

如何开始

1. 决定背景和角色

首先，所有人讨论或投票决定世界观背景，比如中世纪、武侠、克苏鲁、赛博朋克，并决定你们这一个故事的主题，或者说一起共事的目的是什么（至少一开始是这样），比如进行一场荒岛直播、权力之争、探索秘境、寻找凶手等；

检定牌堆里初始默认有一张✓牌和 X 牌：

玩家各拿取一张✓牌和 X 牌；

接着每个人都完成以下步骤（堆牌堆内容均不公开）：

- 写一个符合背景的地点，塞入地点牌堆；
- 写一个符合背景的 NPC，塞入 NPC 牌堆；
NPC 可以是详细描述，也可以是一个标签化的词语，比如女孩、医生、古老者、小狗、胡亥、尸体等，后续主持人可以为这个角色增加其他设定。

- 写两个符合背景的事件，塞入事件牌堆；

例如：遭遇抢劫、被锁在了房间、受到伪人邀请、被指认为是杀人者等等。

每个事件可以附带一个解决之后的奖励，比如仙丹、可以看穿真身的镜子等，由做出最大正向贡献的玩家获得。事件要尽可能的简单，让之后抽到的人有发挥的余地……如果该事件后没有附带奖励，贡献分不出高低，导致奖励不够分，玩家就在特殊牌堆抽取一张作为奖励。

- 写一个秘密和一张以上紧迫的动机，塞入秘密和动机牌堆；（也可以所有玩家将秘密和动机写入一张牌上，将秘密和动机绑定）

例如：你是一个三体人，你要制造冲突让人类反目，不然你的工作和人生就完蛋了；你是秦始皇，你重生了，这次你一定要拿到仙丹长生不老；你是求婚狂，你要让所有玩家答应和你结婚；你是野心家，你要在故事里获得一股势力；你是侦探，你要获取所有玩家的秘密等等。

所有人随机抽选一张秘密和动机牌作为获胜的条件（不暴露你的秘密和动机，猜出谁拿了谁写的秘密牌、达成动机牌），不能主动暴露，然后游戏就开始了。

注意，也可以选择玩家都了解的文学作品的进行演绎，只要对一些牌堆进行调整，同时，玩家人数过少时，在准备阶段每人多写几张牌塞入牌。

2. 主持人轮换

可以通过投掷骰子大小决定回合次序，在自己的回合内自己作为主持人，在现有的地点牌堆、NPC 牌堆、事件牌堆中抽取两张牌公开，然后根据这些关键内容来描述在游戏中的地点、发生的事情，为其他

玩家行动的后果增加描述。（抽取的事件可以全体遭遇或者选择几人遭遇）

3. 行动与检定

其他玩家则只能操控自己的角色，你可以做出某个行动，但是成功与否在于其他玩家（包括主持人）。但如何判断你的描述属于一种行动呢？如果你描述你的行动实质上并没有推动故事进展，那么不算一种行动，但是，如果你想影响其他玩家或 NPC 角色、进行探索、获得信息，或者这回合的主持人觉得这里需要一个检定才能获得相应的结果或线索，便算作一个行动。

检定的情况：有玩家异议，除你之外的其他玩家拿出一张✓牌或者 X 牌放入检定牌堆（也可以选择将任何牌放入检定牌堆），你抽取一张决定你的行动是否成功。（✓代表成功，X 代表失败）然后由主持人描述行为的结果。

可以通过场外交流、合作、交易特殊牌等方式让其他玩家改变想法，增加成功率。

主持人的角色在自己的回合内行动也需要遵守以上规则。

所有人完成一次行动（如果没有想做的，可以跳过、但是不能保留到下一回合），这一回合就结束，主持人自行选择写 0~1 张地点牌、NPC 牌或事件牌塞入相应的牌堆，轮到下一位玩家作为主持，所有只要是公开的牌，接下来的主持人都可以继续使用、在其增加设定，但是不能否决上一位主持人在这个故事中添加的设定，不能出现你们之前经历的一切是做梦、是幻觉等否定描述，除非在先前的描述中就提及你们陷入了梦境（这两者是左右括号的关系）。

所有牌抽取完后，故事结束，由最后一个主持人总结这个故事，所有人公开动机。

3. 特殊牌堆

特殊牌堆的牌可以随时使用，但是每回合只能使用一张，使用完就会回归牌堆。通过遭遇后可以抽取，玩家可以加入自制的特殊效果牌，以下为特殊牌示例：

1	遭遇转移	将你的遭遇转移给其他玩家
2	不准抽卡	当前回合的主持人少抽取一张牌
3	连续行动	本回合增加一次行动
4	拿来吧你	获取一件其他玩家手中的特殊牌
5	会赢吗	检定时，牌堆里格外增加一张✓牌

补充玩法：单一主角

所有玩家共同操纵一个角色，但是每个玩家的动机是不同的，这个玩法删除动机牌中的秘密，结束条件改为一个玩家达成动机，其他部分保持不变。



LOADING