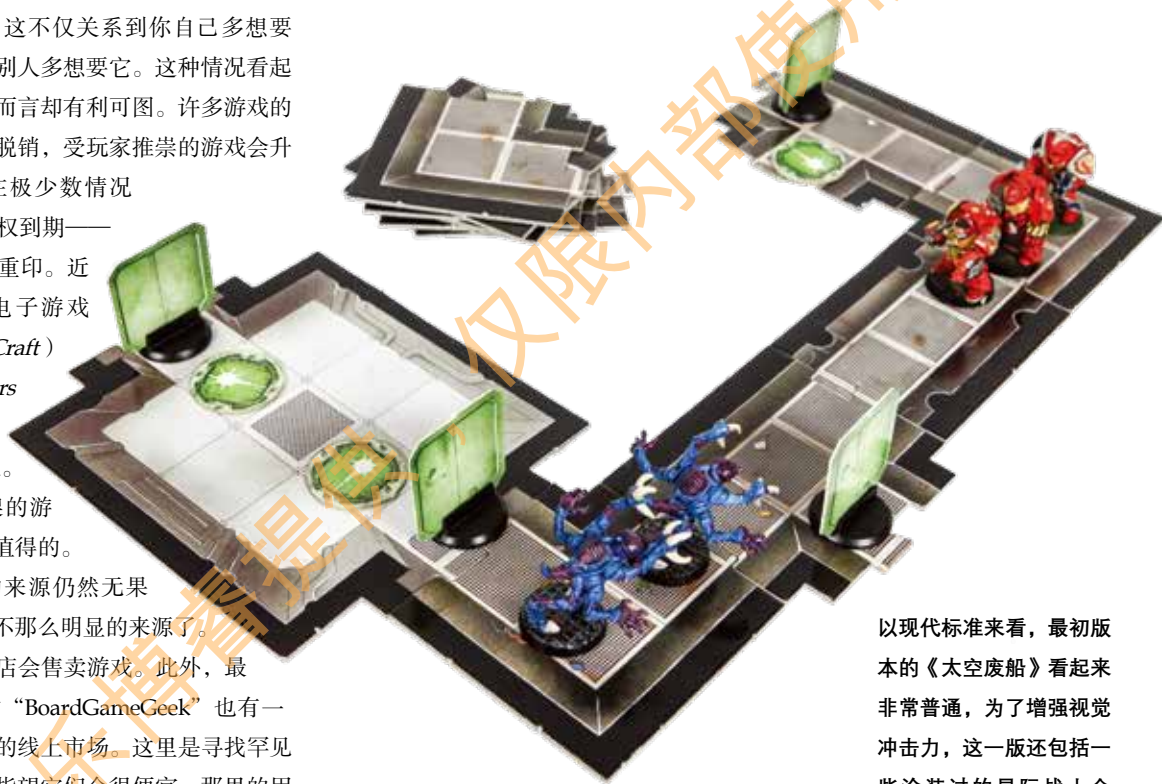
最重要的是，不要放弃。只要你找得足够努力，就会惊讶地发现许多显然已经绝版的游戏都在以合

理的零售价出售。

选择版本

购买游戏时要注意的下一个问题是区分不同的版本，这也涉及了多个层面的隐患。对于刚刚接触桌游的人来说，不同版本的游戏可能看起来很相似，它们名字相同，玩法却可能有实质性的变化。而且这些改变并不总是朝着更好的方向发展，最新版本的游戏并不总是最好的。

游戏工坊的经典策略对战游戏《太空废船》就是一个例子。它的第一版出版于1989年，只包



以现代标准来看，最初版本的《太空废船》看起来非常普通，为了增强视觉冲击力，这一版还包括一些涂装过的星际战士金属模型。

含一些非常普通的配件——单调乏味的版图板块和矮胖丑陋的星际战士模型——但游戏性非常出色。星际战士行动缓慢、使用枪支，却能与速度快、机动强、近战杀伤力高的外星生物对抗。由于隐藏信息的存在，游戏过程非常紧张。操控星际战士的玩家永远不知道版图上究竟有多少外星生物，但偶尔可以在外星生物的回合采取行动，而操控外星生物的玩家则不知道星际战士能这样做的频率。

《太空废船》大受欢迎，并衍生出两个扩展。《死亡之翼》（*Deathwing*）便是其中之一，它将游戏变成了开放式系统。玩家可以自选队伍构成，并为剧本增加自定义元素，而不必拘泥于游戏的预设任

