

Fan-Made, Non-Official Rule



5-30



2



10+

Philosophy

哲思漫谈

游戏设计
美术设计

Galen Goodwick
Natalie Dombois

三局两胜工作室组长制作，未经许可请勿商用
Translated by Madievil@BO3 Studio under Official License

简介

哲思漫谈是一款模拟与朋友聊天的抽象游戏。游戏的目的是将你的3个观点联系起来形成一个结论。你的观点将由一套印有不同图标 of 的板块来表示。

你与你的朋友通过在版图上放置板块，相继提出新的观点。你的观点将会影响你朋友的观点，使其在版图上移动。版图象征着你们的对话空间，而如果观点被推出了版图，就视为被遗忘了。

当你们的对话越来越深入，你甚至可能创造出连锁反应，在一轮中影响多个观点。

而最终，你们将会得出一个结论。

哇！真是个好点子！
我完全同意。不敢相信我之前没想到这点。

是呀，我之前真不确定该怎么说服你。

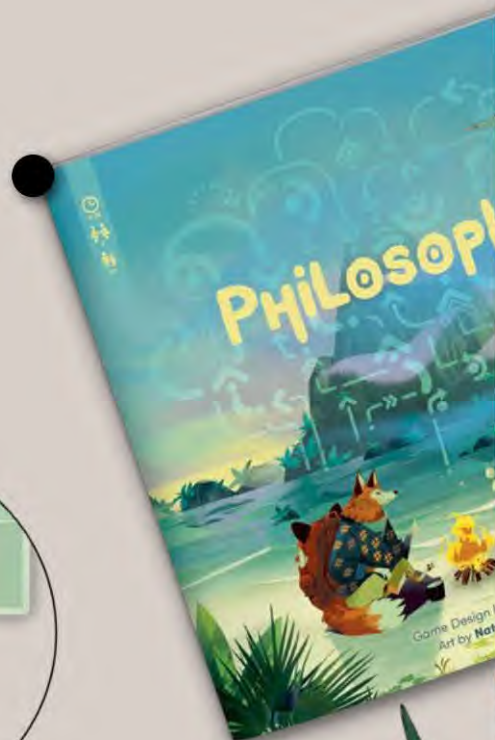
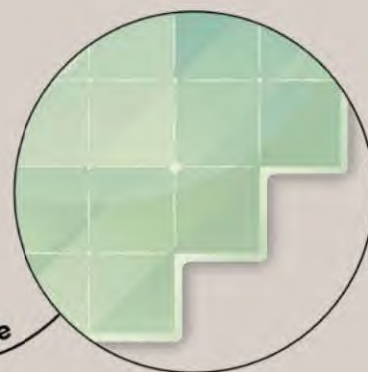
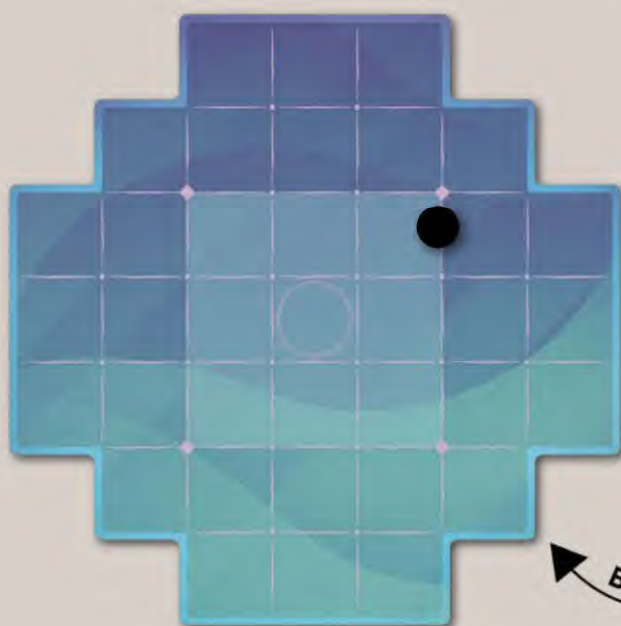
我之前正准备推动这个话题，但是你重新表述你现有的观点后真的非常有说服力。说得真好！

