

遊戲目標：在 Doomsday 到來之前，啟動 Utopia Engine

設置：印出圖板，準備兩顆六面骰、一支鉛筆以及橡皮擦

遊戲流程：

探索 Searching：遊戲一開始，你只能探索，直到發現裝置或材料，才能進行其他的動作。

1. 選擇一個地區(B)，每個地區都有 6 組由 6 個方格組成的探索區塊(A)。
2. 每當你選擇其中一個空白的探索區塊，就從該地區的日期軸(C)最左側/最上方開始，刪掉 1 格。
3. 若你刪掉 1 格標記-1 的日期軸，則同時將圖板上方的時間軸 Time Tracker 刪掉 1 格。
4. 擲 2 粒骰子，並將點數寫在你選擇的探索區塊內，任意 2 個空白的格子。
5. 重複步驟 4，直到 6 個空格都填滿。將上排組成的三位數減掉下排組成的三位數，就是你的探索結果。
6. 在探索結果結算之後(見下表)，你可以繼續探索或回到工作室 Workshop。
7. 若你已經填滿該地區全部 6 組的探索區塊，你可以將時間軸額外刪掉 1 格，並自動取得該地區的裝置 Construct 或 1 個組件 Component。
8. 在各地區之間移動、或地區-工作室移動，並不會消耗時間。
9. 若你回到任一個之前探索過的地區，將該地區所有日期軸、探索區塊的紀錄移除，你必須重新開始探索。同一地區無探索次數上限。

探索結果

1~10：發現裝置 Find a Construct

在裝置格(E)放個標記，當你回到工作室，就可以嘗試啟動該裝置。

若你已經取得該裝置，則改為發現 2 個組件。

0：完美探索 Perfect Zero Search

只有探索結果剛好為 0 才發生。你取得「已啟動」的裝置，並且幫上帝之手 God's Hand 補充 5 點能量。

此條件不可用探測棒 Dowsing Rod 觸發，但可藉由其他裝置效果或事件觸發。

11~99：發現組件 Find a Component

增加 1 個該地區的組件到儲藏櫃 Store。同一種組件最多同時持有 4 個。

100~555/-1~-555：遭遇 Encounter

你必須戰鬥，並且無法逃跑。

遭遇 Encounters：依照你的探索結果，決定遭遇等級。該等級同時也是戰鬥對手的等級。

戰鬥 Combat：決定好戰鬥對手等級之後，擲 2 粒骰子。只要有任一粒骰子符合敵人的攻擊值 ATK，你就失去 1 點 HP；只要有任一粒骰子符合命中 HIT，你就能消滅敵人。

繼續擲骰直到敵人被消滅。若擲骰結果同時滿足 ATK 和 HIT，則你必須先失去 1 點 HP，才能消滅敵人。

若你累積失去的 HP 大於或等於 6，則戰鬥結束。

遺留物品 Dropped Items：當你消滅敵人後，擲 1 粒骰子。骰出的值若小於或等於對手等級，你可以取得 1 個組件，加到儲藏櫃 Store。若你消滅的是等級 5 的敵人，則改為取得傳奇寶物 Legendary Treasure。

