

遊戲規則 v2.0



DEEJAWA

FRAGMENTS OF MEMORY

A game by Terry Cheung

ASTERIA
BOARD GAME CREATION



45-90 min



2-4



10+



X

背景故事

當無名少女的意識回復過來，發現自己手中抱着一甕發光的藍色的花，躺臥於一個蛋形的小太空船之中。左前臂上有個古怪的紋身，好像是一串文字，但卻看不懂。

「這裏是什麼地方？我是誰？」她全然記不起任何事情。由座艙的窗子望出去，一顆流星劃過晴朗的綠色天空。突然一抹強烈的既視感襲來，這裏一定發生過對她非常重要的事！

太空蛋的黑盒，記錄著她到訪過的每個星球。她心裡雖然惶惑不安，但更多的是希冀。無名少女決定坐上太空蛋，逆向重訪每一個星球，找回自己失去了的記憶。

在《既視感：記憶的碎片》遊戲中，玩家是一群宇宙精靈，幫助無名少女在宇宙中，收集她散落的記憶印象。哪怕是一抹夕陽的色彩、新月彎曲的弧度、光年外星星的光華、雷電的餘響、雨滴的重量，或任何似有若無的印象，都足以在她腦中重構完整的風景，最終尋回她的真正身份。無名少女的奇跡漫遊，就此展開。

配件

無名少女版塊 x4



無名少女米寶 x1



記憶巢穴 x1



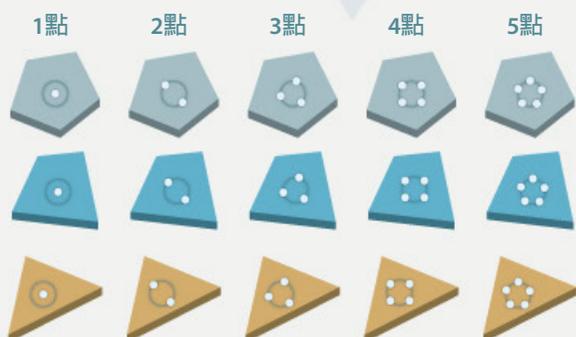
宇宙花標記 x20



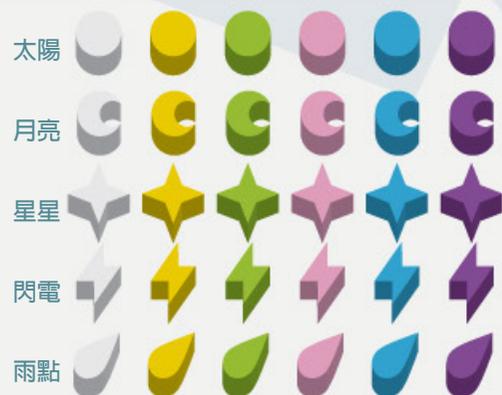
分數標記 x30



記憶碎片 x15



印像木粒 x60



印象咭 x84

白龍幽谷



空中宮殿



神聖沙漠



熔岩樂園



魔法王國



常綠平原



星雲版塊 x15

Cat's eye nebula



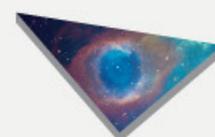
Boomerang nebula



Flame nebula



Helix nebula



Veil nebula



Eagle nebula



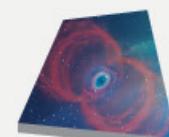
Carina nebula



horse head nebula



Hourglass nebula



Lagoon nebula



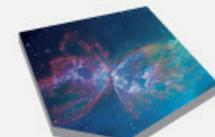
Crab nebula



Rosette nebula



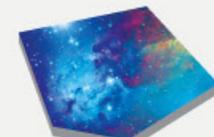
butterfly nebula



Orion nebula



Fox fur nebula



起始設置

隨機決定一位起始玩家。

1 建構宇宙版圖:

所有玩家一同心協力，將15個星雲版塊，連結成一個完整的宇宙版圖。根據以下兩個法則：

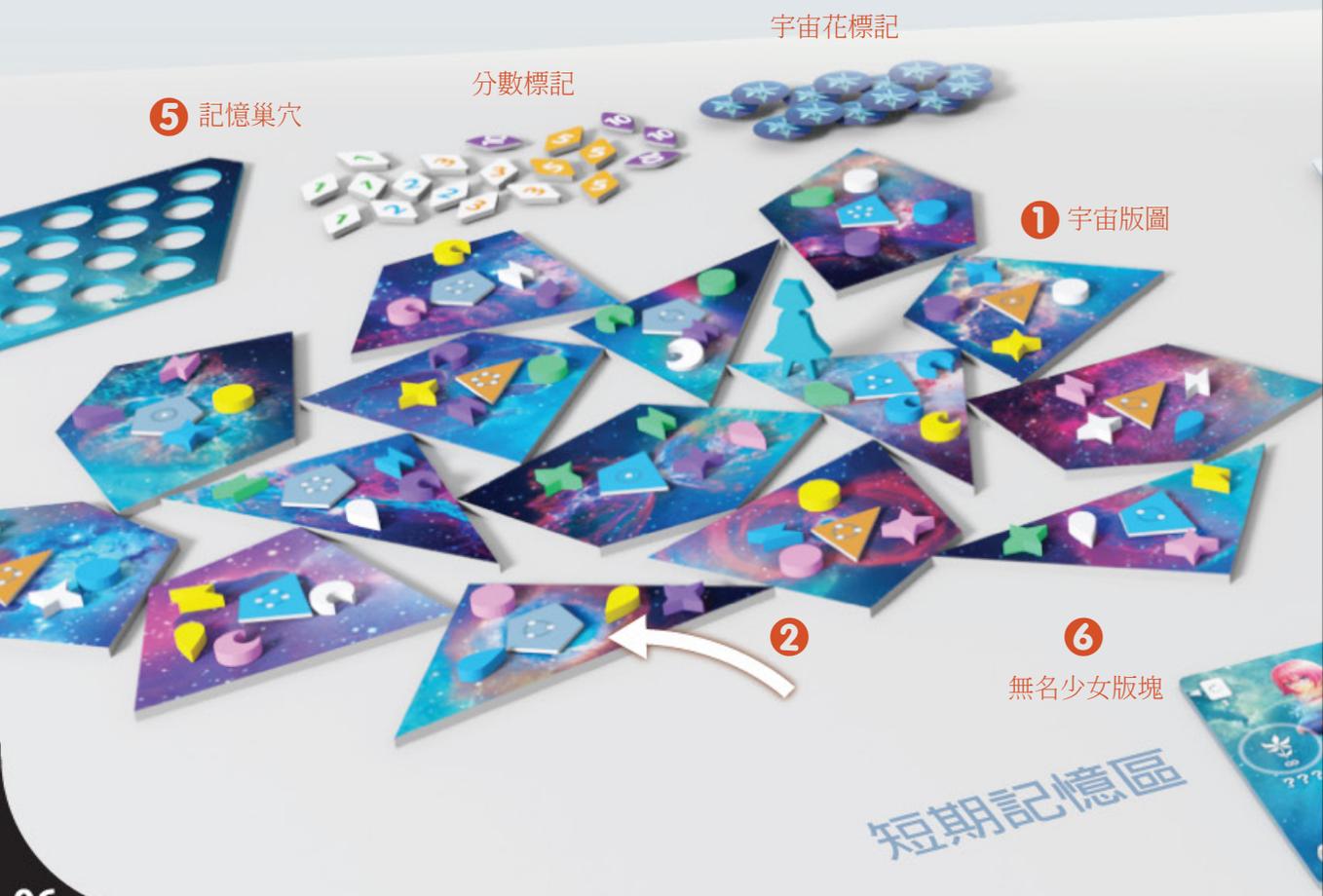
A 2個星雲版塊之間正確的連結，必需是其中一個的角，接觸著另一個的邊

B 每個星雲版塊，必需連結著**2個或以上**其他的星雲版塊。

洗勻15個星雲版塊，隨機放1塊在桌面中央，再把無名少女米寶放在其上。

然後，由起始玩家開始，順時針，各人隨機拿取2塊星雲版塊，連結到桌上已有的其他星雲版塊上，直至15塊全部連結成一個完整的宇宙版圖。

2 隨機在每個星雲版塊上，放置1塊記憶碎片和4顆印象木粒。



3 把公共印象咭，每張各自面向上放在桌面（**2人遊戲**只用**銀色咭背**，**3人遊戲****金色咭背**和**銀色咭背**皆使用）。當中白色風景的，依照它們左下角的數字，順序排好。