第六章

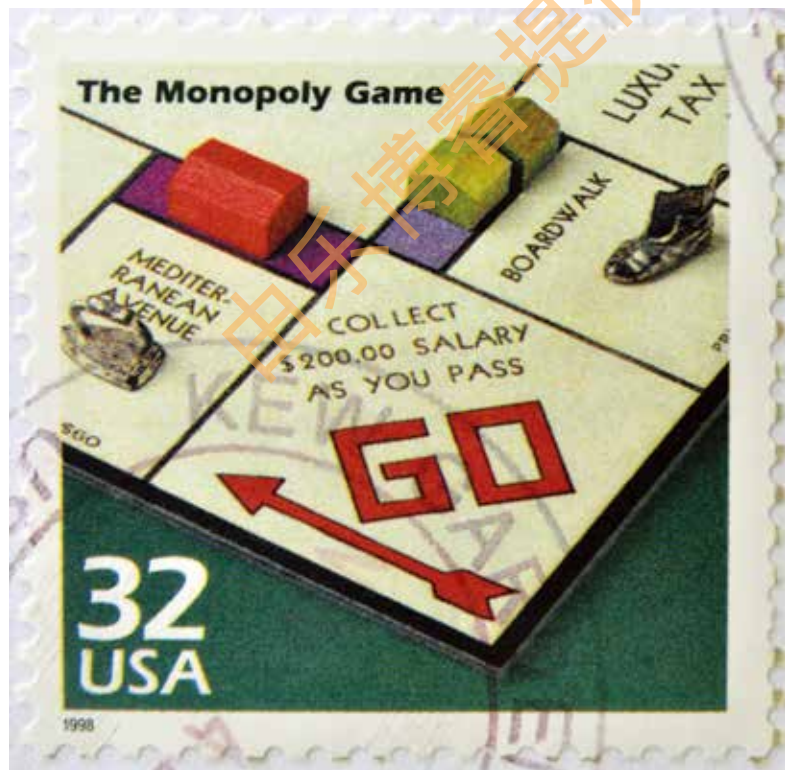
提升游戏体验



上一章提到的内容——购买有助于收纳和进行游戏的工具——只是一个微不足道的开端。桌面游戏在数字时代依然保有存在意义的原因之一就是它们具有实体属性。一款制作精良的游戏本身就是一件精美的艺术品，包含精美绝伦的插图，使用雕刻而成的模型或机器加工的配件。除了纸张和硬纸板，金属、木头和树脂等各种材料都可以成为游戏结构的一部分。你可以触摸游戏，拿取游戏，并直接与之互动。

右图：玻璃板下面平压的是一张兵棋游戏《无条件投降》（*Unconditional Surrender*）的纸质地图。（GMT Games）

《地产大亨》有很多地方性版本，图中这张邮票上的版本就用大西洋城的街道名称取代了伦敦的街道名称。



家用珍宝

桌面游戏的辅助工具并不总是为了增加美观性，有时也很实用。对于桌面游戏玩家来说，最有用的工具之一就是透明玻璃板，大多数大型五金店均有销售。五金店很可能会帮你裁好想要的尺寸，若非如此，使用日常工具自己动手裁切也很简单。

玻璃板有什么用呢？很多兵棋游戏和比较便宜的版图游戏，还有一些角色扮演游戏的扩展内容都



配有纸质地图。这些地图不是平放的，而是被沿着折线折叠起来，这种情况下，如果想在地图上放置算子之类的东西就很让人恼火了。把玻璃板放在上面可以压平纸质地图，这样用起来更方便，看起来也好看，就像一幅镶框的展示地图。

你还可以用可擦写的记号笔在玻璃板上画画或写字，然后再擦掉。对于地城探索游戏来说，带有方格的空白纸质地图是很好的游戏辅助配件，把玻璃板压在这样的地图上，游戏主持人就能随着玩家的探索进程逐步画出迷宫。

如果你的纸质地图足够让玻璃板有用武之地，那么算子的裁切问题可能也会引起你的注意。“算子和六边格”兵棋游戏含有大量预先在硬纸板上裁切好的算子，拆取的时候往往会稍微撕破算子的边角。这看起来很难看，还会使地图上的相邻算子彼此粘连。为了解决这个问题，有些玩家会剪掉算子的角。

这很容易做到：拿一个旧的CD盒，稍微锉掉一个角，然后将算子贴着边缘放进CD盒，再用指



图中这些《无西班牙，无和平》（*No Peace Without Spain*）的算子经过了裁剪，边缘也被仔细地上了色。（马里奥·法兰，BoardGameGeek）