若你失去意識 **Unconsciousness** 的同時剛好消滅敵人，你可以先取得遺留物品。

休息 Resting：你可以在探索回合之間休息。恢復 1 點 HP，並將時間軸刪掉 1 格。

啟動裝置 Activating Constructs：你必須在探索階段收集到裝置，才能啟動。裝置提供的特殊能力要在啟動成功之後才能執行。

1. 選擇 1 個想要啟動的裝置(你必須先在探索階段收集到該裝置)，每個裝置都含有上/下兩層、總共 16 個方格的啟動格(B)。
2. 擲 2 粒骰子，將點數寫在上層的任意 2 個啟動格中。
3. 重複步驟 2。直到某一行的 2 個方格被填滿，就立刻計算該行結果：由上方的點數減去下方的點數，並將結果寫在結果區(C)。
 - A. 結果為 4：產生 1 點能量在能量條(D)。
 - B. 結果為 5：產生 2 點能量在能量條(D)。
 - C. 結果為 0：不紀錄結果，將此行的 2 個數字擦掉。繼續擲骰步驟。
 - D. 其他結果：結果紀錄為 X，表示鎖死 Lock，不產生任何效果。若為負數，你額外失去 1 點 HP。
4. 上層 16 個方格都填滿並結算之後，若累積的能量條達到 4 點(或超過 4 點)，就可以啟動此裝置。
5. 若你累積的能量條不足以啟動裝置(低於 4 點)，則將時間軸刪掉 1 格，並開始為下層的方格擲骰。
6. 若上/下層的方格都被填滿，能量仍不足 4 點，你可以將時間軸再刪掉 1 格，直接啟動此裝置。
7. 若你累積超過 4 點以上的能量條，將多餘的能量轉移到上帝之手 **God's Hand**。
8. 你可以在任何時間中止啟動裝置的嘗試，則此裝置所有已紀錄的數字和結果都會被移除。

連結 Connecting：連結 2 個裝置之前，你必須先啟動連結兩端的裝置，並持有該連結所需要的組件(D)。

1. 從儲藏櫃 **Store** 移除 1 個對應的組件。
2. 擲 2 粒骰子，並將點數填在任意 2 個連結格中(A)。持續擲骰直到 6 個方格都被填滿。
3. 若你不想填入某個骰出的點數，你可以放 1 個標記在垃圾桶 **Waste Basket**，並重擲 2 粒骰子。最後你可能會有 1 個數字無法填入，再放 1 個標記到垃圾桶。若垃圾桶已無空格，則不可再使用(無法填入連結格的數字就直接丟棄)。
4. 當 6 個連結格都被填滿，分別計算各行結果(共 3 行)。由上方數字減去下方數字，並寫在結果區(B)。
5. 若結果為負數，你失去 1 點 HP。此外，你必須額外消耗 1 個組件，在結果區紀錄為 2。若你無法支付組件，你必須移除該連結所有數值，並重新收集組件。
6. 總和 3 個結果區的數字，紀錄在節點區(C)。
7. 你可以在任何時間停止嘗試連結，所有已紀錄的數值持續留在場上。

最終啟動 Final Activation：你必須要啟動所有裝置，並完成所有連結，才能進行最終啟動。

1. 將 6 個節點區 **Link Box** 的數字加起來，寫在最終啟動難度方格(如右圖)。
2. 休息只能在最終啟動開始之前進行，一旦進入最終啟動步驟，就必須持續直到成功或死亡。
3. 開始最終啟動，你可以選擇消耗 n 點 HP，並減少 n 點最終啟動難度點數。此時你的 HP 可以降到 0，而不會失去意識。
4. 擲 2 粒骰子並將點數加起來，若點數總和小於最終啟動難度點數，立刻將時間軸刪掉 1 格，而你失去 1 點 HP。若你 HP 未降至 0 以下，則必須重新擲骰直到成功。
5. 若你骰出的點數總和大於或等於最終啟動難度點數，你就成功啟動烏托邦發動機 **Utopia Engine**，進入結局與計分。

毀滅日 Doomsday 與時間軸 Time Track：

1. 當刪掉 1 格有 E 的格子，就會發生週期性事件 Event Cycles。
2. 當刪掉 1 格旁邊有毀滅日標記(骷髏圖案)的格子，毀滅日降臨，遊戲立刻結束。你可以使用上帝之手 God's Hand 來延遲毀滅日。若你將 8 個毀滅日標記全部延遲，則在刪掉時間軸最後 1 格的同時，遊戲結束。

上帝之手 God's Hand：

1. 你可以在任何時間消耗 3 點能量，延遲毀滅日 1 天。將最上方未被刪掉的骷髏圖案刪掉。
2. 上帝之手最多可儲存 6 點能量。

失去意識 Unconsciousness 與死亡 Death：

1. 若你失去 1 點 HP，就從 HP 方格刪掉 1 格。
2. 若你累積失去 6 點 HP，你便失去意識。將時間軸刪掉 6 格，恢復所有被刪掉的 HP。
3. 若你累積失去超過 6 點 HP，人物死亡，遊戲立刻結束並計分。有 3 種可能會造成人物死亡：
 - A. 在戰鬥中同時損失 2 點 HP。
 - B. 在啟動裝置或連結時損失過多 HP。
 - C. 最終啟動步驟失敗，且 HP 已為 0。

