

桌面游戏设计的基石：机制百科全书

[美] 杰弗里·恩格斯坦 (Geoffrey Engelstein)

[美] 伊萨克·沙莱夫 (Isaac Shalev)

乐博睿项目组 译

著



机械工业出版社

译者序

桌面游戏是一种历史悠久的游戏形式。考古发现表明，早在公元前 8000 年左右，两河流域就已出现类似棋盘的器物。然而，“桌面游戏”（Tabletop Game）这一术语的广泛使用却是近数十年的事。从广义而言，象棋、围棋、纸牌和麻将等许多我们熟悉的传统游戏都属于此类。这些游戏经历了漫长的演化而存续至今，其机制对当代游戏设计仍有巨大的参考和研究价值。本书在论述某一机制时，我们常会看到作者将这些经典传统游戏纳入参考范例。

狭义的桌面游戏则局限于“现代”这一范畴。尽管业界尚无公认的划分标准，但 20 世纪 30 年代之后美国出版的一些版图游戏可视为桌面游戏进入“现代”的标志性作品，《游戏人生》（*Game of Life*）、《妙探寻凶》（*Clue*）、《大战役》（*Risk*）和《地产大亨》（*Monopoly*）等游戏都在商业上取得了巨大成功，其中一些至今仍在推出新版本。此后，欧洲（尤以德国为代表）也涌现出许多经久不衰的经典游戏，如《卡坦》（*Catan*）和《卡卡颂》（*Carcassonne*）等。这些作品以不同于美式游戏的设计风格 and 游戏体验，占据了全球桌面游戏市场的半壁江山。随着“现代”桌面游戏的不断发展，越来越多的作品突破了前人探索的边界，为玩家呈现出丰富多彩的桌面游戏世界。

2019 年，桌面游戏行业发生了一次具有里程碑意义的事件。全球最大的桌面游戏玩家社群 Boardgamegeek.com 官方宣布：网站中关于游戏机制的模块将做出重大调整，所有游戏机制的名称和定义将以一本即将出版的书籍为标准，这本书就是各位读者今天捧在手中的《桌面游戏设计的基石：机制百科全书》。在本书出版之前，桌面游戏的机制缺乏明确的定义和划分标准，也没有统一的命名规则，多由核心玩家自行命名和标注，游戏设计师也鲜少在作品中定义自己采用的游戏机制。因此，业界对桌面游戏机制的讨论往往过于泛化，缺乏足够的共识，难以形成系统而准确的结论。这一状况持续已久，无论是核心玩家还是桌面游戏从业者，都对此感到无力。

本书作者杰弗里·恩格斯坦（Geoffrey Engelstein）和伊萨克·沙莱夫（Issac Shalev）洞察到这一行业顽疾，决心以自己多年的经验、观察和思考，为行业建立起关于游戏机制的共识。在这种背景之下，经由业界享有盛誉的出版机构 CRC Press 出版发行，《桌面游戏设计的基石：机制百科全书》（*Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms*）应运而生了。本书包罗万象，不仅包括机制的划分、定义和探讨，还附有大量的典型应用范例，见解之深刻，内容之丰富，足见两位作者的积累与功底非常深厚。

本书的出版，不但填补了行业空白，更将桌面游戏的设计和研发工作推向了更加专业化、规范化的方向。自本书出版后，欧美各国的游戏研究者和游戏教育工作者都将本书列为重要参考书目，促使桌面游戏的研究和学习更具系统性。时至今日，我们可以非常确定地说，《桌面游戏设计的基石：机制百科全书》是整个行业发展过程中重要的里程碑之一，它的出版标志着桌面游戏行业进入了一个更加成熟、更为专业的新阶段。

VI 桌面游戏设计的基石：机制百科全书

也许有人会好奇，既然现代桌面游戏在 20 世纪中叶就已初具雏形，为何到了 21 世纪初才有这样一本讨论“基础问题”的书籍出版呢？而电子游戏行业，相关书籍却琳琅满目。是因为桌面游戏缺乏深度，还是因为桌面游戏不值得研究？我们认为这背后的真正原因在于，桌面游戏行业的规模和发展一直未能达到某个“体量”。虽然很多桌面游戏早已成为大众市场的畅销品，走进了千家万户的客厅之中，但它们更像某种聚会玩具，而非一种独立的产品类型。然而在过去的十几年间，桌面游戏在全球市场表现惊人，加上创新商业模式的助推，大众对桌面游戏的认知和理解也发生了很大改变，桌面游戏在不到十年的时间里变成了流行文化产品。此时整个行业变得愈发成熟，也引发了一些专业人士的关注和思考。如今，我们时常能在主流媒体上看到桌面游戏行业的相关新闻和深入报道。而本书的作者之一杰弗里·恩格斯坦就是一位专业人士，他不仅是一名游戏设计师，还在一家工程设计和制造公司担任总裁，同时也是一家软件公司的合伙人。

相比之下，目前国内的桌面游戏行业仍处于“成长期”，市场规模十分有限，在波涛汹涌的互联网世界长期属于“弱势”一方，既难以吸引优秀的从业者，也无法持续创造引发大众市场关注的产品，故而行业规模和发展速度都比较缓慢。我们希望借由引进出版这本书为后来者铺路搭桥，推动国内的桌面游戏行业朝向更专业、更成体系的方向发展，帮助更多从业者更快走出迷茫的探索阶段，创作出更多、更优秀、更具国际竞争力的桌面游戏产品。想来，这也是我们自己追求“极客式浪漫”的一种方式吧。

本书体量巨大、专业性强且信息密度惊人，翻译难度极高。经过多人多次的英中校对与润色，我们已竭尽全力保证文本的易读性与专业内容的准确性，并尽力修正了原文的细微疏漏。但力有未逮，如有疏忽之处，恳请各位读者谅解，并不吝赐教。出版不易，在此特别感谢译者梁子戡，英中校对徐可、李然梓，审校润色张昊、樱庭若雪、司隶示皇、刘德威，专业内容审阅高翔（瞬间思路）的倾情付出。

最后，祝各位读者、玩家和设计师朋友阅读愉快！

乐博睿项目组敬上

推荐序

游戏是一种语言。

在某种程度上，当你和他人坐下来玩国际象棋、扑克牌或《银河冲突》（*Cosmic Encounter*）时，你们之间的“对话”就开始了。

你在游戏中的每个动作都是一种向同伴表达自己的方式——一种传递意图的方式。每一次无畏进攻或虚张声势、每一次贪婪进取或周旋防守，都好像在用游戏语言述说着千言万语。

在游戏过程中，玩家之间的这些“对话”有时蹩脚笨拙、令人困惑，有时一针见血、残酷无情，还有时带着天马行空的创造力和出人意料的优美感。这种“对话”撩拨着你脑海中未知的某处，伴随着你，让你和同伴变成游戏中的死对头，之后又成为最好的朋友。

然而，游戏不止是一种语言。

它比语言更加复杂。我们在游戏中执行的动作，是建立在另一种语言之上的语言。在我们通过行动传达的意图背后，存在着一种隐秘的“语法”。

移动棋子、传球给队友或操控自己的虚拟角色，这些行动都是你在游戏中的表达。但何种结构体系使这些表达产生了意义？哪些规则允许行动执行？什么是为游戏赋予活力的骨血与灵魂？

这正是本书探讨的课题。请做好准备，翻开这本书，你将看到游戏之中隐藏的“语法”、游戏框架背后的规律，以及让游戏妙趣横生的基因。

本书是神秘“游戏语言”的辞典。

要知道，尽管游戏是一种古老的人类发明——古埃及人的游戏塞尼特棋（*Senet*）至少有 5500 年的历史，但它从民间文化转变为创作者的表达媒介还是 20 世纪的事。随着桌面游戏、角色扮演游戏和电子游戏纷纷形成自己的产业，我们也在尽最大的努力去了解它们。

如果你正在阅读本书，那你可能是一位认真的游戏玩家。和许多人一样，你玩游戏、讨论游戏、剖析游戏，有时甚至设计新的游戏。多年以来，很多聪明的设计师、评论家、玩家和学者一直在寻找讨论游戏的正确方式，理解游戏的运行方式，找出催生新设计的最佳方法。

这就是本书的意义所在。正文部分的内容讲解极尽翔实，揭秘了桌面游戏的内部结构，构成了“游戏语法”的罗塞塔石碑。

本书的重大意义毋庸置疑。

凭借着做设计师时所取得的骄人成就、无穷无尽的求知欲，以及对模拟游戏和电子游戏近乎无限的鉴赏力，杰弗里和伊萨克整合了支撑桌面游戏运行的诸多要素，编纂成一部严谨周详、见解深刻又

VIII 桌面游戏设计的基石：机制百科全书

浅显易懂的游戏机制百科全书。

为什么本书如此重要？作为一个研究、实践并讲授游戏设计长达 25 年的人，我发现这正是我一直需要的那种书，它是游戏机制的应用指南，是结构分析的基本原理，是全新思路的灵感源泉，也是讲授游戏设计的参考资料。

从表面来看，本书似乎体现了资深玩家的深度探索，以及对规则和结构的过度痴迷。近年来，这种过于拘泥形式的游戏学（理所当然地）遭受了诸多质疑。从某些角度来讲，事实的确如此，但如果深入观察，我们会发现，游戏中看似完全抽象的结构是与人类的社会经验密不可分的。比如，本书的第 4 章从统计学和随机性的数学入手，讲述游戏行动（即玩家为表达意图所做之事）的结算，但随后又讲到了“囚徒困境”等错综复杂的问题，涉及心理学、外交学甚至伦理学的内容——正是这些理论体系帮助人们建立起彼此相处的方式。

品读本书的任意章节，都好似在森林里掀开长满苔藓的巨石，巨石之下有一个出乎意料的复杂世界，一个充满活力的微型生态系统，正待人们去发现。

游戏的语言无处不在。

一切溢美之词皆非妄言。本书是游戏研究的里程碑，但并非灵丹妙药，其迷人内涵无法让你突然理解所有游戏的运行方式、成为比赛赢家或确保你的下一款设计作品太受欢迎。

本书并非尽善尽美，它只描述了游戏中隐藏的语法和游戏框架背后的规律，并没有探讨游戏如何讲述故事、影响玩家生活、体现思想价值或融入文化背景，甚至没有探讨游戏的盈利模式。上述内容并不属于本书的讨论范畴，这一点无可厚非：本书之所以拥有如此强大的能量，正因为它高度聚焦于那些构成游戏的基本要素。

既然本书有这些局限性，那么它还有用吗？绝对是有用的。我最近在尝试为一款游戏设计竞标系统，阅读了第 8 章详细描述 16 种不同拍卖机制后，我受到了极大启发。我将毫不犹豫地将这本书用于课堂。比如，我计划安排一个课题，让每个学生随机翻阅这本书的两页内容，然后创造一款结合两种机制的游戏。

不过，本书还有更多用途，其见解和创意也可以应用于游戏之外的各种领域。

如何处理立场严重对立的两个观点？如何在多人角逐的选举中决定胜者？怎样的经济激励措施能带来最佳的财富分配方式？如何保证所有人受到公平对待？这些都是现代社会的难题，也是游戏设计师每天都要面对的问题。看过本书中游戏结构隐藏的规律之后，或许就能找到这些重要问题的答案，信不信由你。

最后我想说，游戏是美妙的。

请别误会，我并不想让你觉得本书的价值仅在于实用性。它可以用于课堂教学，甚至让社会变得更好，但这些都无关紧要。本书的重要性在于，它是一封写给游戏的情书，而且是发自内心，直击灵魂的。