我也喜欢这段对话。

游戏部件



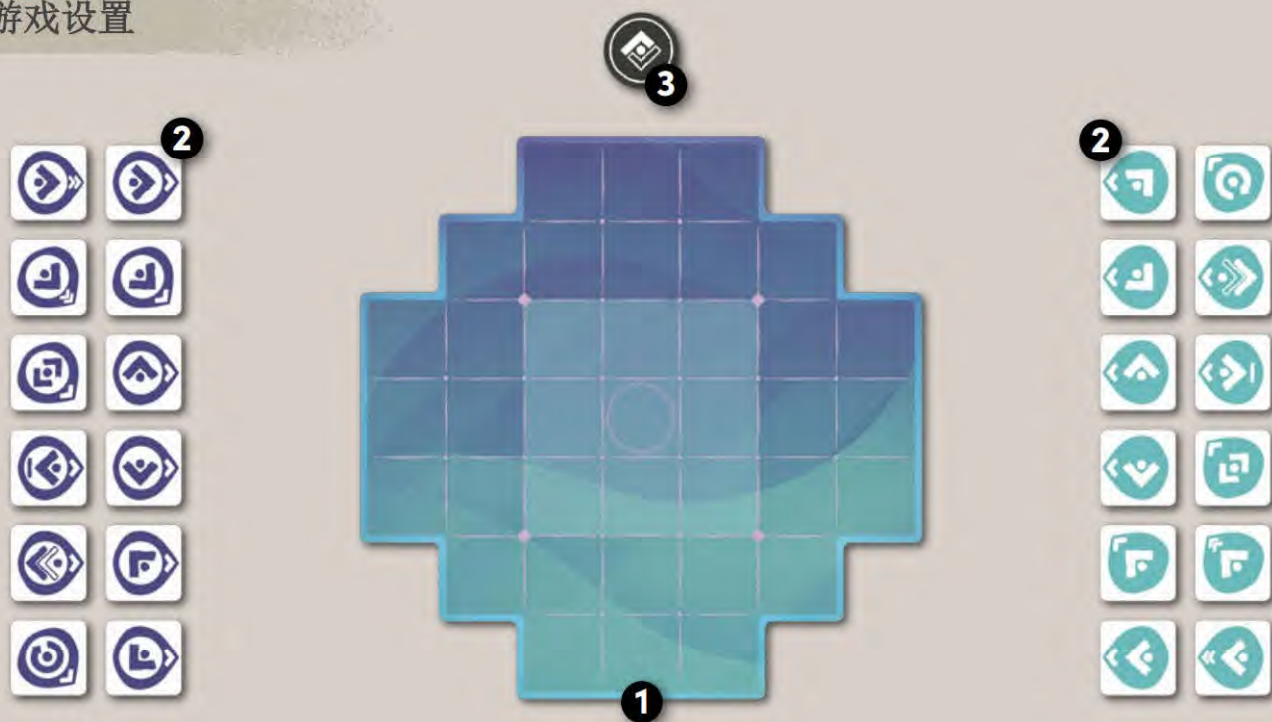
- A. 12 靛蓝观点板块
- B. 12 青色观点板块
- C. 1 双面游戏版图*
- D. 1 致敬标记
- E. 1 规则书



* 从黎明到黄昏: 游戏版图的两面并没有游戏功能上的区别, 仅供玩家从审美角度随意选择. 正面 (蓝色) 代表“黄昏”, 背面 (绿色) 代表“黎明”。

设置

两人游戏设置



如何设置游戏

1. 将玩家版图放在两个玩家之间.
2. 按照各自喜好选择**玩家颜色**并拿取对应颜色的12个**观点板块**。将你的观点板块以任意顺序放置在面前。
3. 将致敬标记放置在两个玩家之间靠近游戏版图的地方。
4. 讨论决定**起始玩家**。

游戏流程

概述

哲思漫谈的游戏目标是放置你的**观点板块**以使其三块连成一条直线，这被称为一个**结论**。

你可以在任何玩家的回合结束时在游戏版图的任意地方形成结论。

高明地放置你的观点可以使你移动对手的板块从而防止他先一步获胜。

玩家回合

玩家依次放置并激活他们的观点板块。在你的回合里，你必须按顺序执行以下步骤：

回合步骤

1. 放置一个新观点
2. 激活你的观点
3. 检查是否形成结论



步骤1: 放置一个新观点

好吧，带我过一遍吧。
我该怎么做？



你的回合开始时，按如下规则选择一个你未使用的观点并将其放置到游戏版图上：

放置新观点

你的观点...