下图：用乐高积木搭建而成的《诡镇奇谈》（*Arkham Horror*）自制卡牌架。（兰塞姆·温德尔，BoardGameGeek）



甲刀沿边缘剪出漂亮的圆弧。如果你愿意，还可以使用专业设备，比如算子倒角器。这样做的效果看起来很不错，但考虑到这类游戏的算子数量非常庞大，裁剪工作可能会非常耗时。

另一个实用性大于美观性的游戏辅助配件是期刊架。你能在文具店看到这种期刊架，各类杂志分层放在里面，方便顾客浏览和购买。它们也可以用于放置规则手册和辅助内容，方便玩家快速查阅。对于要用到许多不同牌组的游戏来说，期刊架还适合用来收纳卡牌。这样玩家不弄乱剩余牌堆就能拿取最上面的卡牌，避免在每叠牌堆上摸来摸去。对于要用到大量卡牌的游戏来说，卡牌支架也是很有用的游戏辅助配件，便于玩家组织手牌。

只要你开始动脑思考，就会惊奇地发现有那么多家用物品可以成为游戏工具。煮蛋计时器和时钟适用于所有需要计时的游戏，甚至可以像国际象棋的棋钟一样，在那些鼓励长时间思考的游戏中发挥作用。螺母、螺栓和垫圈可以作为游戏配件或指示物的合格替代品。塑料或硅胶材质的杯子和托盘

第七章

模型涂装





高质量的涂装和布景能创造出惊人的效果，比如图中这幅《魔兽世界》微缩模型游戏的立体模型广告。（本尼·马祖尔，Flickr）

《指挥与军旗：拿破仑篇》使用场景板块和木块代表各种军事单位，但把它们替换为 3D 涂装模型能使游戏变得格外壮观。（GMT Games）

购买或制作额外配件只是改善现有游戏外观的方式之一，另一种受到许多玩家喜爱，却与实际游戏内容无关的方法是涂装微缩模型。这是一项值得用一章内容大书特书的复杂技能，需要耗费时间、接受指导并加以练习才能掌握，能帮助你为许多游戏增加价值。在角色扮演游戏中，玩家可以使用微缩模型说明角色的行动。为了提高视觉效果，许多版图游戏也配有塑料微缩模型。即使游戏本身只有平淡无奇的木头和塑料指示物，你也可以把它们替换成微缩模型，让游戏看起来更棒。涂装对传统兵棋游戏至关重要，对许多涂装爱好者来说，涂装模型比游戏本身还要重要。

其中的原因不难理解。在桌面游戏中，涂装精美的棋子拥有无与伦比的吸引力，还有什么比两支微缩模型大军在涂装布景之中激烈对峙更壮观呢。坏消息是，你在爱好者网站上看到的许多极其精美的照片，可能需要专业涂装团队耗费数周甚至数年



的时间才能完成。不过好消息是，如果只想让游戏看起来色彩鲜艳且现实逼真，达到这种差不多的水准还是相当简单的。

尺寸问题

首先要考虑的是你打算涂装什么样的人物。版图游戏的微缩模型和出自专业制造商的廉价模型通常是用软塑料制成的，这不难分辨，因为模型的细微末端会折弯，而且通常有点儿变形。如果你很在意这一点，可以在热水中浸泡模型使其软化，然后修正变形的地方，再放入冷水重新定形。

你可以涂装软塑料模型，许多玩家都这样做，但要注意，它们的易弯折性会导致涂料开裂和剥落，所以你可能并不想在它们身上浪费宝贵的心思和注意力。由硬塑料、树脂或金属制成的模型更加昂贵，它们通常分为多个部件，需要组装（软塑料模型偶尔也需要组装）。组装塑料部件用聚苯乙烯胶水，组装树脂和金属部件则用强力胶。