結局與計分 Ending And Scoring：不論是否啟動 Utopia Engine，遊戲結束都可進行計分。

1. 每找到 1 個裝置：10 分。
2. 未經過調整產生的完美探索 Perfect Zero Search：20 分。
3. 每發現 1 個傳奇寶物：10 分。
4. 每啟動 1 個裝置：5 分。
5. 每完成 1 個連結：5 分。
6. 每 1 個未使用的道具：10 分。
7. 每剩餘 1 點 HP：1 分。
8. 成功啟動烏托邦發動機：50 分。
9. 啟動烏托邦發動機後，時間軸每剩餘 1 格：5 分。

週期性事件 Event Cycles：

1. 當刪掉時間軸上有 E 的方格時，為 4 個事件格分別擲 1 粒骰子，骰出的點數表示各事件發生地點。
2. 同一個地區可能會有複數的事件同時發生。
3. 事件會持續直到下一個有 E 的方格被刪掉，重新分配事件地點。
4. 事件必須先決定好發生地點，才能接著開始探索。
 - A. 怪物襲擊 Active Monsters：遭遇等級提升 2 級(最大值 5)。
 - B. 短暫預視 Fleeting Vision：啟動該區裝置可以額外獲得 1 點能量。此額外能量持續到事件效果消失或裝置被啟動為止。
 - C. 好運 Good Fortune：減少此地區的探索結果，最多減少 10。
 - D. 惡劣天氣 Foul Weather：當刪掉 1 個日期軸上標記-1 的圓圈，時間軸從原先的刪掉 1 格，改為刪掉 2 格。

道具 Tools：

1. 遊戲開始時，3 個道具都在可使用的充能狀態。

2. 使用道具之後，在該道具旁邊的格子做 1 標記。你無法再使用此道具，直到使用水晶電池 **Crystal Battery** 再度充能。
 - A. 探測棒 **Dowsing Rod**：使用後降低 1 次探索結果值，最多減掉 100。探索結果不能降到 1 以下。
 - B. 麻痺手杖 **Paralysis Wand**：可以在戰鬥的任何時間使用，+2 到這場戰鬥的所有骰子結果。
 - C. 聚焦護符 **Focus Charm**：啟動裝置時使用，+2 點能量到裝置的能量條。效果持續到成功啟動裝置為止。

裝置特殊能力 Construct Abilities：啟動成功的裝置才可以使用其特殊能力。

1. 水晶電池 **Crystal Battery**：(一次能力) 消耗儲藏櫃的任意 3 個組件，為 1 個道具充能。此能力只能使用 1 次。
2. 虛空之門 **Void Gate**：(常駐能力) 當你失去意識時，改為刪除時間軸 4 格，恢復全部 HP。
3. 黃金盤 **Golden Chassis**：(常駐能力) 遭遇精神戰鬥時，+1 到所有骰子結果。有標記(s)的敵人才會發動精神戰鬥。
4. 全知鏡片 **Scrying Lens**：(常駐能力) 降低 **Glassrock Canyon** 和 **Root Strangled Marshes** 的探索結果，最多減少 10。可與事件：好運同時使用。
5. 神秘鏡子 **Hermetic Mirror**：(常駐能力) 降低 **Halebeard Peaks** 和 **The Fiery Maw** 的探索結果，最多減少 10。可與事件：好運同時使用。
6. 平衡封印 **Seal of Balance**：(一次能力) 取消你探索的地區的所有事件，直到你離開為止。此能力只能使用 1 次。

傳奇寶物 Legendary Treasures：傳奇寶物只能取得 1 次。

1. 冰晶胸甲 **Ice Plate**：所有怪物 ATK -1，例如 1-3 改為 1-2，最小值為 1。
2. 雷神手鐲 **Bracelet of Ios**：每當時間軸刪掉 1 格，就+1 能量到上帝之手。
3. 夜光草 **Shimmering Moonlace**：你可以避開任何遭遇。
4. 無垠龍之秤 **Scale of the Infinity Wurm**：每當時間軸刪掉 1 格，就恢復 1 點 HP。
5. 融岩碎片 **The Molten Shard**：所有 HIT +1，例如 5-6 改為 4-6。
6. 遠古記事 **The Ancient Record**：你可以消耗 1 個組件，自動完成對應連結。節點區 **Link Box** 記為 1。