

镜解

YOANN LEVET

PAULINE DETRAZ



游戏配件

2

设置

4

游戏目标和规则

6

软件介绍

7

游戏回合

8

1 - 移动取景器

2 - 选择问题，消耗时长

3 - 通过考古镜获得答案

我拼好了!

12

单人模式

14

专家模式

15

谜底

16

制作人员

20

40' | 1-4 | 12+

Ludonaute

戏梦
桌游

游戏配件

反面：单人模式
(轨上位置皆有编号)



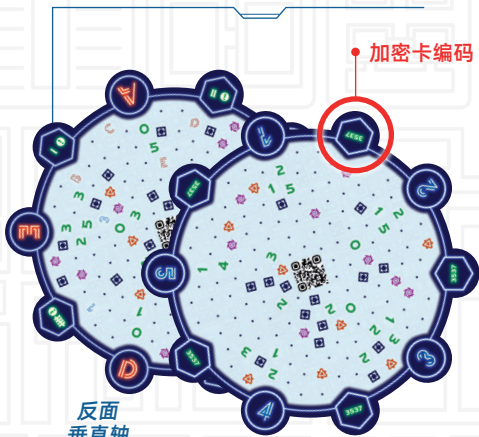
正面：多人模式

1张城市版图

地图上所示的地方

28张加密卡

古人遗留的线索



加密卡编码

反面
垂直轴

正面
水平轴

考古镜可以解读加密卡，解答你的一切疑问。



1个取景器标记

标示考古镜选取的地图轴线

时间轨
坐标圆圈

1个起始线索盘



解读孔

蓝色指针，显示目前询问的物件

真视

1个考古镜

(分为两块，在首次游戏前需拼装在一起)

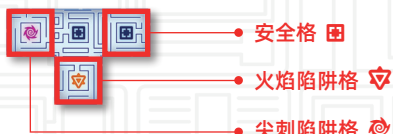
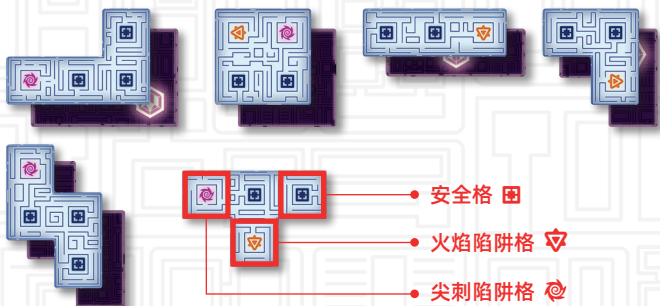
能解读加密卡的精密装置。

每位考古学家（共4位）：

6个建筑板块：
(反面有考古学家的颜色)：
在古籍中提到的城市建筑

由4格组成的4个大建筑

由3格组成的2个小建筑



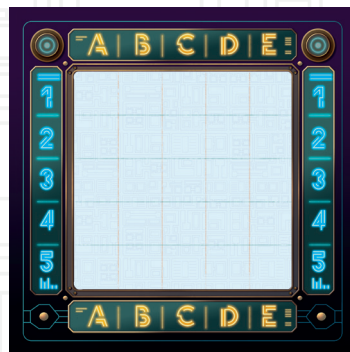
稿纸



8个陷阱标记
帮助理清思路

组装方式

确保考古镜的所有小孔都能显示清楚



1张地图版图
(有25个区域)

你需要填补的空白地图

1个时间图片

收集信息所花的时间

正面：寻找中

反面：检查中



反面印有玩家提示



2张屏风

这可不是合作，其他人不必了解你的思路.....