它是帮助我们以全新视角看待心仪游戏的透镜，是关于系统复杂性的高级研讨会，是写满创新玩法的法术书。它揭开了这样一个谜题：那些复杂恼人的系列规则，如何在卡牌、骰子和五颜六色指示物的配合下，催生出实际上与规则大相径庭的作品。

对那些准备好欣赏游戏之美的人而言，本书的每一页都洋溢着欢乐。伊萨克和杰弗里为我们提供了与所爱之人和心仪游戏交流的全新方式。

祝阅读愉快。

埃里克·齐默尔曼

纽约大学游戏中心游戏设计师与美术教授

纽约，2019年4月

致谢

感谢埃里克·齐默尔曼 (Erik Zimmerman) 和道格·梅纳德 (Doug Maynard) 为本书初稿提供了宝贵的反馈意见和见解深刻的评论, 广大读者更会感谢你们! 感谢罗布·达维奥 (Rob Daviau)、蒂姆·福韦尔斯 (Tim Fowers)、马克·赫尔曼 (Mark Herman) 和林森峰 (Sen-Foong Lim) 在早期热忱地提供了关键支持, 没有你们, 我们就不会启动这个项目。

感谢开创这一领域的先驱者, 如果没有他们的著作塑造思想, 我们也无法完成本书。格雷格·科斯蒂基安 (Greg Costikyan) 的《话休絮絮·我要设计: 关于游戏的批判性词汇》(*I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games*, 坦佩雷大学出版社, 2002 年) 启发了伊萨克对游戏产生批判性思考。埃里克·伽玛 (Erich Gamma)、约翰·威利斯迪斯 (John Vlissides)、拉尔夫·约翰逊 (Ralph Johnson) 和理查德·赫尔姆 (Richard Helm) 的《设计模式: 可复用面向对象软件的基础》(*Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*, 艾迪逊-韦斯里出版社, 1994 年) 向杰弗里展示了设计概念如何被拆解和重组。凯蒂·萨伦 (Katie Salen) 和埃里克·齐默尔曼的《游戏规则》(*Rules of Play*, 麻省理工学院出版社, 2003 年) 也是不可或缺的基础文本。我们还要感谢杰西·谢尔 (Jesse Schell)、布鲁诺·法伊杜蒂 (Bruno Faidutti) 和马克·罗斯沃特 (Mark Rosewater) 撰写的书籍、讲演稿和博客文章, 他们一直在为游戏和游戏设计日益增长的思想体系做出贡献。

感谢丹尼尔·索利斯 (Daniel Solis) 为每个机制设计了生动悦目的说明插图, 他以简明扼要的方式表达了复杂的概念, 本书因他的参与而受益良多。

我们还要感谢唐纳德·丹尼斯 (Donald Dennis)、埃里克·杜威 (Erik Dewey)、塞思·贾菲 (Seth Jaffee)、TC. 佩蒂三世 (TC Petty III)、德克·内迈尔 (Dirk Knemeyer)、阿德里安娜·埃泽尔 (Adrienne Ezell)、林森峰、本·比吉尔 (Ben Begeal)、拉夫·科斯特 (Raph Koster)、詹姆斯·厄恩斯特 (James Ernst)、埃里克·朗 (Eric Lang)、拉夫·安德森 (Ralph Anderson)、斯蒂芬妮·斯特劳 (Stephanie Straw)、妮科尔·克兰 (Nicole Kline)、小安东尼·阿马托 (Anthony Amato, Jr.)、吉尔·霍瓦 (Gil Hova)、瑞安·斯特姆 (Ryan Sturm)、迈克·菲茨杰拉德 (Mike Fitzgerald)、汤姆·瓦塞尔 (Tom Vasel)、埃里克·萨默勒 (Eric Summerer), 以及播客《桌游之上》(*On Board Games*) 和《游戏学》(*Ludology*) 的所有粉丝及听众, 还有我们的桌游推特大家庭。这本书至少是我们之间关系、对话和友谊的纪念, 谢谢你们。

最后, 感谢泰勒-弗朗西斯出版集团的肖恩 (Sean) 和杰茜卡 (Jessica), 二位巧妙地应对了两位苛刻的作者, 绝对是一流的合作伙伴。

作者简介

杰弗里·恩格斯坦 (Geoffrey Engelstein) 是诸多桌面游戏的设计师, 包括《阿瑞斯计划》(The Ares Project)、“太空学员”(Space Cadets) 系列、《龙与酒壶》(The Dragon & Flagon) 和《苍穹浩瀚》(The Expanse) 等。他是播客《游戏学》(Ludology) 的主持人, 这是一个关于游戏设计的播客, 已经创办了七年, 每两周更新一期。与此同时, 他十年来在播客《骰塔》(Dice Tower) 以每两周一次的频率制作《游戏技术》(GameTek) 栏目, 讨论游戏中的数学、科技和心理学。他在 2018 年出版了《游戏技术: 游戏中的数学与科学》(GameTek: The Math and Science of Gaming, 2018 年), 这本书在 2019 年初被哈珀·柯林斯 (Harper-collins) 出版集团重新出版为《游戏技术: 游戏教给我们关于生活、宇宙和自身的一切》(GameTek: What Games Can Teach Us about Life, the Universe and Ourselves)。他在纽约大学游戏中心担任兼职教授, 研究桌面游戏设计, 并应邀在 PAX、Gen Con、Metatopia 和游戏开发者大会上发表关于游戏设计的演讲。除了研究游戏、设计游戏和玩游戏之外, 杰弗里还运营着“火星国际” (Mars International), 这是一家专注于消费者和医疗器械工程的产品开发公司。他还取得了麻省理工学院的物理学学士学位和电子工程学学士学位。

伊萨克·沙莱夫 (Issac Shalev) 和长期合作者马特·卢米斯 (Matt Loomis) 共同设计了诸多桌面游戏, 包括《生活》(Seikatsu)、《贪婪河流》(Ravenous River) 和《拼词七巧板》(Show & Tile)。他还是运营最久、最受推崇的桌面游戏播客《协作游戏》(On Board Games) 的联合主持人。伊萨克采访过业内各个岗位的人, 包括顶级设计师、出版商、经销商、插画师、展会策划人、店主等, 并将他们的见解传递给整个游戏社群。伊萨克还在 [www. kindfortress.com](http://www.kindfortress.com) 网站撰写关于游戏设计文章, 其中的“桌面游戏设计模式”系列文章备受游戏设计师群体的推崇。伊萨克在游戏行业从事多种不同类型的工作, 包括为出版商提供咨询、编辑游戏规则手册、在学校讲授游戏设计课程、举办桌面游戏筹资活动, 以及组织康涅狄格州游戏测试者联盟 (PACT)。除了玩游戏、设计游戏和研究游戏之外, 伊萨克还运营着“智者 70” (Sage70, Inc.), 这是一家专门为非营利性组织提供数据策略的咨询公司。伊萨克生活在康涅狄格州的斯坦福德, 陪伴他的有妻子、三个孩子、一条狗和一片生长速度惊人的草坪。

概述

对于桌面游戏玩家来说，现在是前所未有的好时代。爱好者群体可能会争论究竟何时才是桌面游戏的黄金时代——是见证了《卡坦岛》（*The Settlers of Catan*）和《万智牌》（*Magic: The Gathering*）崛起的 20 世纪 90 年代中期，还是现在？无论你的观点如何，毫无疑问，现代桌面游戏正处在异常繁荣且蓬勃发展的时期。

自从人类发明了骰子、棋子和棋盘以来，游戏已经经历了漫长的岁月，考古学家时常能在 6000 多年前的遗址中发掘出这些人造制品。标准的纸牌游戏起源于 1000 多年前，随着印刷机的发明，游戏成为越发便宜且普遍的享乐方式。近一个世纪左右，游戏历史中出现了《地产大亨》（*Monopoly*）、《拼词》（*Scrabble*）、《妙探寻凶》（*Clue*）和《知识问答》（*Trivial Pursuit*）等面向大众市场的产品，还有一些全新类型的桌面游戏。类型之新，无法用统一的名字恰如其分地定义，有人建议称之为“核心向游戏”或“设计师游戏”，甚至还有 TG00（我们的游戏）之类更加怪异的名字。无论如何称呼，相较于迎合大众市场的游戏，当今的游戏具有更多的玩家自主权、更有意义的决策和更高的生产价值，能为玩家提供全新的游戏体验。

已经有人探讨过兵棋游戏如何在美国发展为现代游戏，以及与之抗衡的德式设计理念在第二次世界大战之后如何崛起——后者拒绝以战争作为背景设定，也拒绝以直接冲突作为游戏交互。本书志不在此，我们关注的不是游戏的发展历程，而是游戏的设计方法。

游戏行业一直在蓬勃发展，每年有数千款新游戏同日益扩大的玩家群体见面，但游戏的某个关键方面仍处于初期阶段，那就是游戏设计本身的艺术和技巧。游戏的传播充分利用了现代通信网络和现代媒介，而我们在传播游戏设计所需的知识与技巧时却遇到了挑战。这在很大程度上是因为，我们在讨论游戏设计时缺乏普遍公认的专业术语。

在文学、电影和电子游戏等创造性行业中，从业者、参与者和评论家都开发出了针对各自领域的共同语言和共享参考文库，以及一整套技能、方法和技巧。电影导演可以学习跳跃剪辑与滑动变焦之间的差异，以及如何使用不同的技术手段产生不同的效果。观众与评论家可以遵循这套系统，看懂电影中的致敬与影射，欣赏其中的变化和创新。

桌面游戏设计还处于相对早期的阶段，本书就在尝试为其建立更广泛的术语词库和知识体系。我们并不想将特定的游戏设计语言标准化，那着实令人生畏，而且为时过早，我们选择关注游戏本身的构成模块——机制。

新人设计师收到的第二条建议往往是多玩游戏。顺便一提，第一条建议是尽快做出实体原型。多玩游戏有助于设计师亲身体验各种不同的游戏和机制，从中得到学习和成长，这与其他创造性领域无异，每个艺术家都会从其他创作者的作品中汲取养分。但像书籍一样，游戏需要花费大量时间去体会、掌握和理解，尤其是那些玩家人数较多、耗费时间较长且需要反复体验的游戏。

XVI 桌面游戏设计的基石：机制百科全书

为了加快这个学习过程，我们推出了本书，这是一本按照主题分类的、针对现代游戏的桌面游戏机制摘要。我们的目标并不是提供设计游戏的步骤或说明，如果用烹饪来比喻，这不是一本食谱，而是食材目录，同时记录了如何使用这些食材以丰富菜肴。我们定义了近 200 种不同的机制及其变体，涵盖了行动、游戏结束与胜利、经济等多个主题。在每个主题中，我们探讨了不同的游戏机制如何创造不同的玩家体验，这些机制催生出了哪些类型的游戏，采用这些机制的常见隐患，以及这些机制引发的配件使用等问题。针对每种机制，我们列出了可供进一步研究的范例和游戏，其中既包括经典名作与当代新作，也包括一些鲜为人知但值得一提的作品。若想了解书中范例的更多信息，请移步 boardgamegeek.com，该网站包含庞大的数据库，里面的图片与规则书可供读者进一步查阅。

我们希望本书能发挥多重作用。新人设计师当然可以从书中获益，在短时间内了解众多游戏机制，本书也可以作为参考资料。无论你是想要寻找拍卖机制介绍的老练设计师，还是有兴趣研究工人放置游戏的玩家，这本书都能简单明了地针对相应主题提供资料。我们认为本书适用于教育工作者、学生、职业设计师和业余设计师，以及任何对游戏设计感兴趣的人。