4 把（藍色咭背的）正規印象咭洗勻，疊成面向下的印象牌組，放在一旁。

5 把記憶巢穴、宇宙花標記、分數標記，放在一旁。

6 每位玩家拿取一張無名少女版塊，放在自己面前，為**長期記憶區**和**短期記憶區**預留空間。

7 每人抽取5張正規印象咭，選擇3張成為起始手牌（暗手），餘下2張面向上，棄於印象牌組旁，疊成棄牌堆。

* 此時若抽到2張相同的牌，你可把其中一張棄置，另抽1張。

遊戲正式開始，由起始玩家開始，順時針，每人輪流執行1個回合，直至觸發結束條件為止（詳見「覺醒」章節）。



3-4 Player Speed Game Option

Players may have different level of analysis paralysis tendency, especially over some tactical puzzles where you cannot plan beforehand. In case you feel the need to speed up a 3-4 player game, here is a simple twist in setup to help, effectively by **letting each player start the game with two “initial” Impression Cards in their Long-term Memory** (without altering the 10+ cards end game condition).

The twist is simple - replace step 7 in the original setup with the following steps:

Each player...

- A** Draws 7 Impression Cards from the Impression Deck (If there are 2 identical copies of the same card in your hand, discard one of them and draw a new one).
- B** Choose 2 and put them face up in your Long-term Memory (If it is a card with flower symbol, take a Flower Token from the general supply and place it over the symbol). Their powers will be effective right from the start of the game.
- C** Choose 3 as your starting hand (keep secret) and discard the other 2 in a face up pile beside the Impression Deck.
- D** Inspect the 2 Impression Cards in your Long-term Memory, sum up the numbers on their top-right corner (which represent the VPs you will gain from them at the end of the game), and let that number be **X**. Then **take VP tokens from the general supply with a total value equal to “10 - X”** (the purpose of this step is to prevent any players from obtaining more VPs than others by their initial card selection).

The game now begins. Players perform their turns in clockwise order, following rules like they do in the ordinary game, until the end of game condition is triggered (see Awakening).

As the “10 or more cards” end game condition remains the same, the gaming time can be shortened by approximate 2 rounds.

OVERVIEW

In Deja Vu, players take their turns in clockwise order. Each turn consists of 4 phases:

Phase 1 : Planting Flower

You move the Nameless Girl Meeple around the Cosmic Map. If you have a Flower Token, you may also place it on the last tile she stands, in exchange for a Memory Fragment on it. **This phase is optional, and it can take place before phase 2 or after phase 3.**

Phase 2 : Recollection

You collect the wooden “Impression Bits” on the Cosmic Map by a “sowing” method. The collected bits are usable in phase 3.

Phase 3 : Deja Vu

This phase offers 3 available actions:

A. Construct Impression Cards

Match the shape of your Impression Bits with the “slots” printed on the Impression Cards (from your hand or on the table), and place the cards in your tableau, which grant you powers and victory points.

Construction Type 1 : Instant Construction

Fill up the cards’ slots all at once.

Construction Type 2 : Progressive Construction

Fill up the cards’ slots over several turns.

B. Grow Cosmic Flower

Spend any 3 Impression Bits to gain a Flower Token (for use in Phase 1).

C. Save up Impression Bits

Save unused Impression Bits over Treasure Chest icons in your Tableau, or they will be discarded at the end of the turn.

Phase 4 Meditation

This is the upkeep phase, you discard spent or unsaved Impression Bits and refill them back to the Cosmic Map if necessary. Finally you draw new Impression cards.

Then players take their turns in succession until...

Awakening

End Game Trigger

When any player has 10 or more cards in his Long-term Memory, Every opponent takes one final turn, and then...