为了恰如其分地表现物体的相对尺寸，所有微缩模型都是按照大致比例制作的。如果游戏中的坦



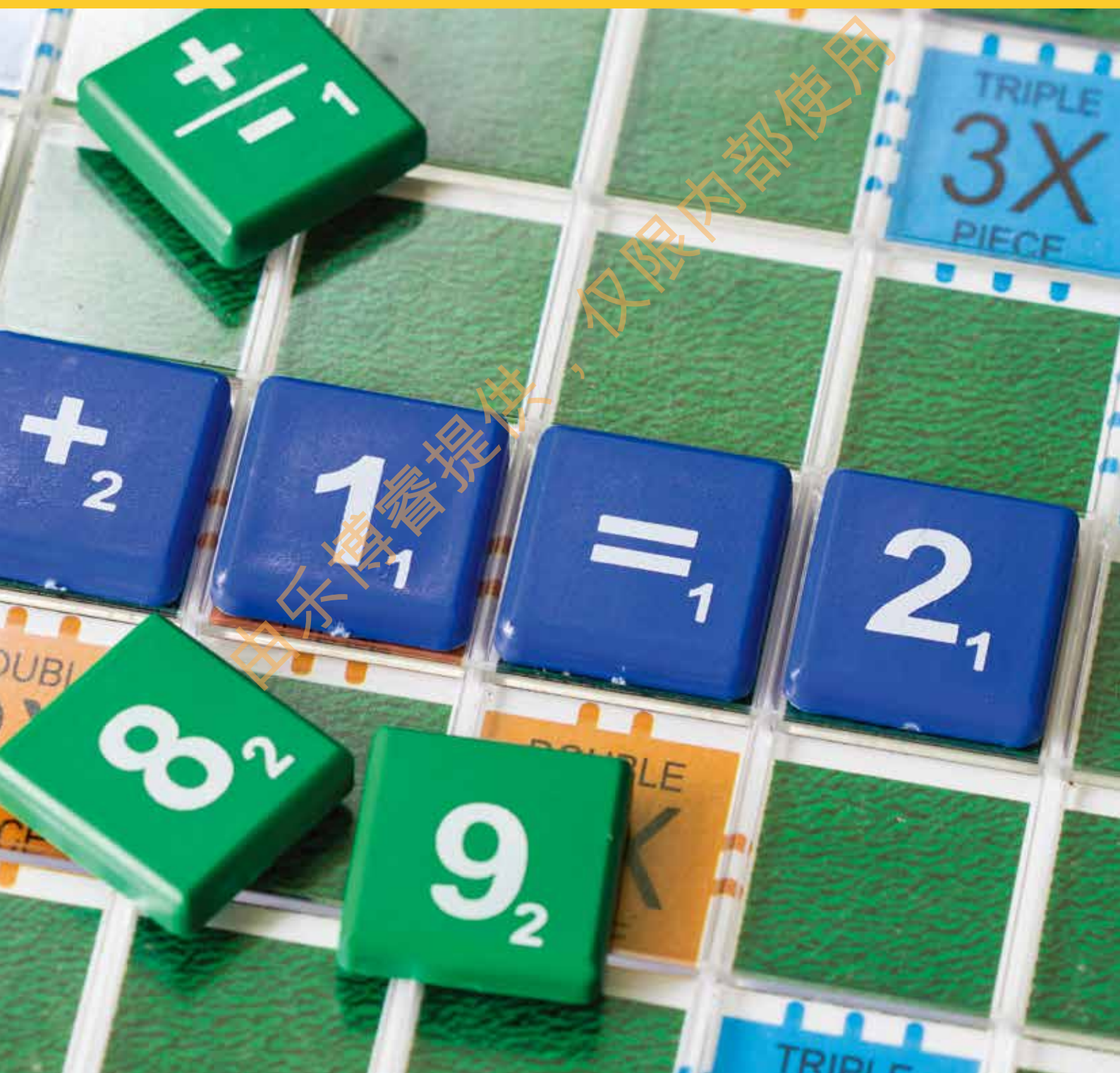
有些版图游戏包含高质量的固体塑料模型，比如图中这个出自策略对战游戏《地球重生》（*Earth Reborn*）的猛犸 Mk II。（乔恩·格雷，BoardGameGeek）

游戏工坊主要以制作兵棋游戏的微缩模型而闻名，但偶尔也会运用自己的塑模技术制作版图游戏的棋子，比如图中这个出自《太空废船》的终结者。（弗朗索瓦·泰亚尔，BoardGameGeek）



第八章

有趣的数字





抽象游戏通常都拥有巧妙的数学模型和优美的视觉呈现，比如图中出自“星盘棋计划”系列的《冰山棋》（ZERIT）。（布鲁斯·吉布森，Board-GameGeek）

过了一段时间之后，大多数玩家就会想要自己设计，而不是打印别人设计的变体规则和扩展内容。即使还没到自己设计的程度，玩家群体也经常会在游戏中加入自订规则——提升游戏乐趣的微小调整。问题在于，微小的改变也可能给游戏带来意想不到的后果。