值得注意的是，本书并不是所有游戏机制的详尽清单。我们努力做到兼容并包，但无意详尽汇总所有游戏机制——从理论上讲，这也是不可能的。我们略微触及了叙事性、灵巧性和交流限制等话题，但仍有许多领域尚未涉及。同样，我们有时会引用兵棋游戏、微缩模型游戏、传统纸牌游戏和集换式卡牌游戏的范例，但主要关注的还是现代版图游戏和现代卡牌游戏。游戏类型之间的界限显然是人为划定的，我们在划定这些界限时，并没有试图定义“游戏”这个概念，相反，我们期望游戏的定义能借由玩法创新得到进一步延伸、扩展与重生。

我们也无意以任何方式暗示新机制的灵感已经枯竭，游戏玩法的创新总有无穷无尽的机遇。

我们的目的是让设计师更容易学习游戏设计、交流设计思路，以及通过挖掘已有的经典规则来设计出更好的游戏。希望本书能为设计师带来帮助和启发，同时，我们也很期待未来能玩到他们设计的新生代游戏。

关于本书的引用说明

方便起见，每次引用本书其他部分的内容时，我们都会以缩写形式给出对应章节。例如，“行动”章节的缩写是“ACT”，“ACT-02”代表“行动”章节的第 2 个机制。即使不打算立即查找引用内容，这些附加信息也有助于读者理解其前后语境，使用缩写形式则有助于检索。

目 录

译者序

推荐序

致谢

作者简介

概述

1 游戏结构	1
STR-01 竞争游戏 (Competitive Games)	2
STR-02 合作游戏 (Cooperative Games)	4
STR-03 组队游戏 (Team-Based Games)	8
STR-04 单人游戏 (Solo Games)	12
STR-05 半合作游戏 (Semi-Cooperative Games)	15
STR-06 单败游戏 (Single Loser Games)	17
STR-07 奸徒游戏 (Traitor Games)	19
STR-08 剧情、任务和战役游戏 (Scenario/Mission/ Campaign Games)	21
STR-09 多次记分游戏 (Score-and-Reset Games)	24
STR-10 传承游戏 (Legacy Games)	26
2 回合顺序与结构	29
术语	30
TRN-01 固定回合顺序 (Fixed Turn Order)	32
TRN-02 数据回合顺序 (Stat Turn Order)	34
TRN-03 竞标回合顺序 (Bid Turn Order)	36
TRN-04 渐进回合顺序 (Progressive Turn Order)	38
TRN-05 声明回合顺序 (Claim Turn Order)	41
TRN-06 跳过顺序 (Pass Order)	44
TRN-07 即时 (Real-Time)	46
TRN-08 间断式即时 (Punctuated Real-Time)	49
TRN-09 同步行动选择 (Simultaneous Action Selection)	51
TRN-10 角色顺序 (Role Order)	53
TRN-11 随机回合顺序 (Random Turn Order)	55
TRN-12 行动计时 (Action Timer)	57

XVIII 桌面游戏设计的基石：机制百科全书

TRN-13	时间轴（Time Track）	59
TRN-14	传递行动指示物（Passed Action Token）	61
TRN-15	交错式阶段与顺序式阶段（Interleaved vs. Sequential Phases）	63
TRN-16	失去回合（Lose a Turn）	65
TRN-17	打断（Interrupts）	67
3	行动	69
ACT-01	行动点数（Action Points）	70
ACT-02	行动选取（Action Drafting）	72
ACT-03	行动收回（Action Retrieval）	74
ACT-04	行动与事件（Action/Event）	76
ACT-05	命令牌（Command Cards）	78
ACT-06	行动队列（Action Queue）	80
ACT-07	公共行动队列（Shared Action Queue）	83
ACT-08	跟随（Follow）	85
ACT-09	命令标记（Order Counters）	87
ACT-10	轮盘行动（Rondel）	89
ACT-11	行动选择限制（Action Selection Restrictions）	91
ACT-12	可变玩家能力（Variable Player Powers）	93
ACT-13	一次性能力（Once-Per-Game Abilities）	95
ACT-14	强化指示物（Advantage Token）	97
ACT-15	限定与解锁（Gating and Unlocking）	99
ACT-16	科技树、科技轨和轨道奖励（Tech Trees/Tech Tracks/Track Bonuses）	101
ACT-17	事件（Events）	104
ACT-18	剧情选择（Narrative Choice）	106
4	结算	109
RES-01	比大小（High Number）	110
RES-02	数值检定（Stat Check）	112
RES-03	暴击与大失败（Critical Hits and Failures）	114
RES-04	战力比/战斗结果表（Ratio/Combat Results Table）	116
RES-05	骰子符号（Die Icons）	118
RES-06	卡牌修正（Card Play）	120
RES-07	循环克制（Rock, Paper, Scissors）	122
RES-08	囚徒困境（Prisoner's Dilemma）	124
RES-09	交替移除（Alternate Removal）	127
RES-10	肢体行动（Physical Action）	129

RES-11	静态捕获 (Static Capture)	132
RES-12	包围 (Enclosure)	134
RES-13	迷你地图 (Minimap)	136
RES-14	战力投入 (Force Commitment)	138
RES-15	投票 (Voting)	140
RES-16	玩家裁定 (Player Judge)	143
RES-17	指向性线索 (Targeted Clues)	145
RES-18	平手裁定 (Tie-Breakers)	147
RES-19	骰子选择 (Dice Selection)	150
RES-20	行动速度 (Action Speed)	152
RES-21	重掷与锁定 (Rerolling and Locking)	154
RES-22	击杀奖励 (Kill Steal)	156
5	游戏结束与胜利	158
VIC-01	源自游戏状态的胜利点数 (Victory Points from Game State)	159
VIC-02	源自玩家行动的胜利点数 (Victory Points from Player Actions)	162
VIC-03	临时与永久的胜利点数 (Temporary and Permanent Victory Points)	164
VIC-04	作为资源的胜利点数 (Victory Points as a Resource)	166
VIC-05	隐藏与公开胜利点数 (Hidden and Exposed Victory Points)	168
VIC-06	终局奖励 (End-Game Bonuses)	170
VIC-07	竞速 (Race)	172
VIC-08	玩家淘汰 (Player Elimination)	174
VIC-09	固定轮数 (Fixed Number of Rounds)	176
VIC-10	资源耗竭 (Exhausting Resources)	178
VIC-11	完成目标 (Completing Targets)	180
VIC-12	固定事件数量 (Fixed Number of Events)	182
VIC-13	即时流逝 (Elapsed Real Time)	184
VIC-14	连接 (Connections)	186
VIC-15	熔断与突然死亡 (Circuit Breaker/Sudden Death)	188
VIC-16	终幕 (Finale)	190
VIC-17	占山为王 (King of the Hill)	192
VIC-18	落后追赶 (Catch the Leader)	194
VIC-19	拔河 (Tug of War)	196
VIC-20	木桶效应 (Highest Lowest)	198
6	不确定性	200
UNC-01	打赌与吹牛 (Betting and Bluffing)	202

XX 桌面游戏设计的基石：机制百科全书

UNC-02	拼运气 (Push-Your-Luck)	205
UNC-03	记忆 (Memory)	208
UNC-04	秘密身份 (Hidden Roles)	211
UNC-05	不对称信息身份 (Roles with Asymmetric Information)	215
UNC-06	交流限制 (Communication Limits)	218
UNC-07	未知信息 (Unknown Information)	220
UNC-08	隐藏信息 (Hidden Information)	222
UNC-09	概率管理 (Probability Management)	224
UNC-10	可变起始设置 (Variable Setup)	226
UNC-11	秘密控制 (Hidden Control)	228
7	经济	230
ECO-01	交换 (Exchanging)	231
ECO-02	交易 (Trading)	234
ECO-03	市场 (Market)	236
ECO-04	延时购买 (Delayed Purchase)	239
ECO-05	收入 (Income)	241
ECO-06	自动资源增长 (Automatic Resource Growth)	243
ECO-07	贷款 (Loans)	245
ECO-08	不限量购买 (Always Available Purchases)	247
ECO-09	我分你选 (I Cut, You Choose)	249
ECO-10	折扣 (Discounts)	251
ECO-11	升级 (Upgrades)	253
ECO-12	随机产出 (Random Production)	255
ECO-13	投资 (Investment)	257
ECO-14	所有权 (Ownership)	259
ECO-15	订单 (Contracts)	261
ECO-16	贿赂 (Bribery)	263
ECO-17	未选资源增值 (Increase Value of Unchosen Resources)	265
ECO-18	谈判 (Negotiation)	267
ECO-19	联盟 (Alliances)	269
8	拍卖	271
AUC-01	公开拍卖 (Open Auction)	273
AUC-02	英式拍卖 (English Auction)	275
AUC-03	回合顺序拍卖 (Turn Order Until Pass Auction)	277
AUC-04	投标拍卖 (Sealed-Bid Auction)	280

AUC-05	平手抵消型投标 (Sealed Bid with Cancellation)	283
AUC-06	限制性竞标 (Constrained Bidding)	285
AUC-07	单轮拍卖 (Once-Around Auction)	288
AUC-08	荷式拍卖 (Dutch Auction)	290
AUC-09	第二投标拍卖 (Second-Bid Auction)	293
AUC-10	选择顺序竞标 (Selection Order Bid)	295
AUC-11	多项拍卖 (Multiple-Lot Auction)	297
AUC-12	闭环经济拍卖 (Closed-Economy Auction)	299
AUC-13	反向拍卖 (Reverse Auction)	301
AUC-14	灵巧性拍卖 (Dexterity Auction)	303
AUC-15	固定位置拍卖 (Fixed-Placement Auction)	305
AUC-16	荷式优先度拍卖 (Dutch Priority Auction)	307
9	工人放置	309
WPL-01	标准工人放置 (Standard Worker Placement)	311
WPL-02	不同类型工人 (Workers of Differing Types)	313
WPL-03	增减工人数量 (Acquiring and Losing Workers)	315
WPL-04	骰子工人 (Workers-As-Dice)	317
WPL-05	增减建筑物数量 (Adding and Blocking Buildings)	319
WPL-06	单一工人 (Single Workers)	322
WPL-07	建造行动与奖励 (Building Actions and Rewards)	324
WPL-08	回合顺序与结算顺序 (Turn Order and Resolution Order)	326
10	移动	329
MOV-01	棋盘化 (Tessellation)	330
MOV-02	掷骰移动 (Roll and Move)	334
MOV-03	模式移动 (Pattern Movement)	336
MOV-04	移动点数 (Movement Points)	338
MOV-05	资源移动 (Resource to Move)	340
MOV-06	测量 (Measurement)	342
MOV-07	多骰移动 (Different Dice)	344
MOV-08	漂移 (Drift)	346
MOV-09	阶段移动 (Impulse)	348
MOV-10	编程移动 (Programmed Movement)	350
MOV-11	相对位置 (Relative Position)	352
MOV-12	播棋 (Mancala)	354
MOV-13	链接 (Chaining)	356