Totaling Victory Points

Players sum up and compare their VPs; the one(s) with the most VPs wins.

每回合的行動

每個回合包含4個階段：①種花階段、②回憶階段、③既視階段、④冥想階段。

階段①：種花

此階段不一定要執行，並且可自由選擇於**回憶**之前或**既視**之後執行。

移動無名少女米寶，越過**相連**的星雲版塊(路線不可回溯)，移動上限是**無名少女版塊**和**長期記憶區**的腳印符號總數 (遊戲開始時，無名少女版塊上有1個腳印符號，所以玩家可移動1步)。

然後，如你的**無名少女版塊**或**長期記憶區**之中，有宇宙花標記，你可以把其中1個，移到**米寶最後停下**的星雲版塊上。再把該版塊上的記憶碎片，據為己有，直至遊戲完結計分。

你有權只移動米寶而不種花，或只種花而不移動。然而，一旦放下了宇宙花標記，即使還有未用的步數，米寶亦不能再動。

注意：每回合種花，不可多過1次。

例子：

當前玩家的桌面空間中共有3個腳印圖示，因此他最多可把無名少女米寶移動3個版塊的距離。他移動了2步，並種花一把他的1個宇宙花標記，放到米寶所在的版塊上，同時，他把該版圖上的記憶碎片據為己有。

由於花已種下，他即使還剩1步行動力，亦有另一個宇宙花標記，亦不能再移動或種花。



無名少女版塊

長期記憶區

階段②：回憶

(此階段可完全忽略無名少女米寶)

我們在此階段，將從宇宙版圖中，收集印象木粒，以備於既視階段使用。

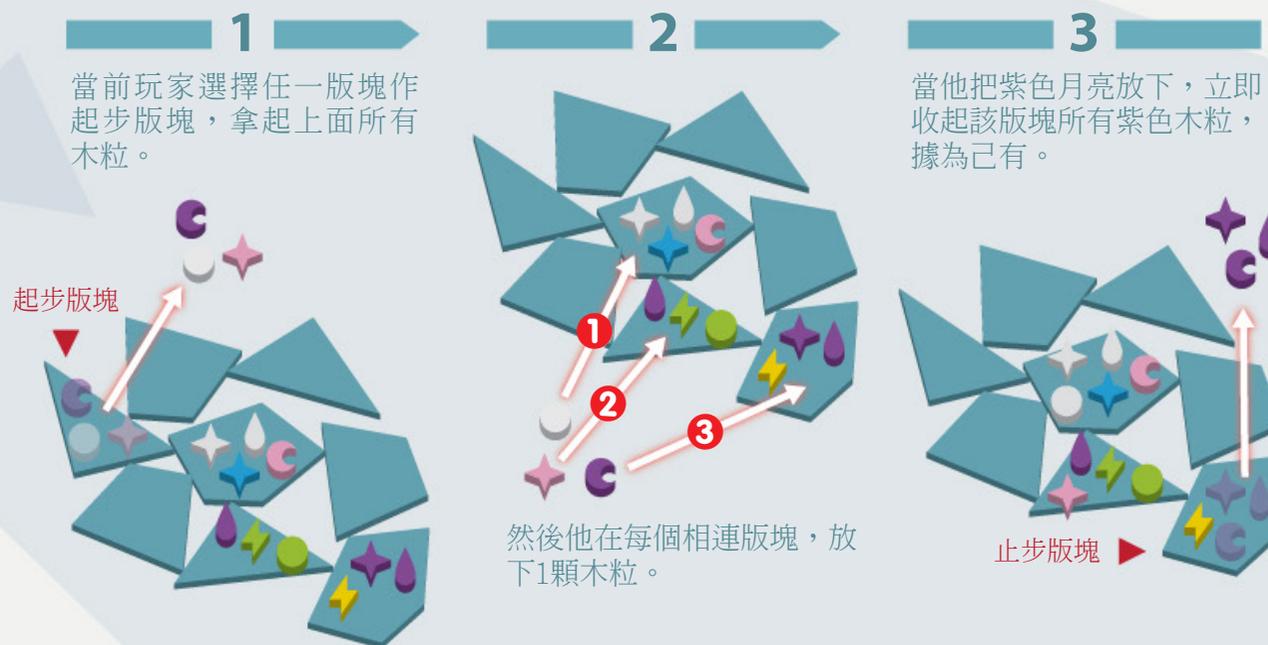
選擇任一版塊 (起步版塊)，把上面所有印象木粒拿到手中。然後，定下一條橫跨星雲版塊的「散播路線」。散播路線不可回溯，路線上版塊必需相連。