- ...必须放置在一个空格子上。
- ...必须放置在版图中间的九个格子上。
- ...可以被旋转到任意方向只要它的形状不超出格子的线。

起始玩家

游戏的第一个新观点不能被放置在版图的正中央那一格。
在第一个观点被放置后，任何玩家都可以将板块放置在最中间的格子上了。

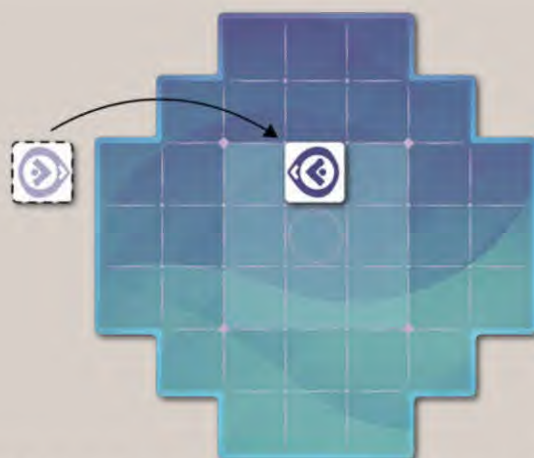
没有新观点了

当你无法放置新观点到版图上，无论是因为版图中间的9格已经被占满了，还是因为你用完了全部的观点板块，你都输掉这局游戏。更多关于游戏结束的细节见规则书第17页。

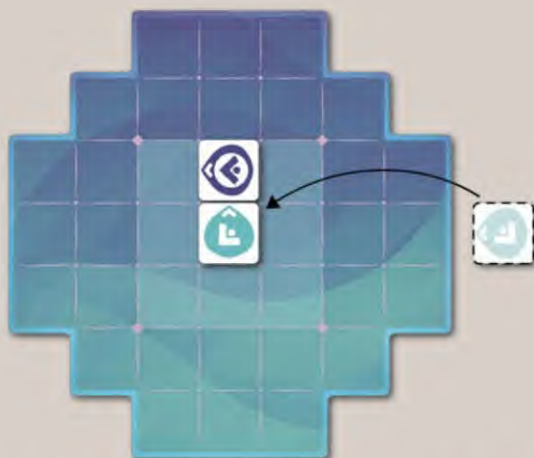
案例：放置新观点



新观点可以被放置在中央九格中的一格上，在图上以✓标记。它们不能放置在外部空间上，以⊘标记。此外，起始玩家不能把他们的第一个新观点放在版图正中间那一格，以✖标记。



靛蓝色玩家是起始玩家，他不能把他的第一个观点放置在正中央那一格，所以他把新观点放在了上面的一格。他选择把观点旋转到朝向左侧。



现在是青色玩家的回合。他不能把板块放在被靛蓝色玩家占据的格子上。但是他不是起始玩家，所以他把板块放在正中央那一格，于是他这么做了。



多个回合后，又到了青色玩家的回合。不幸地是他现在没有空间可以放置新的观点了，所以青色玩家立即输掉了游戏。

步骤 2: 激活你的观点

所以这些观点怎么起作用？



当你放置一个**新观点**时，如果你选中了一个对手的板块，它就会激活。选中哪个板块，又会发生什么，取决于你的观点板块上的图标。

选择图标 决定了你所选中的格子。对手在那个格子上的板块会被你选中。