XXII 桌面游戏设计的基石：机制百科全书

MOV-14	偏移 (Bias)	358
MOV-15	多单位移动 (Moving Multiple Units)	360
MOV-16	地图扩展 (Map Addition)	362
MOV-17	地图收缩 (Map Reduction)	364
MOV-18	地图变形 (Map Deformation)	366
MOV-19	牌库移动 (Move Through Deck)	368
MOV-20	移动模板 (Movement Template)	369
MOV-21	棋子地图 (Pieces as Map)	371
MOV-22	多部分地图 (Multiple Maps)	373
MOV-23	捷径 (Shortcuts)	375
MOV-24	秘密移动 (Hidden Movement)	376
11	区域控制	379
ARC-01	绝对控制 (Absolute Control)	380
ARC-02	区域多数与影响力 (Area Majority/Influence)	382
ARC-03	兵种 (Troop Types)	385
ARC-04	地块与地区 (Territories and Regions)	387
ARC-05	区域参数 (Area Parameters)	389
ARC-06	力量投射 (Force Projection)	391
ARC-07	控制区域 (Zone of Control)	393
ARC-08	视线 (Line of Sight)	395
12	成套收集	398
SET-01	成套估值 (Set Valuation)	400
SET-02	板块拼接 (Tile-Laying)	403
SET-03	网格覆盖 (Grid Coverage)	406
SET-04	网络搭建 (Network Building)	408
SET-05	组合能力 (Combo Abilities)	411
13	卡牌机制	414
CAR-01	吃墩 (Trick Taking)	416
CAR-02	争上游 (Ladder Climbing)	419
CAR-03	聚类与展开 (Melding and Splaying)	421
CAR-04	卡牌抽取、上限与牌库耗尽 (Card Draw, Limits and Deck Exhaustion)	423
CAR-05	牌库构筑 (Deck Building)	425
CAR-06	轮抽 (Drafting)	429
	游戏附录	433

游戏结构

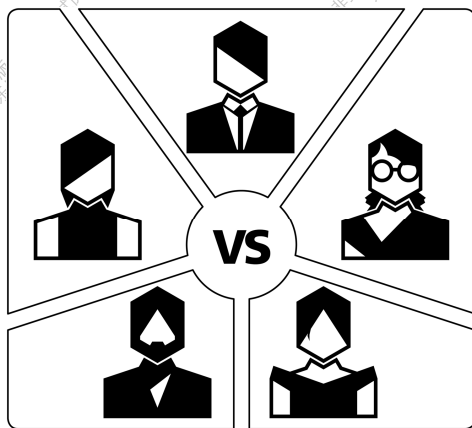
说到游戏，设计师要做的第一个选择就是确定基本结构：谁能获胜？谁会失败？大致体验如何？只是单场比赛，还是一系列对局？或许是包含数个剧本，延续使用同一套状态信息？过去 20 年间，桌面游戏的飞速发展游戏结构带来了巨大创新，而且这种趋势至今不减。

游戏结构衍生出这样一个问题：在实际玩游戏时，游戏结构意味着什么？在合作游戏中，游戏的核心究竟是玩家为了选择行动而进行的讨论，还是玩家在当前回合采取的行动？在限制交流的游戏，游戏的主要玩法是克服交流限制，还是解决游戏谜题？在组队游戏中，设计师还要重视玩家的参与感，因为游戏机制可能会迫使一名队员执行大部分行动，而牺牲其他队员的游戏体验。

在本章中，我们既会介绍竞争游戏和组队游戏中的传统游戏结构，也会介绍基于剧情、具有消耗性的传承游戏中的最新设计理念。

STR-01

竞争游戏（Competitive Games）



描述

包含两名或更多玩家，而只有一位胜者的游戏。

讨论

这是最常见的游戏结构，我们儿时在《糖果国度》和蛇梯棋等游戏中都遇到过。竞争游戏仍然占据着桌面游戏市场的大半壁江山，这种游戏结构通常能为玩家提供一种不偏不倚的期望：撇开罕见好运和游戏技术的影响不谈，每位玩家在游戏开始时的获胜机会大致相当。如果这种期望被打破，玩家就会认为游戏欠缺平衡性，甚至会为其打上“问题游戏”的标签。我们稍后会讨论到，玩家拥有的派系能力和初始条件可能完全对等，也可能非常不对等（见本章 ACT-12 的“可变玩家能力”和第 6 章 UNC-10 的“可变起始设置”）。无论是哪种情况，游戏都要给每位玩家提供大致均等的获胜机会，这点很重要！

很多游戏存在单局游戏无法解决的不平衡性问题，比如国际象棋的先手优势，还有网球的发球占先。竞争游戏通常会通过宏观结构平衡这类优势，比如在锦标赛中，每位选手处于优势位置的机会是均等的。这种解决方式在多人游戏中或许不太可行，但相应地，玩家可能有其他机会解决主观或客观

存在的不平衡性问题，比如桥牌的投标、扑克牌游戏的下注或《强权外交》中的早期结盟。

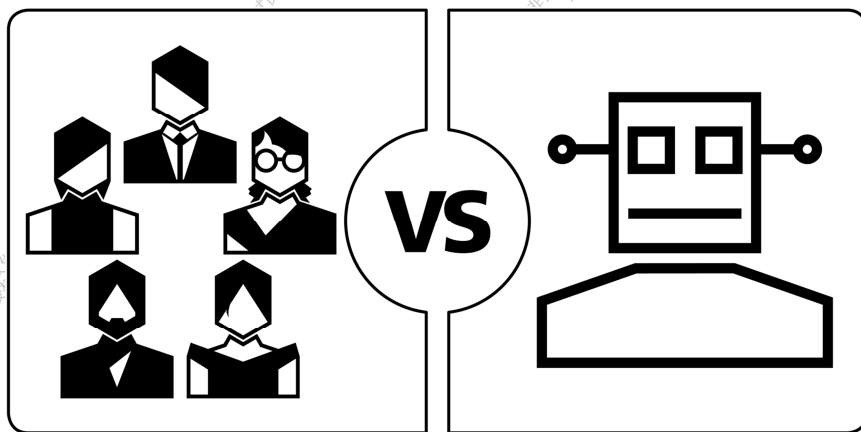
竞争游戏对平衡性的保障会引发诸多相关问题，比如胜负判定和平局决胜。其中平局决胜尤为耐人寻味，因为竞争游戏的胜负取决于终局时的信息，通过这些信息，我们就能判断谁玩得更好。对于很多游戏来讲，这些信息可能无法轻易分辨。如果除了查看谁的分数最高，谁率先冲过终点线，我们还要关注其他信息，那或许就无法根据对应的状态信息合理判断平局玩家之中哪位玩得最好，而很多玩家对共同获胜的竞争游戏不屑一顾。如果想要注重游戏体验，设计师就该考虑到，比起其他部分的游戏体验，玩家会对游戏结局留下更深刻的印象，设计师应当尽量避免出现胜负难分的结局。

游戏范例

《并购》(Acquire)	萨克森 (Sackson)	1964 年
《糖果国度》(Candyland)	阿博特 (Abbot)	1949 年
国际象棋 (Chess)	佚名	约 1200 年
《强权外交》(Diplomacy)	卡尔哈默 (Calhamer)	1959 年
蛇梯棋 (Snakes & Ladders)	佚名	约公元前 200 年

STR-02

合作游戏 (Cooperative Games)



描述

玩家合作行动，以达成一个或多个共同的胜利条件。所有玩家一同赢得或输掉游戏。

讨论

不少游戏要求玩家同心协力，比如组队游戏、一对多游戏、角色扮演游戏和找内鬼游戏。这些都可以看作不同类型的合作游戏，一些单人游戏甚至也属于这类游戏的范畴。为方便起见，我们把那些游戏分别视作独立的类型，在这里只讨论“纯粹”的合作游戏，即所有玩家属于同一阵营，集体获胜或落败的游戏。

自 2008 年马特·利科克 (Matt Leacock) 发布《瘟疫危机》以来，合作类的桌面游戏便呈爆炸式增长。《咨询侦探夏洛克·福尔摩斯》《诡镇奇谈》《魔戒》等早期游戏为合作游戏奠定了基础，其热度也经久不衰，但利科克掀起了合作游戏的创新热潮，这股热潮在此后十几年间持续不断地重塑着现代游戏的形态。

合作游戏之所以声名大噪，是因为它降低了游戏的入门难度。在竞争游戏中，玩家之间的水平差异常常导致老手和新手双方都会经历不愉快的游戏体验。复杂的竞争游戏对新手玩家来说可能高不可

攀，而对手的教学指导会为游戏带来一些负面影响，因为其动机可能并不正当；玩家之间能力的不平衡也会催生畸形的社交情境。在合作游戏中，玩家处于同一阵营，更容易建立友谊，经验丰富的玩家无需担心利益冲突，既可以担起机制教学之责，又可以传授策略战术。对于很多新手玩家来说，合作游戏不仅是通往游戏世界的大门，也是他们持续参与游戏的关键所在。

合作游戏可以宽泛地分为两类：带有人工智能（AI）的游戏和不带有人工智能的游戏。带有人工智能的游戏，如《次元守护者》和《侠鼠魔途》，包含玩家必须与之抗衡的一个或多个对手，其行为由某种简单的人工智能操控，人工智能则由设计师编写。在《次元守护者》中，人工智能受牌库驱动，牌库会决定敌方反派的行动及其瞄准的玩家。《侠鼠魔途》则包含一套简单的算法，玩家可以凭此算法控制敌方角色行动。

不带有人工智能的游戏，如《诡秘庄园》和安托万·博扎（Antoine Bauza）的革命性代表作《花火》，向玩家展现的则是有待解决的谜题，以及必须应对的时间、资源和互动限制。不过，这些游戏里并没有反派或敌对势力采取行动与玩家主动对抗。

不同类型的合作游戏之间还有另外一个区别：玩家在游戏中是保有对资源、行动和选择的自主权，还是所有决策都要达成共识——即便他们名义上控制着各自的游戏角色。我们可以称前者为结伴游戏，称后者为协作游戏。合作游戏通常倾向于采用协作玩法，但也有规则明确且严格地禁止这种协作，迫使玩家独立制定决策，而不是集体达成共识，比如对交流、时间和目标设置限制。

对一些玩家来讲，协作玩法会催生出“领袖玩家”的问题，也就是“独断问题”，即某位玩家把控团队讨论和决策制定，凌驾于其他玩家之上，引发不好的游戏体验。这个问题的出现原因不一而论，表现方式也不尽相同，涉及很多超出本书讨论范围的社交情境因素。有些玩家和设计师认为，领袖玩家属于团队构成或团队协作性问题，而不是设计问题，但设计方面的某些选择确实会导致游戏更容易被领袖玩家抢挖，尤其是在玩家之间没有信息差，游戏局面也不太复杂时，领袖玩家就更容易出现。

另一种极端是游戏根本无法诞生领袖。《飞跃魔盗团》等游戏将玩家的交流方式设计成一种游戏机制，即玩家无法自由分享信息，也无法建议他人如何进行游戏。《灵光同线》将这种机制做到了极致，禁止玩家以任何形式交流自己手中持有哪些卡牌。这种交流限制或许可以成为规则的一部分，但实际上并没有划分明确的界限，规定哪些信息传递的方式可行，哪些不可行。不同的团队会采用不同的玩法，有些团队明确规定限制交流的程度，有的团队则对此心照不宣。这种设计带来的结果非常两极分化，部分玩家会彻底排斥这类游戏，甚至质疑它们能否算是游戏。尽管如此，这种限制交流的方式有潜力造就非凡的游戏体验，使参与者之间的联系达到近乎“心灵感应”的程度。