关于应用软件



扫一下！

目前通过应用软件可以体验《镜中解》。游玩体验略有不同，不过实体游戏中无需使用该软件。

阅读“关于应用软件”的相关内容，了解更多信息。

设置

1 拿出考古学家的游戏配件：2张屏风、1张地图、6个建筑、1个时间圆片、8个陷阱标记和1份稿纸，另外再找些笔。

所有记录、思路和地图都需要在屏风后进行，所有玩家独立解密。

将剩余不用的游戏配件放回盒子。

2 根据游戏模式，将城市版图正面或反面朝上放在桌子中间，并将取景器放于 1 轴。

在时间轨起点处随机放置时间圆片，每1格放置1个圆片，并以寻找中一面朝上，从左上角沙漏右边开始。示例：3人游戏中，在前3格中分别放置1个时间圆片。

3 每轮游戏只需随机抽取1张加密卡，剩余加密卡可放回盒子。本张加密卡是本场游戏中需要解开的谜题，上面有绘制城市地图所需的所有信息。

4 将考古镜放在所有人都能拿到的地方。

起始线索

每个起始线索 ❶ 会显示1个建筑其中1个陷阱的位置，而你要在游戏中找到线索中指的是哪个建筑。

所有玩家一起商定使用多少起始线索：

- ❶ 3条线索的游戏将会更难；
- ❷ 5条线索的游戏将会更易。

5 把加密卡放在起始线索盘下。

转动加密卡，让线索 ❶ 1的图标对准起始线索盘底部六边形。

大声读出线索上的3个物件，让每位考古学家记录下来（1个坐标由1个字母、1个数字和1个陷阱符号组成）。

如果想要第2个线索，再次转动加密卡，让线索 ❶ 2的图标对准起始线索盘底部六边形，并大声读出线索上的3个物件。

重复以上过程，获取完想要的起始线索。

起始线索的示例：C、1、⚡ 表示 C 列与 1 行的汇合处有 1 个 ⚡ 符号。

你可以多给新手考古学家1到2个线索，让大家保持在同一水平线。

关于应用软件

游戏开始后，你可以在软件上输入加密卡编码，即可检索到与谜题相关的起始线索。



每场抽取的加密卡
会给你不同谜题去
解答。



拥有起始线索越多，游戏就更容易。

山中坐落着一座神秘城市……没有可用地图在手，所有人都不愿舍身探险！这是一项艰巨任务，需要交由像你一样思维缜密的考古学家完成。在绘制任务中，你可以借助考古镜，去破解古人遗留的加密卡。

寻找线索，推理出它们之间的联系，最后绘制出这座神秘城市的地图……但要小心，如果推理失误，没有正确的地图，贸然前往可能让你付出生命代价。

现在轮到你了！

游戏目标和规则



每张加密卡代表了独一无二的城市布局，你要用6个建筑板块拼出城市地图。

你的目标是成为第1个找到正确布局的玩家，建筑的位置和朝向都必须与其一模一样。

别担心，考古镜能助你一臂之力。这个研究工具经过了精密设计，非常可靠，万无一失。根据提出的问题，它会提供有关建筑、陷阱和空格等重要位置信息。

不过，提问非常耗时，问题越复杂，所耗时间也越长。所以要仔细斟酌，恰当提问，运用推理，跟随逻辑，成为最快拼出地图的玩家。

建筑放置规则

- 所有建筑需放在同一面，露出陷阱格和安全格，不能分为两面，蒙混过关！
- 建筑不能超出5X5的地图范围。
- 6个建筑都需要放进地图中。
- 所有建筑总计有4个尖刺陷阱格  和4个火焰陷阱格 。
- 地图上会有3个没有建筑的空格。



软件介绍

你可以在软件上体验所有游戏模式，包括单人和多人。

要开始新游戏，只需进入首页并点击**开始游戏**即可。

输入加密卡编码，点击普通模式或专家模式进行游戏（见第15页）。



这里也会定期更新内容，带来更多挑战。界面设计简单直观，极易上手。

游戏回合

在《镜中解》中，玩家并非按照特定顺序行动，而是根据时间圆片在时间轨上的位置而定。

当你的圆片位于**时间轨最后时**，就轮到你的回合了。你需要提1个问题，并向前移动圆片，表示你为提问所耗的时间。

游戏开始时，圆片在箭头最右侧的考古学家最先行动。接着，其他考古学家按**顺时针方向**，轮流开始行动。

如果你的圆片在回合结束后，仍处于最后位置，那你可以连续行动。

重要事项：当根据所用耗时向前移动时间圆片时，你需要跳过其他玩家所占的格子，同一格不能有2个时间圆片。

示例

艾力最先开始，向前移动4格，接着是罗宾，向前移动3格。最后轮到查理，向前移动2格，而因为她的圆片仍位于最后，她可以再行动一回合。查理回合结束之后，就轮到了罗宾。



每回合分为3个步骤，包括连续进行的回合：

1- 移动取景器

每回合开始，你提问需依照的轴线会自动改变。将城市版图上的取景器标记按顺时针移动1步，字母表示你地图上的列，数字表示行。

考古镜的真视每回合都会改变。

2 - 选择问题，消耗时长

- **决定好你想问考古镜的问题。**接下来，你可以选择改变取景器的位置，但**必须**选择询问哪种物件（建筑、陷阱或是空格）。这两种选择将左右你的问题所用耗时。