数学可以为极尽简单的叙事角色扮演游戏稍稍增加一些复杂度，而绝大多数游戏涉及的数学内容远不止于此。当然，如果说大多数游戏是披着诱人外壳的数学计算也不尽然，重要的是这层外壳有多天衣无缝、不着痕迹。

因此，了解一些数学知识对玩家来说是很有用的，有助于你规划、优化和制定策略。如果想要使用自订规则、制定变体规则或设计自己的游戏，了解数学知识就更有必要了，它能帮助你了解任何变化可能产生的连锁反应。

大多数游戏都需要一些基本的数学运算。比如

说，你要为攻击检定的结果加減修正值，或者在经济游戏中预先规划手头收益在每轮的增长情况。我们要讨论的内容会比这种程度更加深入一点儿，但不会过于深入，即使不喜欢数学也不必担心。如果你已经对数学有一定程度的了解，那么可以看看本章穿插的用以证明观点的趣闻。所以，无论你对数学了解到何种程度，都能在本章有所收获。

钟形曲线

如果投掷一个标准六面骰，结果为1到6之间任意数字的概率是相同的。如果投掷两个标准六面骰并将掷骰结果相加，情况就不一样了，你会得到从2到12之间的任意数字，而且这11个数字出现的概率不再相同——结果为2或12的组合只有一种，结果为7的组合却有六种。理解这一点是弄懂概率论的基础。

投掷一个骰子还是两个骰子会对游戏玩法产生

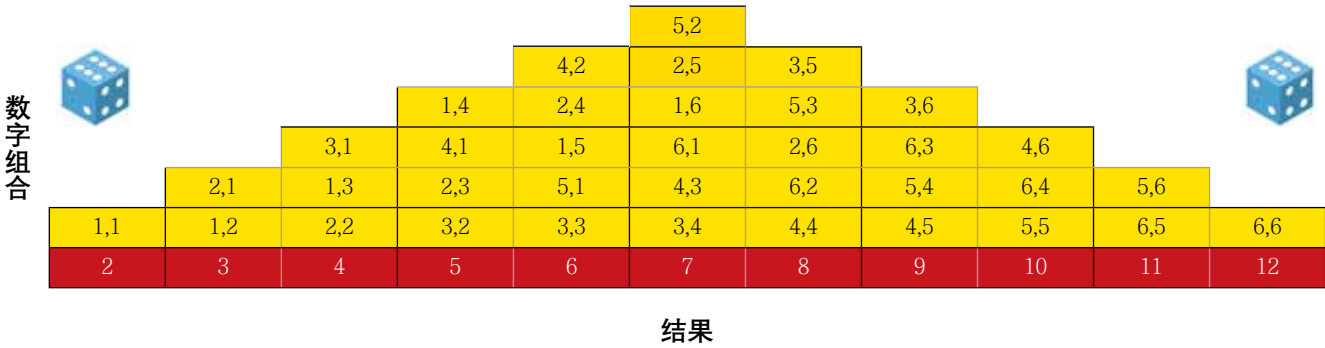


并非所有游戏都是以数学模型为内核，《估估划划》（*Alias*）这类聚会猜词游戏的乐趣和挑战更依赖于玩家之间的社交互动。

根本性的影响。如果像《圣符国度》一样投掷一个行动骰子，结果就是完全随机的；如果像《地产大亨》那样投掷两个移动骰子，那就可以制定简单的基本策略了。如果在掷骰前观察《地产大亨》的版图，你就会知道自己最有可能前进 7 格。掷骰结果可能是 2 到 12 之间的任意数字，但出现 7 的概率最高，其次是 6 和 8，以此类推。所以《地产大亨》中回

报率最高的是橙色地产，最容易踩到的格子是监狱，而橙色地产会在距离监狱 6 格、8 格或 9 格的位置。知道这一点对赢得游戏胜利并无太大帮助，因为在《地产大亨》中，你几乎无法选择自己所在的位置。进监狱的可能性完全是随机出现的：某次掷骰结果是两个一样的点数，或是抽到对应的机会卡。但这能帮助你衡量一处地产是否值得购买，也会影

将投掷两个六面骰得到的各种不同结果标注成图表，就会得到这个迷人的金字塔图案。



第九章

自己动手



调整游戏之后,再进一小步就是设计自己的游戏,大部分玩家应该都做过这种尝试。游戏是一种富有创造性和想象力的爱好,所以玩家愿意在更长效的领域发挥游戏相关的技能也不足为奇。