交流限制并不是阻止玩家达成游戏内共识的唯一方法。《太空学员》《太空警报》和《骰越生死线》引入了即时元素，因为没有协商的时间，玩家不得不独立做出决策。其他游戏也做出了各种尝试，有的令玩家深入沉浸角色，有的为玩家提供隐藏信息，有的将玩家操控角色的方式设计得极其复杂。《约德尔：战斗学院》和《灵迹岛》都是让玩家难以掌握他人能力和决策方向的例子。《次元守护者》尝试了类似的做法，为每位玩家提供独特的预组牌库。《时间守望》《逃脱》和“大搜查！”系列等密室逃脱游戏有时会禁止玩家分享太过具体的信息，这些游戏提供了各种各样的挑战与谜题，甚至提供了千差万别的角色供玩家在解决谜题时扮演，确保每个玩家都能以自己喜欢的方式参与游戏。

6 桌面游戏设计的基石：机制百科全书

合作游戏还有一种值得注意的设计趋势：通过应用程序（App）的辅助，将一对多游戏和领主操控游戏（overlord-style games）转化为合作游戏。《疯狂诡宅》（第2版）和《星球大战：帝国突袭》都推出了应用程序，为游戏增加协作玩法。更普遍的情况是，新发布的游戏不仅带有竞争模式，也会带有合作模式和单人模式。竞争游戏有时还会推出合作模式作为扩展，《奥尔良》和《喔，我的好货！》就是如此。

在今天的桌面游戏领域，最激动人心且硕果累累的发展趋势就是不断探索合作游戏的设计及其可能性。我们鼓励广大设计师继续探究这种炙手可热而又适应性强的游戏结构。

游戏范例

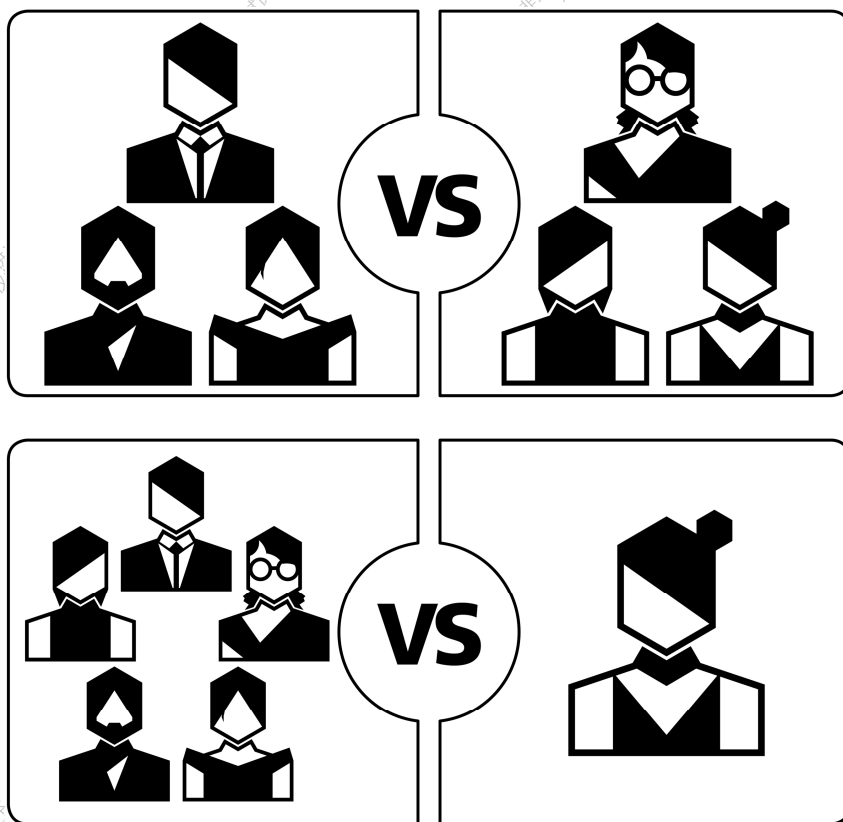
《诡镇奇谈》（ <i>Arkham Horror</i> ）	克兰克（Krank） 劳尼厄斯（Launius） 彼得森（Petersen） 威利斯（Willis）	1987 年
《逃脱》（ <i>Exit: The Game</i> ）	布兰德（Brand）夫妇	2016 年
《骰越生死线》（ <i>FUSE</i> ）	克连科（Klenko）	2015 年
《花火》（ <i>Hanabi</i> ）	博扎（Bauza）	2010 年
《魔戒》（合作版）（ <i>Lord of the Rings</i> ）	倪睿南（Knizia）	2000 年
《飞跃魔盗团》（ <i>Magic Maze</i> ）	拉普（Lapp）	2017 年
《疯狂诡宅》（ <i>Mansions of Madness</i> ）	科内斯卡（Koniesczka）	2011 年
《约德尔：战斗学院》（ <i>Mechs vs. Minions</i> ）	坎特雷尔（Cantrell） 厄恩斯特（Ernst） 利布兰德（Librande） 萨拉斯瓦特（Saraswat） 蒂拉斯（Tiras）	2016 年
《侠鼠魔途》（ <i>Mice and Mystics</i> ）	霍索恩（Hawthorne）	2012 年
《灵光同线》（ <i>The Mind</i> ）	瓦尔施（Warsch）	2018 年
《诡秘庄园》（ <i>Mysterium</i> ）	涅夫斯基（Nevskiy） 西多连科（Sidorenko）	2015 年
《喔，我的好货！》（ <i>Oh My Goods!</i> ）	普菲斯特（Pfister）	2015 年
《奥尔良》（ <i>Orleans</i> ）	施托克豪森（Stockhausen）	2014 年
《瘟疫危机》（ <i>Pandemic</i> ）	利科克（Leacock）	2008 年； 以及其系列游戏
《次元守护者》（ <i>Sentinels of the Multiverse</i> ）	巴德尔（Badell）	2011 年

	本德尔（Bender）	
	雷博塔洛（Rebottaro）	
《咨询侦探夏洛克·福尔摩斯：泰晤士河谋杀案及其他案件》（ <i>Sherlock Holmes Consulting Detective: The Thames Murders & Other Cases</i> ）	爱德华兹（Edwards） 戈德堡（Goldberg） 格雷迪（Grady）	1981 年
《太空警报》（ <i>Space Alert</i> ）	赫瓦季尔（Chvátil）	2008 年
《太空学员》（ <i>Space Cadets</i> ）	恩格斯坦（Engelstein）及子女	2012 年
《灵迹岛》（ <i>Spirit Island</i> ）	罗伊斯（Reuss）	2017 年
《星球大战：帝国突袭》（ <i>Star Wars: Imperial Assault</i> ）	肯帕伊宁（Kemppainen） 科内斯卡（Konieczka） 应（Ying）	2014 年
《时间守望》（ <i>T.I.M.E Stories</i> ）	沙瑟内（Chassenet） 罗佐伊（Rozoy）	2015 年
“大搜查！”（ <i>Unlock!</i> ）系列	多位设计师	2017 年

STR-03



组队游戏（Team-Based Games）



描述

在组队游戏中，玩家组成的团队要为获得胜利而互相竞争。组队结构可以有很多种，包括 2 对 2、3 对 3 等对称组队方式，2 对 2 对 2 等多边组队方式，甚至一对多的组队方式。

讨论

组队游戏是一种古老的人类消遣方式，在体育运动、传统纸牌游戏和兵棋游戏中都十分常见。以

模拟某种冲突为主题的桌面游戏经常需要对冲突双方做出刻画，如《魔戒圣战》中的善恶之争，《轴心国与同盟国》中的两方阵营之争，还有《狼人》中虚构的村民与狼人之间的斗争。在组队游戏中，设计师能忠实再现这种冲突，并让更多玩家同时坐在游戏桌前沉浸其中。

大多数组队游戏在游戏开始时就将玩家分配到此方或彼方的团队中，并允许队友之间进行协作与交流。在某些情况下，队友之间可以共享领地和资源，甚至可以在版图上移动彼此的棋子。比如，早期版本的《轴心国与同盟国》就是利用“最高统帅”规则模拟多国部队共同作战的史实。

将玩家秘密分配为多个团队是社交推理游戏和背叛类游戏的惯用手段。在《狼人》游戏中，狼人知晓彼此的身份，但村民只能推断谁是人类同胞，谁又会在晚上一口吞掉自己。在《太空堡垒卡拉狄加》中，人类与赛隆人都不知晓己方同伴的身份，这就催生出了强烈的猜忌和怀疑。《太空堡垒卡拉狄加》有一个更大的调整：团队划分并非一成不变，玩家可能以人类身份开局，却在游戏中途的忠诚度阶段成为赛隆人——忠诚度阶段可能会将玩家从人类阵营重新分配到赛隆人阵营。

有些游戏在多个层面支持玩家组队对抗。在《大战役》和《强权外交》等游戏中，规则会明确指出，玩家可以自由组建或解散联盟关系。有些游戏甚至将这种联盟关系进一步写入规则。《沙丘》为派系数量不同的联盟提供不同的游戏结束条件，还设置了允许结盟的特殊游戏阶段，并在规则层面限定盟友的行动（如盟友之间不能相互攻击）。《星蚀》为结盟玩家提供经济收益，同时限制这种联盟的数量，并在游戏中对叛徒实施惩罚。有些游戏兼容组队玩法，有些游戏则在机制上明确支持组队行为，两者之间并没有明确的界限。

组队游戏的另一个常见设计是让玩家在游戏中扮演不同的角色，许多合作游戏都会让不同玩家拥有不同的能力，但这类机制远不止如此。在《名流竞猜》《禁忌猜词》和《行动代号》等聚会游戏中，都有一位玩家扮演提供线索的角色，另有一个或多个队友扮演猜测的角色。这种结构尤其适合聚会游戏，因为猜测者不会被排除在游戏之外，一次游戏能容纳大量玩家同时参与，玩家也能随时加入或退出游戏，不必担心为其他玩家的整体游戏体验带来负面影响。

不过，角色分工并非只适用于聚会游戏。《太空学员：骰子对决》和《深海谍影》都采用了某种“船舱作业”的设定，让玩家扮演工程师、雷达操作员、船长和武器专家等角色。每位玩家都在玩一个“迷你游戏”，在船舱中做好自己的本职工作，整个游戏就是将这些相互协作的部分汇总到一起。有时这些角色在整局游戏中固定不变，有时玩家每轮都要轮换角色，有时游戏本身会强制玩家更换角色。最后一种方式对经验丰富的玩家来说有趣而又有吸引力，但对新手玩家来说格外具有挑战性，他们被迫更换角色时很容易不知所措。这也使游戏教学变得更加困难，因为从理论上讲，所有玩家都要在游戏开始前了解每个“迷你游戏”的玩法。设计师应当考虑到这个问题，或许该把更换角色的卡牌或机制放进高级模式中。

还有一种不太常见的组队游戏，即两个以上的团队同时竞争。《星球大战：X翼战机》（*Star Wars: X-Wing*）等遭遇战游戏就支持这种多团队竞争的游戏模式，还有一些更罕见的例子，《诸神之战》（*Cyclades*）的《泰坦》（*Titan*）扩展增加了2对2对2模式，《铁路环游：亚洲》（*Ticket to Ride: Asia*）也支持2对2对2玩法。

其他一些非组队游戏也经常附带组队模式，其中一些游戏尝试将1对1游戏扩展为可容纳更多玩

家的组队模式。前文提到的《轴心国与同盟国》和《魔戒圣战》都包含组队模式，但玩家可以不选择常规的组队玩法，而是使用 1 对 1 规则，和队友共同做出决策。

除此之外，还有两种基于合作关系的游戏类型。其中之一是卡牌游戏，尤其是包含吃墩[⊖]玩法（trick-taking）的卡牌游戏；另外一种则是动作类游戏（action/dexterity games）。《荒野大弹客》包含明确的协作规则，《弹指赛车》和《碌冰野人》等许多弹指游戏可以由不同玩家交替操作。