你可以将取景器移动至你想要的轴线：

耗时：



- 将取景器按顺时针再移动1步。

耗时：



- 将取景器移动至坐标圆圈上你想要的任意位置。

你可以更改考古镜的真视，但重新调整设备需要时间。

- 在时间轨上**移动时间圆片**，前进格数与问题总耗时一致。

从以下物件选择1个进行提问，不同问题耗时不同：

耗时：



- 有多少建筑在所选轴上？

答案会是1到5的数字。

- 有多少空格在所选轴上？

答案会是0到3的数字。

耗时：



- ▣ ▢ 某个小建筑中，有哪种格子在所选轴上？

答案会是0到3个符号。

- ⚡ ⚡ 有哪些陷阱格在所选轴上？

答案会是0到3个符号。

耗时：



- ▣ ▣ ▣ ▣ 某个大建筑中，有哪种格子在所选轴上？

答案会是0到3个符号。

一些信息的耗时会更多。

示例

艾力的圆片位于最后，所以现在是他的回合。艾力的问题是：▣ ▣ 中，有哪种格子在1轴上？

艾力将取景器移动了2步，置于1轴上，消耗1个时长。另外，他还选择询问▣ ▣，消耗3个时长。

艾力提问总共消耗4个时长，他必须将他的时间圆片在时间轨上向前移动4格。

3 - 通过考古镜获得答案

首先拿出考古镜并将蓝色指针对准你想询问的物件。

接着拿出加密卡，根据城市版图上取景器标记所指的轴线（字母或数字），将有相应轴线的那一面向上，放在考古镜下，将该根轴线对准真视。确保将卡牌和考古镜各个部分都正确贴合，可以通过外侧的圆圈形状检查。

放置加密卡之前，要**先**将考古镜设置好，否则可能会不小心看到其它信息，影响游戏体验。

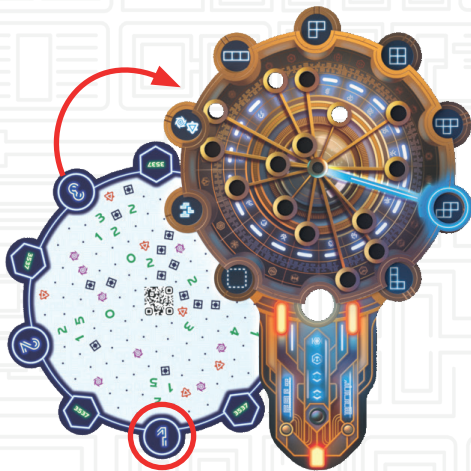
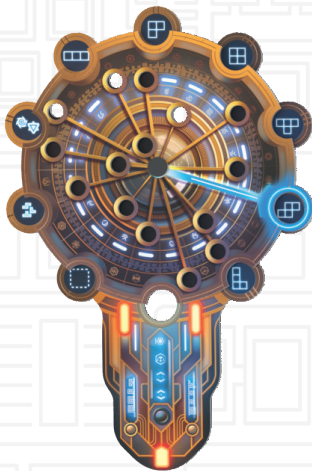
注意：你可以在游戏过程中随时查看之前所提问题的答案。

示例

艾力将蓝色指针拨到 \oplus ，和他询问的物件一致。







艾力拿出本局游戏的加密卡，将 \uparrow 轴对准真视，并确保卡牌和考古镜各个部分都正确贴合。

考古镜这时会对艾力问题进行解答：



考古镜的答案是， \oplus 中，有安全格 \boxplus 和尖刺陷阱格 \ominus 在 \uparrow 轴上。小圆点 \bullet 表示，该建筑其它格子不在该轴上。

