

祸不单行“小抄”

预先准备

手边必须有：

- 一本《祸不单行》规则书
- 中意的游戏套组
- 每人两黑两白四个骰子
- 索引卡
- 若干标签

最好还有：

- 游戏垫
- 额外复印几份选用的游戏套组

游戏介绍

欢迎大家选择《祸不单行》，首先你需要了解这个游戏的基调——黑色喜剧，这是一个关于抱负远大、自控力低下，不乏缺陷的普通人的游戏，强调失败的乐趣。

让其他人从你想玩的游戏套组（四个左右）中选出最中意的那个，不要提供过多选项令他们难以抉择，也不要推荐你不喜欢的游戏套组。

开局设定：关系

在每两名玩家之间放置一张索引卡，让他们在卡片顶端写上“关系”。丢出所有骰子，并按骰数进行归类。若碰巧结果中相同数字过多，则再次掷骰。分散的点数可以使新玩家在开局设定时更容易上手。

你需要精心打造与其他玩家之间的关系，而后才会知道自己将扮演怎样的角色。每段关系都包括一项总体分类，如“亲属”，以及一项具体条目，如“亲子”。首先要确定关系的分类，而后才能细化条目，因此第一名玩家（也就是你）必须从关系分类开始选择。

选择一项分类，然后拿起与其数字对应的骰子，将此分类写入其他角色之间的卡片。在场玩家不仅可以指定自己左右两张卡片的内容，还可以指定桌面上任意卡片的内容。将骰子压在卡片上。

邀请左手边的玩家参照游戏套组中的关系列表选择骰子，他们可以为之前所选的分类增添细节，也可以开启一个新的分类。确保他们将选好的骰子放在卡片上。

清点剩余不多的骰数并报出剩余总数。“好啦，这是最后一个五点，我们已经没有四点了。现在你可以选择一点、两点、三点或是六点。”

接下来按照以上步骤周而复始。进行到第二轮时，可以选择显而易见、平淡无奇的关系，也可以顺从其他玩

家意图、构建彼此关联的关系。

直到每张关系卡上都有两枚骰子。用少许时间讨论当前局面下彼此的新想法，但注意不要讨论得过于深入。

开局设定：其他

在完成的关系卡下方增加一张索引卡。

每段关系都有一些附加的相关元素用于刺激故事发展——一件物品、一处地点或是一个需求。每两名玩家之间必定有其中一项内容作为关系的补充，如果无法确定补充哪一项，那么就选择一个需求。这些元素和关系一样，都由剩余骰子的骰数选出。注意，你右手边的玩家拿到的最后一个骰子是自由骰，可以当成任意数字使用。

无论是物品、需求还是地点，都需要依附关系而存在，并且在某种程度上对这段关系中的双方角色都十分重要。

一旦完成了开局设定，就可以计划接下来要做什么。关系可以存在于双方之间，也可以指向第三者，我们欢迎灵活多样的解释。

准备游戏

既然有了一个富有故事性的开局，下面我们需要了解游戏玩法，最好使用游戏垫逐次解说每个步骤。

游戏过程分为两幕，中间由节外生枝作为间隔，这个环节会为故事额外增添混乱性与不确定性。第二幕之后是短暂的劫后余波阶段，此时我们会得知角色们的悲惨结局。

场景是这样运作的——在每一幕中，每名玩家有两个场景，轮到你的场景时，你的角色会成为故事讲述的焦点。玩家有两种方式——搭建场景或拆解场景——来使用新创建的角色构建情景，每种方式都都有自己的乐趣和作用，但你每次只能选择其中一种方式。

在第一幕中，无论是搭建还是拆解，场景结束后都会得到一枚骰子，随便找个理由将其交给其他任意一名玩家。积累的骰子在节外生枝与劫后余波环节会用到，单一颜色的骰子越多，角色的结局越好，两种颜色的骰子数量相等则意味着角色的结局不妙。

进行第一幕

询问其他人能否愿意搭建一个生动有趣的场景，或是自己搭建一个。

过度狂热或是“如车灯前的小鹿一般不知所措”的玩家可以选择拆解

场景。如果需要其他人搭建场景请务必提出。可以搭建单人场景，闪回场景或其他应用到戏剧技巧的手段，只要玩家喜欢。

我们非常欢迎玩家进行富有创造性的举动，即使角色死亡也完全没问题。

处理节外生枝

节外生枝环节意味着游戏进度过半。说明骰子的判定机制并让所有人掷骰——他们会急不可耐的。选出决定节外生枝的玩家，给他们各一张索引卡。利用剩余的骰子指定节外生枝的分类，两个人都选好总体分类后交换卡片，在对方选择的分类下面补充具体条目。用于选择节外生枝的骰子不必留在卡片上，以免造成混淆，决定好节外生枝的内容后将它们丢回骰子堆。

所有玩家都可以利用节外生枝的内容，它们将以某种方式在第二幕大显身手。

稍微休息一会吧。

进行第二幕

在第二幕中，玩家需要保留场景结束后得到的骰子。这通常是一个“卧槽”的时刻。

每名玩家只有两个场景使自己的角色作为故事讲述的焦点，因此需要对每个场景精打细算。我们完全欢迎没有角色扮演的特殊类场景，这在游戏末期十分常见，此时剧情发展已成定数，难以延伸。多亏劫后余波的存在，使我们不至于从头到尾决定所有事情。

最后一个骰子是自由骰，既可以当作黑色骰子使用，也可以当作白色骰子使用。

劫后余波

大声读出节外生枝的结果，尽可能使其与角色结局相对应。

通常情况下，我经常省去蒙太奇手法，以保证游戏时间控制在两小时左右。如果情况所需，或是精力有限，大可忘了什么蒙太奇。如果时间充裕，大家都很热衷，那就继续蒙太奇。感谢每个参与游戏的玩家。如果有玩家愿意当场写下游戏感想，将索引卡递给他们。

致谢！

十分荣幸诸位能够选择《祸不单行》！请让我们知道你的游戏感想。