另一种非常流行的游戏结构是一对多，这种结构尤其适合需要隐秘行动的追猎游戏，即一位玩家设法逃脱一群追猎者的游戏，如《苏格兰场》《幽灵行动》和《搜寻魔戒》。一对多结构在领主操控游戏中也十分常见，即一位玩家操控“坏人”，其他玩家分别操控一名英雄的游戏，《野蛮人柯南》《星球大战：帝国突袭》和《第七层级：最后协议》都属于此类游戏。幻翔游戏公司（Fantasy Flight Games）以应用程序替代操控“领主”的玩家，将旗下许多领主操控游戏转化为合作游戏。

一对多游戏与其他组队游戏最明显的区别在于分组的不对称性。在追猎游戏中，每位玩家通常只能控制一个角色，不同角色往往能力迥异，双方阵营的获胜条件也不相同。在领主操控游戏中，领主一般控制着大量可部署的仆从，而其他玩家只能各自控制一个角色。这类游戏的教学难度很高，因为玩家需要了解双方阵营的玩法才能实际参与游戏。一对多游戏的受欢迎程度经久不衰，但其教学难题始终困扰着各位设计师和玩家。

游戏范例

《轴心国与同盟国》（ <i>Axis & Allies</i> ）	小哈里斯（Harris, Jr.）	1981 年
《太空堡垒卡拉狄加》（ <i>Battlestar Galactica: The Board Game</i> ）	科内斯卡（Konieczka）	2008 年
《深海谍影》（ <i>Captain Sonar</i> ）	弗拉加（Fraga） 勒莫尼耶（Lemonier）	2016 年
《碌冰野人》（ <i>Caveman Curling</i> ）	阔德巴赫（Quodbach）	2010 年
《名流竞猜》（ <i>Celebrity</i> ）	佚名	
《行动代号》（ <i>Codenames</i> ）	赫瓦季尔（Chvátíl）	2015 年
《野蛮人柯南》（ <i>Conan</i> ）	亨利（Henry） 博扎（Bauza） 伯纳德（Bernard） 卡塔拉（Cathala） 克罗克（Croc） 莫布朗（Maublanc） 普尚（Pouchain）	2016 年

⊖ 也被称为“吃墩”。——译者注

《深入绝地：暗黑世界之旅》(第2版)[<i>Descent: Journeys in the Dark (Second Edition)</i>]	克拉克 (Clark) 科内斯卡 (Konieczka) 萨德勒 (Sadler) 威尔逊 (Wilson)	2012 年
《强权外交》(<i>Diplomacy</i>)	卡尔哈默 (Calhamer)	1959 年
《沙丘》(<i>Dune</i>)	埃伯利 (Eberle) 基特里奇 (Kittredge) 奥劳特卡 (Olotka)	1979 年
《星蚀》(<i>Eclipse</i>)	塔赫科卡利奥 (Tahkokallio)	2011 年
《荒野大弹客》(<i>Flick 'em Up</i>)	博雅诺 (Beaujannot) 蒙佩尔图埃 (Monpertuis)	2015 年
《搜寻魔戒》(<i>Hunt for the Ring</i>)	马吉 (Maggi) 马里 (Mari) 内皮泰罗 (Nepitello)	2017 年
《第七层级：最后协议》(<i>Level 7: Omega Protocol</i>)	斯库诺弗 (Schoonover)	2013 年
《疯狂诡宅》(第2版)(<i>Mansions of Madness: Second Edition</i>)	瓦林斯 (Valens)	2016 年
《弹指赛车》(<i>PitchCar</i>)	迪普尔 (du Poël)	1995 年
《大战役》(<i>Risk</i>)	拉莫里斯 (Lamoris) 勒万 (Levin)	1959 年
《苏格兰场》(<i>Scotland Yard</i>)	布格格拉夫 (Burggraf) 加雷尔斯 (Garrels) 赫尔曼 (Hoermann) 伊夫兰 (Ifland) 舍雷尔 (Scheerer) 施勒格 (Schlegel)	1983 年
《太空学员：骰子对决》(<i>Space Cadets: Dice Duel</i>)	恩格斯坦 (Engelstein) 父女	2013 年
《幽灵行动》(<i>Specter Ops</i>)	松内 (Matsuuchi)	2015 年
《星球大战：帝国突袭》(<i>Star Wars: Imperial Assault</i>)	肯帕伊宁 (Kempainen) 科内斯卡 (Konieczka) 应 (Ying)	2014 年
《禁忌猜词》(<i>Taboo</i>)	赫尔施 (Hersch)	1989 年
《魔戒圣战》(第2版)[<i>War of the Ring (Second Edition)</i>]	迪·梅利奥 (Di Meglio) 马吉 (Maggi) 内皮泰罗 (Nepitello)	2012 年

回合顺序与结构

区别“游戏”与“娱乐”的要素之一就是结构的引入。包括对玩家行动的方式与时机加以限制在内，结构引入的形式多种多样，由此也衍生出了“回合”的概念——玩家行动的某种顺序或结构。

进行回合是小孩子最早学习的游戏概念之一。很多如《糖果国度》（*Candyland*）之类的简单游戏，其设计目的就是教会玩家如何等待自己的回合，以及玩游戏所需的其他初期基础概念。

回合结构能为整个游戏体验定下基调：有的游戏趣味性强，有的游戏策略度高，有的游戏紧张刺激。为游戏选择合适的回合结构是设计过程中尤为重要的一环。

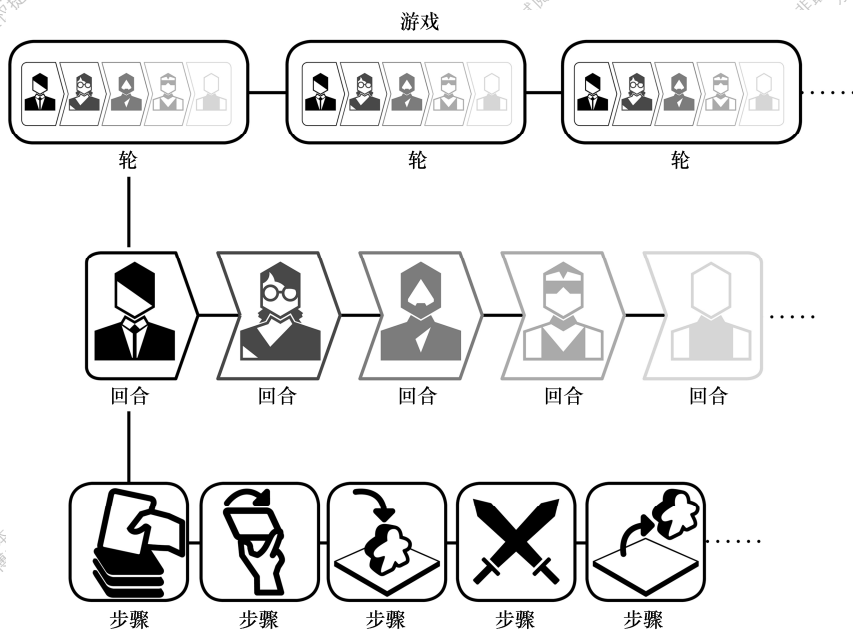
本章内容涉及大量游戏结构，有些机制（如即时游戏）看上去没有结构，实际上也有自己的内在结构、逻辑和设计挑战。

术 语

在描述回合结构时，本书采用了以下普遍使用的术语：

回合，通常指一位玩家执行一系列的**行动**或**步骤**。不过，其他玩家有时可能会以打断或其他方式参与当前回合玩家的行动。

轮，由多个回合构成。构成轮的具体回合数可以是固定的，也可以是不固定的，取决于玩家行动或随机事件。



例如，一局《农家乐》(Agricola)由14轮构成。每一轮都有一位进行首个玩家回合的起始玩家。起始玩家在其回合内会执行两个步骤：放置一个工人，执行工人放置格中描述的行动。玩家按顺时针方向进行回合，直到所有工人均被放置。此时，当前轮结束。

某些动作可能需要在每一轮开始或结束时执行。在《农家乐》中，你可能需要喂养工人，或添加新的可选行动。

许多游戏还会引入**阶段**的概念。根据设计师的需求，各个游戏结构层级都可以插入阶段。一轮可以由多个阶段构成，每个阶段可以包含一系列回合；一个阶段也可以由多轮构成。在**交错式阶段与顺序式阶段**(TRN-15)一节中对此会有更详细的讨论。

阶段与轮、回合之间最重要的区别在于，游戏通常存在多个阶段，每个阶段都是根据不同的特定

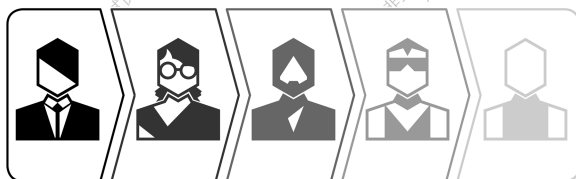
目的而命名的。比如，游戏可能存在“喂养阶段”和“记分阶段”，而两者之间可以毫不相关。相反，轮与轮、回合与回合之间很少会这般大相径庭，其基本结构是相同的。当然，这并不是说每个回合的步骤都完全一致，因为许多游戏会给予玩家多项可选行动。不过，即使并不完全一致，玩家与其他玩家进行的回合至少也是相似的。

一些游戏还会设置比轮更高的层级，其名称多种多样，有简单的，如《仓库城》（*Die Speicherstadt*）中的“时期”，也有更为主题化的，如《历史巨轮》（*Through the Ages*）中的“时代”。

显然，这些术语并非固定不变，有些更复杂的游戏结构可能需要不同的名称。不过，任何超出玩家既有认知或违背常规流程的情况都会增加玩家学习和玩游戏的认知负担。设计汽车时，你可以不把雨刷控制杆安装在方向盘下边，转而安装在收音机下方，也可以设计新的除霜标识，但对新司机来说，这辆车开起来就会比常规的汽车更具挑战性。虽然受众最终还是会逐渐适应，但除非你有足够充分的理由，否则设计时最好还是遵循惯例。

TRN-01

固定回合顺序（Fixed Turn Order）



描述

回合顺序在游戏开始时就确定，不再改变。所有玩家以固定的顺序轮流进行回合，直到游戏结束。

讨论

固定回合顺序是最基本的回合顺序，我们在孩提时代最开始玩游戏时就接触过。从起始玩家开始，玩家通常围绕桌子按顺时针方向进行游戏；不过，亚洲游戏常常按逆时针方向进行。在本书中，我们假定游戏按顺时针方向进行（如渐进回合顺序或“声明起始玩家”行动）。我们建议进行回合的顺序与当地习惯相同，以减轻玩家的理解负担。

固定回合顺序常会导致某位玩家拥有顺位优势（通常是先手玩家，但有时也会是末位玩家）。作为补偿，设计师可以给予其他玩家一些奖励。这种奖励可以是如《香料之路》中额外的或更优质的资源，也可以是如围棋中的胜利点数，抑或是其他优势。

另一个重要事项是要保证每位玩家进行的回合数相等。实现这一点的常见方式是用指示物或标记记录哪位玩家是先手玩家。触发游戏结束条件时，当前轮继续进行，指示物或标记会指示哪些玩家仍能再进行一个回合。这样一来，就能使所有玩家进行的回合数相等。《香料之路》就使用了这种系统。