然而,几乎所有尝试设计游戏的玩家都遇到了现实中的障碍。设计本身并不难,更难的是,这本质上是件耗时耗神的差事。你必须听取许多关于设计的负面意见,以积极的心态接受这些意见,做出修改,并反复尝试。许多设计师发现,当这个过程结束时,成品已经与最初的设想大相径庭。

设计有些类型的游戏相对会比较省时间,比如角色扮演的场景就不需要反复测试。从某种程度来讲,角色扮演游戏普遍不需要反复测试,因为大部

分内容都是玩家的想象,即使没有详尽而平衡的机制,游戏也能顺利推进。角色扮演游戏也比版图游戏更容易发行,因为这类游戏通常只包含一本规则书,这也是独立发行的角色扮演游戏市场如此欣欣向荣的原因,紧随其后的是使用微缩模型的兵棋游戏规则。

这也意味着,不同类型游戏的设计和发行过程差异巨大,所以本章无法讲得非常详细,这部分内容本身就足以写成一本书。事实上,基于这个主题的优秀书籍已经有很多了,相关的在线资源也有很多,播客节目“游戏学”(Ludology)就是其中之一。这一章只会涉及关于灵感的上层概念,如果你确实从中获得了灵感,可能会想购买一两本这里提到的

一开始的游戏原型想要多么粗糙简陋都可以,在早期阶段,纸片就足以完美替代卡牌。(伊万·佳博维奇, Flickr)



游戏设计类书籍

《游戏设计艺术：透镜之书》

(*The Art of Game Design: A Book of Lenses*)

作者: 杰西·谢尔 (Jesse Schell)

这本书主要针对电子游戏的设计,但书中的见解具有广泛的适用性,其中一些见解极具影响力,比如通过不同角度观察和测试游戏的“透镜”(Lenses)概念。

《游戏特质》

(*Characteristics of Games*)

作者: 埃里克·齐默尔曼 (Eric Zimmerman)、乔治·斯卡夫·埃利亚斯 (George Skaff Elias)、K. 罗伯特·古切拉 (K. Robert Gutschera)、彼得·惠特利 (Peter Whitley)与理查德·加菲尔德 (Richard Garfield)

这是一本半学术性的书籍,旨在提供一个标准的游戏设计分析框架。这本书引人入胜,而且非常实用。《万智牌》的设计师理查德·加菲尔德也在作者之列,这足以说明它的实用价值。

《游戏规则》

(*Rules of Play*)

作者: 凯蒂·萨伦 (Katie Salen)与埃里克·齐默尔曼 (Eric Zimmerman)

这同样是一本具有学术倾向的书籍,试图将游戏放在易于理解的基础框架之中讨论。两位作者都是活跃的游戏设计师,鼓励读者把游戏分解成概念框架,从而进行创新。

《游戏设计者的挑战》

(*Challenges for Game Designers*)

作者: 布伦达·罗梅罗 (Brenda Romero)与伊恩·施雷伯 (Ian Schreiber)

这是一本用于提高设计技巧的练习书,虽然侧重于电子游戏,但内容本身也适用于桌面游戏。作者布伦达·罗梅罗设计过一系列极具艺术风格的模拟游戏,其中包括一款关于游戏设计的游戏——《成见》(*Preconception*)。

《游戏设计全面指南》

(*Complete Kobold Guide to Game Design*)

作者: 沃尔夫冈·鲍尔 (Wolfgang Baur)、蒙特·库克 (Monte Cook)、埃德·格林伍德 (Ed Greenwood)与迈克·斯塔克波尔 (Mike Stackpole)等

狗头人出版社是一家小型出版公司,主要出品角色扮演游戏的扩展内容。这本书是多位设计师关于游戏的各类文章的合辑,内容引人入胜,非常受欢迎。狗头人出版社还推出过有一本专门针对桌面游戏设计的书籍。



书籍。

需要强调的一点是,设计和发行游戏并非致富之路。赚到大钱的桌面游戏设计师屈指可数,能靠这个维持基本生计的人可能连六位数都达不到,其中很多人并非从事自由职业,而是在游戏出版社拿着微薄的薪水。大多数设计师是出于兴趣而设计游戏,只把这部分收益视为额外收入。

有些电子游戏一开始也只有纸面原型,图中是《伦敦钻石信托》(*Diamond Trust of London*)曾经的样子。

(杰森·罗尔, Wiki)