效果图标 决定了当你的板块激活是会发生什么。多数情况下被选中的板块会移动。

观点板块

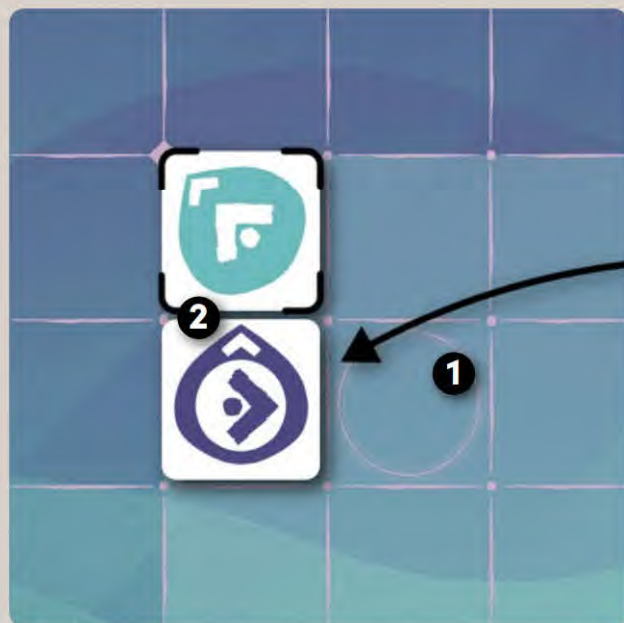
每个观点板块有2个图标



选择图标

效果图标

案例：激活你的新观点



到了靛青色玩家的回合，他放置了一个新观点在青色玩家板块的下方¹。他旋转了他的观点来选中青色玩家的板块²。



因为它选中了对手的板块，靛青色玩家的观点板块激活了。如效果图标所示³，这将青色玩家的板块向右移动了一格⁴。

移动观点板块

当你要移动的板块被另一个板块挡住了的时候，将两个板块一起向效果图标所示方向移动。

如果一整条板块都挡在路径上，将他们全部移动。

案例：移动两个板块



靛青色玩家放置了一个新观点并选中了青色玩家的板块。



靛青色玩家的观点激活了并将要把青色玩家的板块向右移动一格。然而靛青色玩家的一个板块挡在了路径上，所以两个板块一起被向右移动一格。

案例：移动多个板块



这个和左边的案例相似，但是路径上有更多挡住的板块。



在这种情况下，路径上的所有板块都一起被移动了。

如果移动是斜角方向的，先移动最外面的一个板块，然后一一移动其余板块。

掉出版图

如果你的一个观点板块推出了版图，你重新拿回这个观点！你可以在未来的回合里再次放置它。

案例：斜角方向移动板块

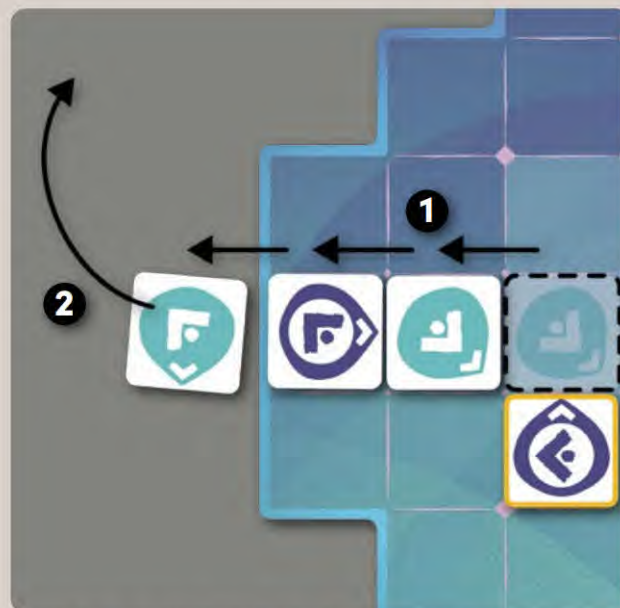


靛青色玩家放置了一个新观点并选中了对手的板块¹。



靛青色玩家的观点激活了并将要向斜角方向移动青色玩家的板块。然而路径上有多个板块，所以他们被一一移开²。现在青色玩家的板块可以被移动了³。

案例：掉出版图