不过，这种系统可能会提高游戏的复杂程度和设计难度。比如，有些玩家在进行自己的最后一个回合时并不知道游戏即将结束，而有些玩家则会在知晓游戏即将结束后开始自己的最后一个回合，并因此而优化自己的行动。假设有 A 到 E 五位玩家，其中 A 为先手玩家。如果 C 触发了游戏结束条

件，那么 D 和 E 会最后再分别进行一个回合，而后游戏结束。这可能会令 D 和 E 比 A 和 B 更具优势，因为他们能确定这是自己的最后一个回合，并以此为根据采取行动。

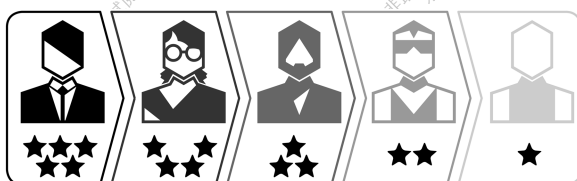
《历史巨轮》使用了固定回合顺序，而且会记录先手玩家。不过，为了应对部分玩家（而非全部玩家）会知晓自己最终回合的问题，游戏有时会额外延长一轮，这取决于何时触发游戏结束条件。若在先手玩家的回合触发游戏结束条件，则当前轮即为最终轮；若在其他玩家的回合触发游戏结束条件，则游戏会继续进行一个完整轮。这能缓解固定回合顺序的问题，但也会令规则更为复杂。

游戏范例

《糖果国度》(<i>Candyland</i>)	阿博特 (Abbot)	1949 年
《香料之路》(<i>Century: Spice Road</i>)	松内 (Matsuuchi)	2017 年
《苍穹浩瀚》(<i>The Expanse Board Game</i>)	恩格斯坦 (Engelstein)	2017 年
围棋 (<i>Go</i>)	佚名	约公元前 2200 年
《地产大亨》(<i>Monopoly</i>)	达罗 (Darrow)	1933 年
	马吉 (Magie)	
双骰游戏 (<i>Parcheesi</i>)	佚名	400 年
蛇梯棋 (<i>Snakes & Ladders</i>)	佚名	约公元前 200 年
《璀璨宝石》(<i>Splendor</i>)	安德烈 (André)	2014 年
《历史巨轮：人类文明的故事》(<i>Through the Ages: A Story of Civilization</i>)	赫瓦季尔 (Chvátíl)	2006 年

TRN-02

数据回合顺序（Stat Turn Order）



描述

每轮的回合顺序由玩家在游戏中资源或位置的相关数据决定。

讨论

数据回合顺序机制为设计师提供了一种新的设计方式，尤其适用于落后追赶（VIC-18）机制。决定回合顺序的资源一般是胜利点数（VIC-01），即胜利点数最少的玩家在回合顺序中第一个进行回合，或者最后一个进行回合。决定回合顺序的也可以是其他资源或版面数据。在《文明》中，回合顺序取决于玩家版图上人口指示物的数量。

在游戏的不同阶段，回合顺序可能会基于不同的数据而发生变化。《电力公司》和《文明》都使用了这种机制。《电力公司》将接入网络的城市数量作为排序的标准，接入城市数量最多的玩家在有些阶段率先行动，在有些阶段则最后行动。拍卖电厂时，领先的玩家必须首先选取电厂并竞标，这会使其处于劣势。购买资源和搭建电力线路时，领先的玩家最后行动，这会使其面临资源更加昂贵或建造位置遭到堵截的情况。在《文明》中，有些阶段的回合顺序由人口统计（人口指示物数量）决定，有些阶段则由胜利进度条决定——有时顺序进行，有时倒序进行。通过这种设计，设计师能精密地控制游戏的平衡性和各个要素的重要程度。玩家能借此操控回合顺序，设计师也可以此为工具，加入落后追赶机制。

使用胜利点数决定回合顺序时（如《电力公司》）要注意，许多游戏的胜利点数在游戏结束时才会发放，或者不会实时记录在记分轨上（VIC-06）。这些没被实时记录的胜利点数有个额外好处——不会影响玩家的回合顺序。如果得分领先的玩家会在游戏过程中受到回合顺序带来的惩罚，游戏结束

奖励的策略权重就会增加，这也是设计师应当考虑的平衡问题。

顺位优势较大时，控制回合顺序会成为至关重要的问题，这可能符合设计师的意图，也可能违背了设计师的意图。例如，在《第三帝国的兴亡》这款模拟第二次世界大战欧洲战场的游戏中，回合顺序由每个阵营的生产量（基础资源点）决定。哪个阵营拥有更多基础资源点通常是显而易见的，回合顺序因此而趋于固定。但在某个临界点，先手玩家会发生变化，导致出现玩家连续进行回合的情况，即某轮最后行动的玩家在下一轮率先行动。玩家对基础资源点拥有一定的控制权，因为未花费的基础资源点会保留到下一轮，而征服、战略储备和其他效果都可能对其造成影响，所以密切关注基础资源点的数量至关重要。

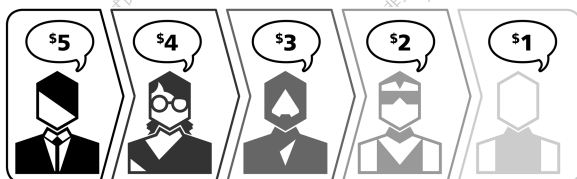
这明显属于设计意图的一部分。在游戏的早期阶段，德国通常会率先行动，但随着美国介入战争且经济实力不断增强，顺位交换便不可避免。同盟国一方会连续进行两个回合，令形势猛然倒向他们。轴心国一方会尝试控制连续回合出现的时机，削弱顺位交换带来的影响，比如在同盟国玩家尚未准备好从中获利时提早触发这个连续回合。

游戏范例

《文明》(<i>Civilization</i>)	特雷瑟姆 (Tresham)	1980 年
《电力公司》(<i>Power Grid</i>)	弗里泽 (Friese)	2004 年
《第三帝国的兴亡》(<i>Rise and Decline of the Third Reich</i>)	格林伍德 (Greenwood) 普拉多斯 (Prados)	1974 年

TRN-03

竞标回合顺序 (Bid Turn Order)



描述

玩家对回合顺序进行竞标。可以使用各种各样的拍卖机制（详见第 8 章“拍卖”）。

讨论

在回合顺序的基础上加入拍卖机制（即“竞标回合顺序”）能让玩家在不时机和不同情况下自行评估不同顺位的相对价值，有助于提高游戏平衡性。不过，这种方法也有一些缺点。首先，这会拖慢游戏的推进速度。拍卖机制通常会大幅增加游戏时长，如果未能与核心游戏机制充分融合，就会显得画蛇添足。这种情况通常出现在对回合顺序进行竞标时，而竞标回合顺序往往是游戏的序幕。

《蒸汽时代》使用了传统的回合顺序拍卖（AUC-03）。拍卖过程可能很久，但回合顺序在这个游戏中非常重要，而且竞标规则也有额外的策略考虑，因为较早退出竞标的玩家可以收回全部或部分出价。在《蒸汽时代》之类严谨的经济类游戏中，竞标会非常激烈，也非常重要，这种游戏体验足以弥补游戏时长大幅增加所带来的不足。

在《权力的游戏》中，玩家通过王座排名轨对回合顺序进行竞标。对王座排名轨出价最高的竞标者不仅会成为先手玩家，还会获得裁定平手的权力。为拍卖设置额外收益能提升玩家的兴趣，从而增加竞标出价。

另外一款使用这种机制的游戏是《城主》，该游戏以打出权力牌的方式来确定回合顺序。每位玩家拥有编号为 1~20 的权力牌，从中选择一张打出（出牌顺序取决于前一回合的回合顺序）。在一局游戏中，每张权力牌只能被每位玩家打出一张，且数字不能与其他玩家在本轮已打出的权力牌相同。这些规则加快了对回合顺序进行拍卖的速度。在这个巧妙的设计中，权力牌不仅决定了回合顺序，还

决定了玩家可用于参与区域多数（ARC-02）机制竞争的棋子（骑士）数量。权力牌提供的顺位优势越大，提供的骑士数量就越少，反之亦然。在《城主》中，合理规划行动策略至关重要，这也使得拍卖回合顺序的阶段更具吸引力。

竞标回合顺序还有一个缺点。拍卖的前提是玩家了解竞标对象的价值。对资源或有形物品进行竞标时，新玩家更容易判断其价值；但回合顺序对新玩家来说是更加模糊的概念，判断其价值可能非常困难。这会导致玩家在拍卖中出价过高或过低，引发平衡性问题，削弱游戏乐趣。因此，如果使用竞标回合顺序机制，建议设计师针对游戏早期的一般性出价提供一些参考，引导玩家合理竞标。

竞标回合顺序系统往往需要实体配件来记录回合顺序，可以用记录轨、指示物、卡牌或其他能指示顺序的东西。使用该系统时，回合顺序与座位顺序并不一致，因此玩家可能会感到困惑，或者需要查看其他记录轨确认顺序，从而耽误一些时间。

游戏范例

《蒸汽时代》(<i>Age of Steam</i>)	华莱士 (Wallace)	2002 年
《城主》(<i>El Grande</i>)	克拉默 (Kramer)	1995 年
	乌尔里希 (Ulrich)	
《权力的游戏》(<i>A Game of Thrones</i>)	彼得森 (Petersen)	2003 年
	威尔逊 (Wilson)	

行 动

电影和戏剧的故事发展与观众无关，游戏的推进却离不开玩家的行动。行动的内容可能纯粹基于运气，可能完全取决于玩家的个人能力，也可能介于两者之间。游戏与许多其他活动的根本区别在于，身处其中的玩家必须有所行动。

我们会在后续章节列举玩家行动具体包括哪些，而在本章介绍设计师可以通过哪些方式允许玩家在游戏中采取行动，以及这些行动的流程。本章介绍的机制应该结合第 2 章的“回合顺序与结构”阅读。

行动是玩家选择执行的一个基本步骤或一系列步骤。移动棋子、拿取方块、销售货物、发起攻击，这些都可以是行动。在有些结构与主题的游戏里，行动也可能是几种动作的混合——玩家可以既拿取方块又销售货物。

行动的选择与整合可以赋予游戏独特的体验，由此构成的行动系统则会决定游戏的复杂程度——包括玩家可以连续执行多少行动、这些行动如何相互关联、玩家之间如何互动，诸如此类。根据使用方式的不同，行动系统可能像轮盘行动（ACT-10）和行动队列（ACT-06）那样成为游戏焦点和关键机制，也可能仅仅是个不引人注意的游戏框架。

如果游戏的互动性不足，或者玩家面临太多选择而不知所措，问题的根源往往在于可选行动呈现给玩家的方式，仔细推敲这方面的设计可能会受益匪浅。

ACT-01

行动点数 (Action Points)



描述

玩家在自己的回合获得一定行动点数，可以花费它以执行各种行动。

讨论

这是一种可以应用于各类游戏结构的常见机制，但其中仍有一些普遍规律值得探讨。

实现该机制的常见方式是让玩家在自己的回合获得固定的行动点数，将其花费用以执行任意组合的行动，每个行动均消耗 1 个行动点数。例如，在《瘟疫危机》中，玩家每个回合获得 4 个行动点数，用于执行移动到其他城市或移除一个瘟疫方块等多种行动。

《蒂卡尔古城》使用了类似的方式，但其单个行动可能花费不止 1 个行动点数——每位玩家在自己的回合会获得 10 个行动点数，而行动会花费 1~4 个行动点数。这种设计可以显著增加玩家的决策空间，设计师要明白，这样做会提升游戏的复杂程度。