如何读取考古镜的答案

- **对于建筑的相关问题**，考古镜会有3个小孔，它们表示该建筑中，有哪种格子在选定的轴线上。小孔中会出现安全 、火焰陷阱  或尖刺陷阱  的图标，也可能什么都没有。注意：放置建筑时，忽略地图上火焰陷阱的朝向。
- **对于陷阱的相关问题**，考古镜会有3个小孔，它们表示有哪种陷阱格在选定的轴线上。小孔中会出现火焰陷阱  或尖刺陷阱  的图标，也可能什么都没有。不会有任何有关安全格  的信息。
- **对于建筑数量的相关问题**，考古镜会有2个小孔，它们表示有多少建筑在选定的轴线上。其中之一会出现相关数字。
- **对于空格数量的相关问题**，考古镜会有2个小孔，它们表示有多少空格在选定的轴线上。其中之一会出现相关数字。

记住把重要信息都记下来，越准确越好，它们是拼出城市地图的关键。

你可以按喜欢的方式来记，但我们建议最好按照行、列或问题整理清楚。

根据不同加密卡，考古镜能提供不同答案：

建筑  中，有哪种格子在  行上？

示例

● 3个空孔

建筑  所有格子都不在  行。

● 1个空孔 + 1个火焰陷阱 + 1个安全

火焰陷阱格  和中间的安全格  都在  行上，该建筑  的其它格子都不在  行。

● 2个空孔 + 1个火焰陷阱

火焰陷阱格  在  行上，该建筑  的其它格子都不在  行。



或



或

我拼好了!

如果你觉得你找到了正确地图，拼好了建筑布局，在你的回合开始时，将时间圆片翻到检查中🕒的一面，并向前移动4格（跳过对手圆片所占的格子）。**这个行动会消耗整个回合，你无需移动取景器，也不能提问。**