靛青色玩家的观点激活了，把一排板块向左移动¹。然而最左边的青色玩家板块已经在版图边缘了，这意味着它将被推出版图并且青色玩家重新拿回这个观点板块²。



连锁反应

现在我激活完我的观点了，
然后呢？



当你激活完你的新观点，你必须检查这是否激活了你在版图任何位置的任何**现存观点**。这被称为一个**连锁反应**。

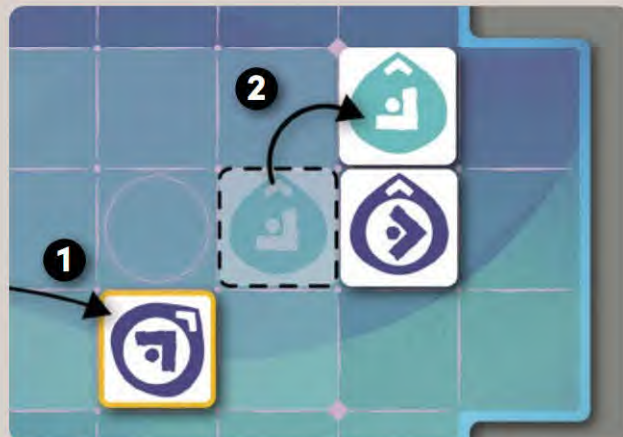
在一个连锁反应中，任何一个额外的激活都被称为一个反应。如右图所示一共有**三种**反应类型。

每当你完成激活一个反应后都检查一次是否还有任何其他**新**反应可以激活。持续这个行动直到没有任何新的观点可以激活。然后检查是否形成结论，如规则书16页所述。

在你的回合里，只有你自己的观点可以被激活，并且每个观点在一轮中只能被激活一次。

反应类型1:
一个对手的版块移动到了你现存板块所选中的格子上。

案例：对手的板块移动了



靛蓝色玩家放置他的新观点1。它激活了并将青色玩家的板块移动到了一个他现存观点所选中的格子上²。



这激活了靛蓝色玩家的现存观点，将青色玩家的板块向右移动了一格³。

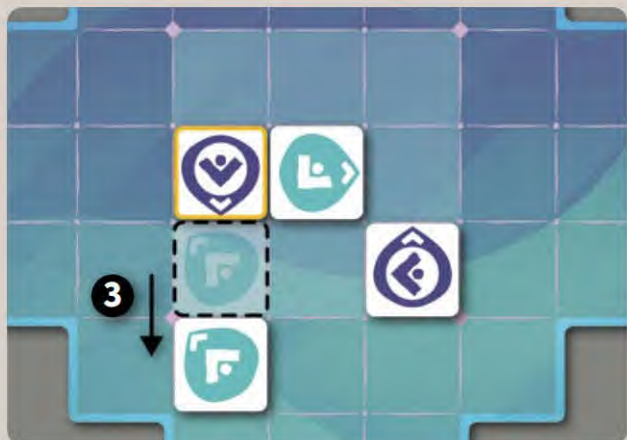
反应类型2:

你的一个现存观点移动了并且选中了对手的一个板块。

案例: 你的现存板块移动了



靛蓝色玩家放置了他的新观点1。它激活并将青色玩家的板块和他的现存板块一起向左移动一格²。

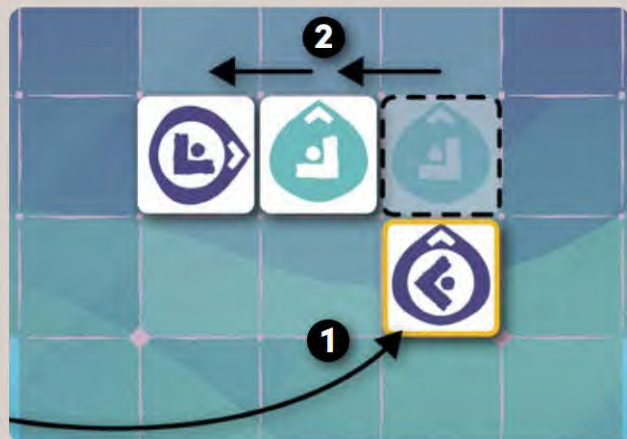


在这个新位置，靛蓝色玩家的现存板块选中了一个青色玩家的板块并且激活了，将其移动了一格³。

反应类型3:

两个板块都移动了并且你的现存观点依然选中着对手的板块。

案例: 两个板块都移动了



靛蓝色玩家放置了他的新观点1。它激活并将青色玩家的板块和他的现存板块一起向左移动一格²。



尽管他们都移动了，靛蓝色玩家的板块依然选中着青色玩家的板块，它激活并将其斜向移动了一格³。

非反应

等等，什么情况下我会没反应？



某些情况下你的板块选中了对方的板块，但这却**不是**一个反应。如果两个板块在上一次激活中都**未被移动过**，那么你的观点**无法**激活。

案例：两个板块都没移动过



靛蓝色玩家放置他的新板块¹。它激活并移动了青色玩家的板块²。



靛青色玩家的现存观点无法激活³，尽管在它的选中位置有一个对方板块⁴。这是因为这两个板块在上一次激活中都**未被移动过**。

多个反应

如果多个反应可以被激活，你只能选择其中一个来激活。其他的不能被激活。

有些情况下你可能有多个现存板块可以激活，另一些情况下你可能可以选中多个对方板块，看看右边页关于这两种情况的详细解释。



案例：选择一个观点



靛蓝色玩家放置新观点。它激活并移动了青色玩家的板块¹。



现在靛蓝色玩家开始检查新反应，然后发现有两种可能的反应能被激活。靛蓝色玩家的两个现存板块都选中了一个青色玩家的板块，所以靛蓝色玩家选择激活其中的哪一个^{2,3}。



靛蓝色玩家选择激活并相应移动青色玩家的板块⁴。他的另外一个现存观点无法再激活了⁵。

案例：选择一个目标



这是和左边相似的一个案例，这是这次有两个青色玩家的板块被移动了¹。



这种情况下又出现了两种可能的反应。每个靛蓝色玩家的现存观点各自选中了一个青色玩家的板块，所以靛蓝色玩家得选择激活哪一个^{2,3}。



1/靛蓝色玩家做出选择并相应移动了板块⁴。靛蓝色玩家的现存观点还是选中了一个青色玩家的板块但却无法激活⁵。这是因为在上一次激活中这两个板块都没有移动过。

步骤 3: 检查结论

在任意玩家回合结束时如果在版图任意地方你的板块连成三个一线，你就得出了一个**结论**。如果你是唯一得出结论的玩家，你赢得游戏，否则游戏继续。



案例：获胜结论



青色玩家以版图任意位置的水平的¹，垂直的²，或斜角的³结论获胜。

提示: 在你的回合结束前，你必须激活全部的反应。如果你的一个反应得出了一个结论但紧接着下一个反应随之破坏了这个结论，你不能赢得游戏。

游戏结束

多数游戏在得出结论的时候结束。但是这并不是结束哲思漫谈的唯一方式。游戏有三种可能的结束方式:

游戏结束条件

- 你得出获胜结论并且**赢得游戏**。
- 你无法放置新观点并**输掉游戏**。
- 你体面地赞同你的对手并**认输**。

获胜

如果任意玩家回合结束时**版图任意位置**有任一玩家得出结论，该玩家获胜。如果回合结束时有多名玩家得出结论，游戏继续。

失败

如果一名玩家在回合开始时无法放置新观点，他立即输掉游戏。这可能是因为他用完了所有观点，也可能是因为版图中央九格已经全部占满。

小心:你的对手可能会在**你的**回合获胜。如果你推动你对手的板块并使其得出了结论，他会赢得游戏，即使这不是在他自己的回合。

认输

尽管还未得出结论，玩家也可能会觉得对手的话很有道理。那个玩家可以正面朝下将自己的一个板块放置在版图任意位置并说出“我同意”来认输。这意味着他放弃了这局游戏。

我同意。



观点板块

接下来的几页里你会看到所有观点板块的详细解释和举例。
如果观点板块的规则与游戏主规则有所冲突，以观点板块为准。

前推



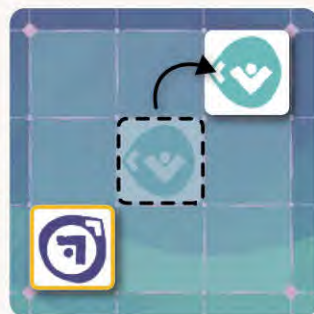
前推板块选择距离一格对手板块并将其向前推动一格。



斜推



斜推板块选择斜角方向距离一格对手板块并将其向斜角方向推动一格。



左滑



左滑板块选择距离一格对手板块并将其向左推动一格。



右滑



右滑板块选择距离一格对手板块并将其向右推动一格。



提示：当放置新观点时，你可以向任意方向旋转它只要它的形状不超出网格线。

左拉



左拉板块选择距离一格的对手板块并将其向左拉回一格。



右拉



右拉板块选择距离一格的对手板块并将其向右拉回一格。



远射



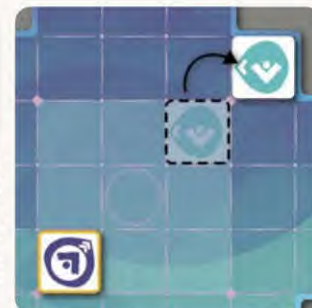
远射板块选择正好距离两格的对手板块并将其向前推动一格。



斜角远射



斜角远射板块选择正好距离两格的对手板块并向斜角方向将其移动一格。

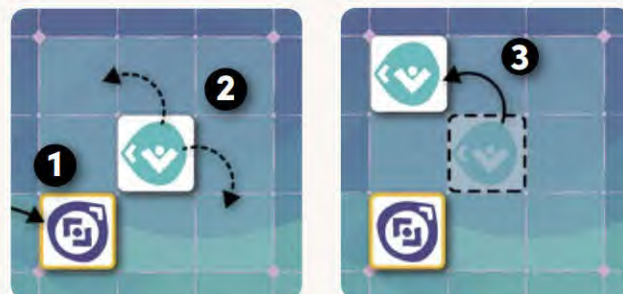


注意：玩家很容易会认为远射和斜角远射会将板块移动两格。请友善地提醒新玩家它们只会选择正好两格距离的对手板块并且将其移动一格。

决定



决定板块选择斜角方向并角来
一格距离的或者向一格。由你
决定将其向左或向右移动的方向。



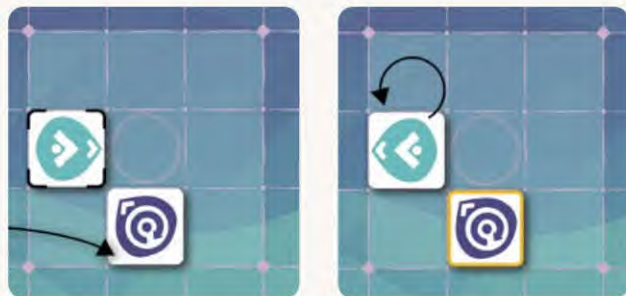
靛蓝色玩家放置了他的决定板块¹。它激活了并
给了靛蓝色玩家机会决定向什么方向移动青色玩家的
板块²。靛蓝色玩家决定了方向并相应地移动了
板块³。

重述



重述板块选择斜角方向一格距离的任意板块并将其拿起，并可以
选择是否将其朝任意方向旋转，之后将其放回原位。

重述对手的板块



靛蓝色玩家放置了他的重述板块，选中了对手的
板块，激活了重述板块，并将对手的板块任意旋
转后放回原位。

重述自己的板块



靛蓝色玩家放置了他的重述板块，选中了对自己
的现存板块，激活了重述板块，并将自己现存板
块任意旋转后放回原位。



哇！要重述我的观点这么复杂啊

重述（续）

尽管重述没有移动板块，它仍然可以用以下两种方式激活反应：

反应方式1

如果你对一个**对手板块**使用了重述，它现在可以被你的**现存板块**选中并移动了，尽管它并没有移动。即使你没有旋转它也是如此。



他色的他转他中板移
了青他以旋。选的开
置了1。所要点家活
放中1。否板观玩激3。
家选块是存色它块
玩并板了是存色它块
色述的激选玩个个所
蓝重家述以色一这，了
靛的玩重可青的块动