单个游戏可能存在多种行动点数。《历史巨轮：人类文明的故事》就包含了内政和军事两种不同类型的行动点数，每种点数只能用于特定类型的行动。

该机制还有一些变体，限制玩家每个回合只有一次机会执行某个行动。有些游戏允许玩家保留未使用的行动点数，以便下一个回合使用，有些游戏则要求玩家消耗所有行动点数，否则便会作废。

许多使用该机制的游戏不会直白地给予玩家行动点数。例如，游戏可能只告诉玩家从 3 个可执行行动中选择 2 个，甚至 1 个。在《封地奇谋》中，每位玩家在每个回合要同时从个人牌库中的 11 张可用行动牌里选择 4 张使用。在这种设计下，同一个行动能否重复执行、可以重复执行几次就变得很直观，这实际上取决于牌库中有多少张相同的行动牌。

《星际武士》使用了行动点数系统的另一种变体。在这个游戏中，玩家要从有限的选项中挑选自己想要执行的行动，他们还必须从标有数字 1~4 的命令标记中选择一个使用。这个数字决定了已选行动的可执行次数。例如，如果选择移动行动并使用标有数字 3 的命令标记，玩家就可以移动 3 个单位。

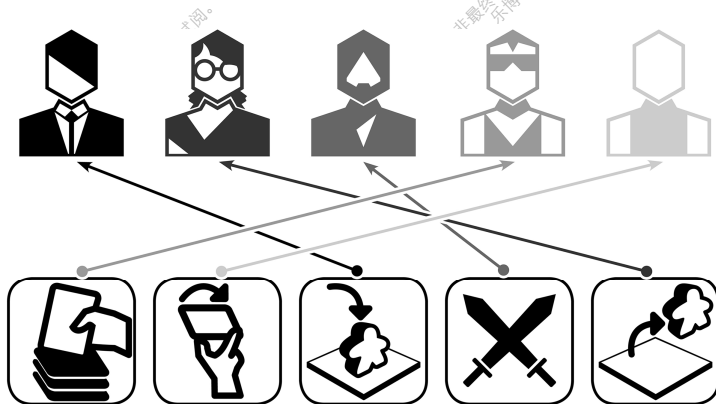
行动点数系统能让玩家灵活地进行自己的回合。通过改变每个回合可用的行动点数，设计师就能控制游戏的节奏。行动点数越少，游戏回合推进得就越快；行动点数越多，游戏回合持续得就越久，行动之间实现配合的空间也就越大。

游戏范例

《安卓纪元：矩阵潜袭》(<i>Android: Netrunner</i>)	加菲尔德 (Garfield) 利青格 (Litzsinger)	2012 年
《封地奇谋》(<i>Feudum</i>)	斯旺森 (Swanson)	2018 年
《禁闭岛》(<i>Forbidden Island</i>)	利科克 (Leacock)	2010 年
《圣域》(<i>Kemet</i>)	巴里奥 (Bariot) 蒙蒂亚热 (Montiage)	2012 年
《瘟疫危机》(<i>Pandemic</i>)	利科克 (Leacock)	2008 年
《星际武士》(<i>Starship Samurai</i>)	维加 (Vega)	2018 年
《历史巨轮：人类文明的故事》(<i>Through the Ages: A Story of Civilization</i>)	赫瓦季尔 (Chvátíl)	2006 年
《蒂卡尔古城》(<i>Tikal</i>)	基斯林 (Kiesling) 克拉默 (Kramer)	1999 年

ACT-02

▶▶ 行动选取 (Action Drafting)



描述

玩家从公共行动池中选择各种行动。可选行动的数量有限，被选取的行动无法被再次选择。

讨论

在该机制下，选择行动这件事本身就会制造玩家之间的互动。许多游戏都包含行动，但通常来说，一位玩家选择了某个行动，并不代表其他玩家无法再次选择该行动。而行动选取机制建立了一个行动的“市场”，玩家要通过竞争选取行动。

行动选取是一种十分常见的机制，别称众多，如角色选取和工人放置。在工人放置机制中，玩家将棋子（也就是“工人”）放置在版图上的行动格中，自己执行对应行动的同时阻止了对手执行同样的行动。鉴于工人放置机制的多样性和重要性，我们将在第 9 章专门探讨其注意事项和各种变体。第 9 章讨论的内容，如起始玩家的优势大小，也适用于此处讨论的绝大多数机制。

《荣耀之城》中的行动选取机制是以选择角色的形式实现的。在《荣耀之城》中，起始玩家要拿起所有角色卡（卡面标有对应的行动），从中选择一张，然后把剩余卡牌传递给左侧玩家。玩家选择的卡牌并不公开，所以该系统会产生信息的不对称性（UNC-05）。《波多黎各》和《银河竞逐》也使用了差不多的选择角色机制。在每轮游戏中，每位玩家选择（选取）一个角色，执行对应的行动。在

《波多黎各》中，玩家可以执行其他玩家选取行动的弱化版本（参见本章 ACT-08 的“跟随”）。《银河竞逐》也使用了跟随机制，但玩家可以选择相同的角色。

该系统的另外一种常见实现方式是使用骰子池。在行动选取阶段开始时，投掷若干骰子，骰面的每个数字对应一个特定的行动——比如在《拉格兰哈庄园》中，所有投掷出 4 的骰子都会被放置在“获取 4 枚银币”的行动格。所有骰子都被放进行动格后，玩家轮流选取骰子，执行对应的行动。这里的变化之处在于，所有玩家选择了两枚行动骰子之后，游戏会额外剩下一枚骰子，此时所有玩家都可以执行该骰子对应的最后一个行动。

基于骰子池的行动选取系统会破坏玩家的完美规划，因为玩家需要根据可用资源做出相应的调整。此外，这种系统迫使玩家不仅要考虑自己的规划，还要考虑对手的需求。玩家可能会考虑次优选项，从对手那里夺取资源（也就是所谓的“恶意选取”）。

《地城领主》使用了该机制的另一种变体。在这款游戏中，玩家要从 6 张可选行动牌中秘密选取 3 张，按顺序将牌面朝下放置在自己面前。然后每位玩家翻开自己选取的第一张牌，并在自己选定的行动格中放置指示物（回合顺序中的平手问题由起始玩家指示物解决）。越早在行动格中放置指示物，玩家执行该行动的效果就越强。

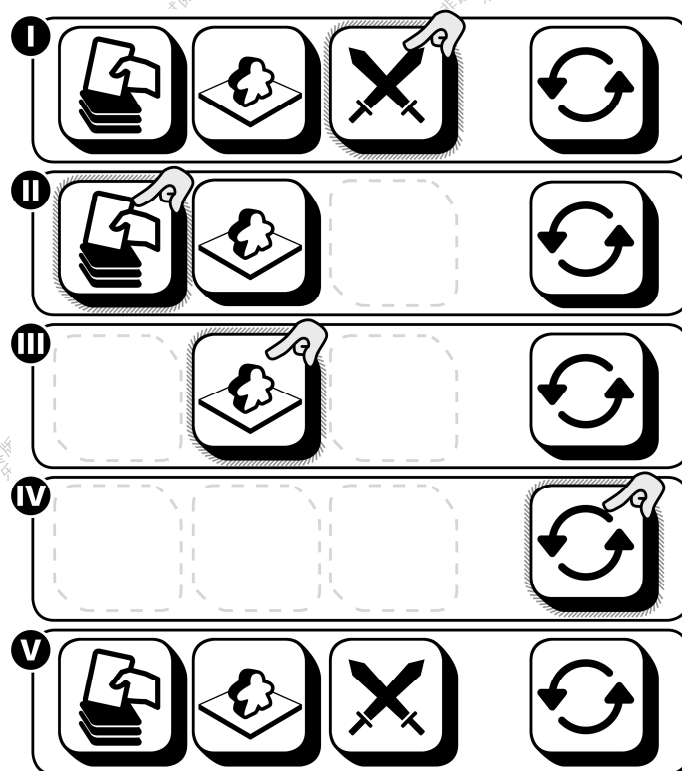
在《魔戒圣战》中，每位玩家都有自己的骰子池，玩家会轮流从中选取一枚骰子。这种系统并不是真正意义上的行动选取，因为玩家并不会剥夺对手的行动选择机会。不过，这样做的确限制了可选行动的范围，既提供了灵活性，又让玩家能够知晓对手接下来可能执行哪些行动。

游戏范例

《七大奇迹》(7 Wonders)	博扎 (Bauza)	2010 年
《农家乐》(Agricola)	罗森贝格 (Rosenberg)	2007 年
《荣耀之城》(Citadels)	法伊杜蒂 (Faidutti)	2000 年
《科英布拉》(Coimbra)	布拉西尼 (Brasini)	2018 年
	吉利 (Gigli)	
《地城领主》(Dungeon Lords)	赫瓦季尔 (Chvátíl)	2008 年
《拉格兰哈庄园》(La Granja)	克勒 (Keller)	2014 年
	奥登达尔 (Odendahl)	
《波多黎各》(Puerto Rico)	赛法特 (Seyfarth)	2002 年
《银河竞逐》(Race for the Galaxy)	莱曼 (Lehmann)	2007 年
《魔戒圣战》(War of the Ring)	迪梅利奥 (Di Meglio)	2004 年
	马吉 (Maggi)	
	内皮泰罗 (Nepitello)	
《伊斯法罕》(Yspahan)	波雄 (Pauchon)	2006 年

ACT-03

行动收回 (Action Retrieval)



描述

每位玩家都有一套可选行动，这些行动会以卡牌、指示物或其他形式呈现。已经执行的行动会被消耗，直到被收回之前都无法再次执行。通常来说，行动收回本身也是一个行动，或者可能需要花费一整个回合来执行。

讨论

该机制关注的是效率。收回已使用卡牌需要花费一个行动，所以更频繁收回卡牌的玩家就会有更

少的行动用于完成目标，导致自己处于劣势。

可选行动通常包含一系列影响游戏方方面面的不同选择。例如，《巨人的进击》的可选行动包含移动、攻击、招募、结盟和领导。使用移动之后，玩家就无法再次执行该行动，除非其花费一个回合用于行动收回，将自上次收回以来使用的所有行动牌都恢复为可用状态。这种设计能阻止玩家一次又一次地选择某个特定行动（比如招募），迫使玩家采取均衡策略，提早规划接下来几个回合的行动。因此，使用行动收回机制的游戏会有更强烈的策略感。这种机制还会给游戏带来额外的策略性玩法，因为信息是透明的，对手知道你没有可选的移动行动，无法对其移动到其他区域的行动做出响应。

许多游戏会额外增加复杂性，奖励规划行动顺序的行为。在《巨人的进击》中，行动越靠后执行，其效果就越强力。例如，如果在收回后作为第一张牌打出，移动牌只能移动一个单位，但如果在招募牌和攻击牌之后打出，移动牌就能移动三个单位。

还有一种变体是将一次性卡牌和可收回卡牌混在一起。在《幽港迷城》中，有些行动牌只能在当前场景使用一次，其他行动牌则会在角色休息时恢复为可用状态。

游戏范例

《巨人的进击》(<i>Assault of the Giants</i>)	帕克斯 (Parks)	2017 年
《香料之路》(<i>Century: Spice Road</i>)	松内 (Matsuuchi)	2017 年
《幽港迷城》(<i>Gloomhaven</i>)	奇尔德雷斯 (Childres)	2017 年
《灵迹岛》(<i>Spirit Island</i>)	罗伊斯 (Reuss)	2017 年