然後，把手中的印象木粒，順序播於路線上，每個版塊播下一顆，直至所有木粒都播下。

當你播下了最後一顆木粒，立即把這木粒收回手中，並把它所在的版塊 (止步版塊) 上，所有與它顏色相同的木粒，全部據為己有 (不需理會形狀)。回憶階段到此結束，直接進入既視階段。

注意：白色木粒為「百搭」木粒，它們要守一些特殊規則。在拿起、散播木粒時，白色木粒表現如常。然而，**玩家最後播下的那一顆木粒，絕對不可以是白色木粒。**

(Normally, you may not claim white bits in this phase, but some Impression Cards give you the powers to do so. See details in the "Impression Card Powers" section at the end of this rulebook.)



起步版塊

止步版塊

階段 ③：既視

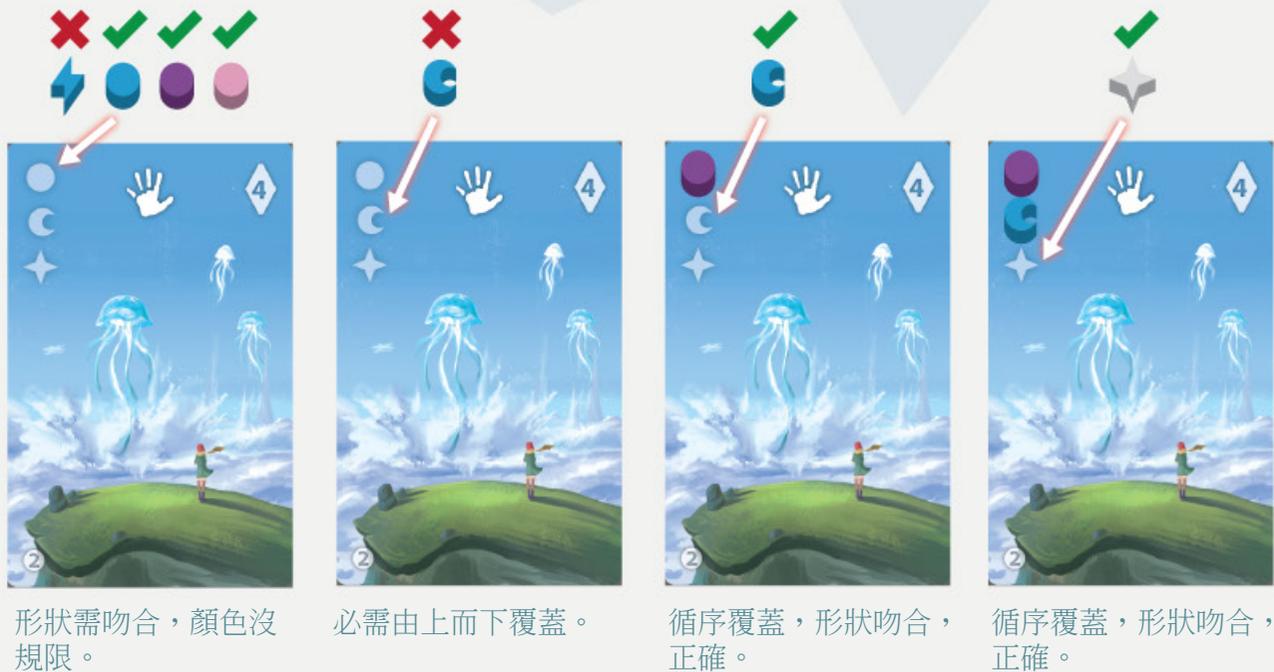
現在，你可以利用在回憶階段取得的印象木粒，作以下用途：**A. 建構印象咕**、**B. 培育宇宙花**、或**C. 儲存印象木粒**。