反应方式2

如果你对你的一个**现存板块**使用了重述，它现在就可以选中**对手板块**并激活了。尽管它没有移动甚至它在这一轮已经被激活过了也一样。即使你没有旋转它也是如此。



重己他以旋。现板将
了自。所要块块手并
置了点，否板板对活
放中观了是存存个激
家选存活择现一它
玩并现激选的个了以3。
色块个述以己这中所
蓝板一重可自的选，移
靛述的他转他在块其



注意：重述是唯一一个既可以选择对手板块又可以选择自己板块的观点。这让它变成了主规则的一个例外。

哇哦



后抛



后抛板块选择一格距离的对手板块并将其越过自身向后移动两格。



后抛到一个板块上

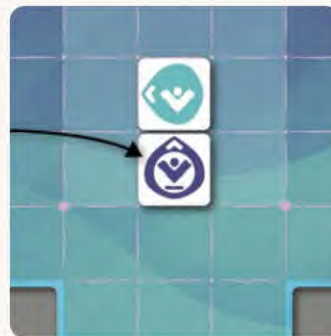
如果后抛板块的背后一侧已经有一个板块，将其按照规则书第10页的方式移开。见下图案例如何完成这个移动。



劝说



劝说板块选择一格距离的对手板块并将其往回拉一格，同时移动劝说板块和它选中的板块。



注意：和其他观点一样，劝说必须选中一个对手板块。它不能自己独立移动。

致敬



当你的朋友完成了一个相当厉害的行动，你可以把这个**致敬标记**送给他。这展示了他恰如其分的论断的欣赏。当他觉得恰当的任何时候，他也可以再次将此标记送还给你来表达同样的感受！

设计师的话

“就我个人而言，我可不会轻易把致敬标记给出去。拿到它的人，对我来说是更深的敬意。而我向玩家说这种话，可就更珍贵了。”

-Galen Goodwick, 哲思漫谈的设计师
Find him on Twitter: @BGBenevolent



灰绿 & 琥珀扩展

如果你希望增加一名玩家或者扩展你的哲思漫谈的独特视角，你可以在这里购买第三玩家扩展：qualitybeast.com
同时有**灰绿**和**琥珀**色可供挑选！

特别鸣谢

"Special thanks to Dave, the weird recluse, who is a subterranean marvel of a friend."

-Galen Goodwick, designer of Philosophy

The team at *Quality Beast* would like to thank Silke Christensen (from *Würfel & Zucker*) for bringing the wonderful game of *Philosophy* into our lives, and our incredibly passionate, early group of dedicated playtesters: Aslan T. Rife, Dennis Dalhoeven, eviii, Kenny, and Marius Hering. Lastly, everyone involved in product testing, especially Rob Powell, Lauren Ragen, Michael Ragen, and Dylan's parents.



Credits

Game Design:

Galen Goodwick

Artwork:

Natalie Dombois

Lead Developer:

Dylan Howard Cromwell

Co-Developers:

Remigi Illi

Kilian Klebes

中文翻译:

Lobo_duo船长

Lead Art Direction:

Dylan Howard Cromwell

Assistant Art Direction:

Eva Becker-Gibson

Graphic Design:

Eva Becker-Gibson

Natalie Dombois

Graphic Design Assistance:

Janna Ullrich

Mario Fernández García-Pulgar

Production Lead:

Dylan Howard Cromwell

Product Design:

Eva Becker-Gibson

Production Assistance:

Remigi Illi

English Rulebook Writing:

Tabea Mayerhofer

English Rulebook Editing:

Eva Becker-Gibson

Dylan Howard Cromwell

Kilian Klebes

Contact Us

If you need a replacement, or have any comments or questions, please write to support@qualitybeast.com and we'll do our best to help you out!

www.qualitybeast.com

Twitter: @_QualityBeast

Instagram: @_QualityBeast

Twitch: QualityBeastGames

Facebook: @QualityBeast

First English Edition,
First Printing, June 2022

© 2019 - 2022 Quality Beast / Dylan Howard Cromwell,
Petersburger Straße 32, 10249 Berlin, Germany. All rights reserved.

三局游戏工作室制作，未经许可不可商用

Translated by Maki@BO3 Studio under Quality Beast permission