在屏风后，推理并完成你的建筑布局，然后等待其他考古学家回合结束，你的圆片再次变成最后位。

你舍身踏入城市，寻觅隐藏宝藏，到最后能够成功脱险，毫发无损吗？

关于应用软件

规则书和应用软件都可以查看谜底，只需扫描加密卡中心的二维码，并点击尝试解题。

使用配件进行游戏时

当再次轮到你的回合时，可以翻到规则书最后，检查你的布局是否与谜底一致（见第16-19页）。加密卡上写有谜题编码。

如果一致，那游戏结束！恭喜获胜！

你成功脱险，从城市中带走无数遗物珍宝。你一定是世界上最棒的考古学家之一。

如果不同，太可惜了！很遗憾，你将无法继续游戏。

你的地图出错，将无法从城市中逃出生天。

其他考古学家继续进行游戏，如果所有人都答错，那游戏失败！你们还需多加练习。



关于应用软件

当再次轮到你的回合时，把建筑拖动到屏幕里的地图上，还原你的布局，并确认。注意：点击建筑可以改变朝向。

如果答案正确，那游戏结束！恭喜获胜！

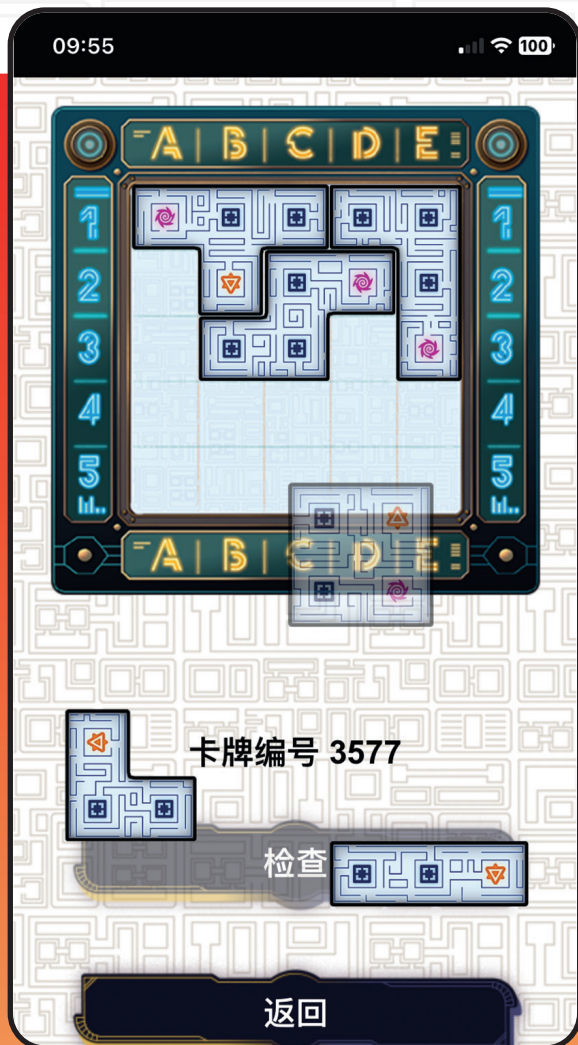
你成功脱险，从城市中带走无数遗物珍宝。你一定是世界上最棒的考古学家之一。

如果答案错误，软件会用绿色显示正确的建筑，红色显示错误的建筑。

你可以立即开始另一回合。将圆片翻回至寻找中一面，按照常规3步进行游戏，或者消耗4个时长，给出新答案。

你的地图出错，并为此浪费了时间。

你能和其他考古学家继续进行游戏，找出正确谜底。



单人模式

设置

拿出你的城市版图，并以单人模式朝上。

将时间圆片放在时间轨上的0号位，寻找中一面朝上。

记下3个起始线索。

将取景器放在你选的轴线上。

游戏回合

游戏与多人模式基本一致，但有1条规则不同：在向考古镜提问时，每当看到1个陷阱图标（☘或☚），就将取景器按顺时针移动1步。



游戏结束

如果你正确拼出建筑布局，恭喜！干得漂亮！你赢得了**学徒考古家**的头衔。

每个谜底下标有2个数字，表示你的推理水平。

游戏结束时，计算你的时间圆片共走过多少格子。

如果数量小于或等于最大值，那恭喜你成为**老练考古家**。
如果数量小于或等于最小值，那恭喜你成为**大师考古家**。

关于应用软件

应用软件也支持单人游戏。只需扫描加密卡中心的二维码，点击起始线索即可获得起始线索，将它们记录下来。

当你觉得你拼好了，就点击尝试解谜，对比你的分数和软件上的分数。

专家模式

关于应用软件



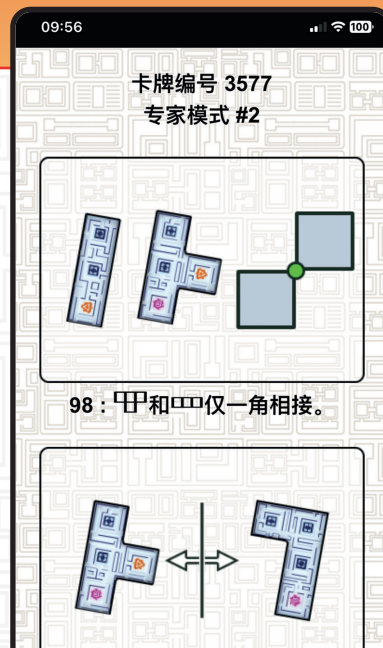
软件还支持专家模式，每次带给你（几乎）全新的游戏体验。来迎接更大的挑战吧！

专家模式会有一套更难解读的新线索，你需要登上软件才能拥有这些线索。

和普通模式不同，你不用扫描加密卡中心的二维码，扫描完旁边的二维码后，前往首页。照常开始游戏，选完加密卡，接着选择专家模式，即可获得专家模式下的起始线索。

即使是同张加密卡，每场游戏给的专家线索也会各不相同。

你可以单人游戏，也可以与其他玩家一起玩。





18 ————— 27



19 ————— 29



19 ————— 29

谜底



20 ————— 31



20 ————— 32



20 ————— 32



21 ————— 33



21 ————— 33



21 ————— 34



21 ————— 34



21 ————— 35



22 ————— 35



22 ————— 35



22 ————— 36



22 ————— 36



22 ————— 36



22 ————— 36



22 ————— 36



23 ————— 37



23 ————— 38



23 ————— 38



23 ————— 39



24 ————— 40



24 ————— 40



制作人员

游戏设计

Yoann Levet

美术

Pauline Detraz

发行商

Ludonaute

www.ludonaute.fr

contact@ludonaute.fr

Copyright 2023 Ludonaute

中文翻译

Himmel

中文Logo设计及
画稿编辑

Peter Liang

中文校对

Beaver



扫描二维码关注戏梦桌游微信公众号

搜索“镜中解”了解更多资讯，如有其他问题可联系客服咨询。

点击“关于我们”，进入“马上购买”，更多精彩游戏等你来玩！