階段 ③ A. 建構印象咕

本遊戲其中一個主要活動，就是把手中或桌上的印象咕，透過一些運作，帶到自己的桌面空間中，這個過程就叫「建構印象咕」。

每張印象咕的左上角，都印有一直列的「印象槽」。「建構印象咕」的方法，就是把印象木粒，覆蓋在這些印象槽之上。覆蓋規則如下：

- 1) 同一張咕上的印象槽，必需由上而下，逐一覆蓋。
- 2) 印象木粒的形狀，必需與印象槽的一致(但顏色不需相同)。



* 在你建構一張印象咕之前，先看看你的桌面空間(包括長及短期記憶區)是否已有一式一樣的咕，有的話便不可建構此咕。

印象咕建構方式分兩種：① 即時建構 和 ② 漸進建構

建構方式 ①：即時建構

即時建構方式可應用於**公共印象咕**或手中的**正規印象咕**。

如果你能同一時間把一張印象咕上所有的印象槽覆蓋，這張咕就稱為**即時建構完成**。你便需立即進行以下3個「**完成步驟**」：

1) 查看每顆覆蓋在咕上的木粒，每顆與該咕顏色相同的，獲得1分(拿取實體VP標記)。白色木粒是「百搭」，因此它必然得分。

* 在白色印象咕上，只有白色木粒能得分。

2) 把該印象咕移至你的「長期記憶區」，此咕能力即時生效。

3) 把建構完的印象木粒，放置一旁，待回合結束時棄掉。

只要你有合適的印象木粒，同一回合建構的印象咕數目不設上限。



建構方式 ②：漸進建構

漸進建構方式**只應用於**手中的**正規印象咕**。

有時候你未必能一時間覆蓋掉同一張牌上所有的印象槽，你的「短期記憶區」就是為此而設。你可以把未完成建構的印象咕放進去，在往後的回合繼續建構。這就稱為漸進建構。

遊戲開始時，短期記憶區可容納1張印象咕(正如無名少女版塊左上角圖標所示)。遊戲途中有機會升級容量。

如你手中的印象咕（**不是公共印象咕**）滿足以下條件，便可置於短期記憶區：

- 1) 至少它最高的一個印象槽已被覆蓋，以及
- 2) 它最底的一個印象槽未被覆蓋。

一張印象咕進入了短期記憶區之後，直至它完成建構，方可離開。

一顆印象木粒進入短期記憶區之後，必需停留在它所覆蓋的印象槽上，直至它所在印象咕完成建構，方可離開。

注意：在短期記憶區內印象咕，能力並不生效。



在往後的回合，你可以繼續把印象木粒覆蓋到短期記憶區內的印象咕上，數目不限(當然要遵守「由上而下」和「相同形狀」的規定)。

當一張短期記憶區的印象咕完成建構(即它的所有印象槽皆被覆蓋)，立即對它執行「**完成建構**」的3個步驟(參見「即時建構」章節)。

同一時間，容納此印象咕的短期記憶空間，亦得以釋放，即時可用。



因此，「完成建構」步驟立即始：

- 1 兩顆綠色木粒共取得2分。
- 2 綠色咕立即移至「長期記憶區」。
- 3 把木粒移至一旁，待回合結束棄置。

階段 3 B. 培育宇宙花

在無名少女版塊上有一個印有宇宙花圖案的圓形空間，它是培育宇宙花的地方，並且可反覆使用。

棄掉任何3顆印象木粒（不需理會形狀或顏色），便可以由資源堆拿取一個宇宙花標記，放在這個圓形空間中。這個標記可即時使用，直至你使用它時才會離開（除非使用它，否則你不能把它移往別處）。

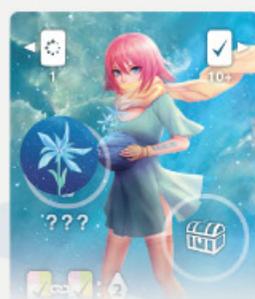
然後把用以換取宇宙花標記的印象木粒，放在一旁，待回合完結時棄掉。

一旦個宇宙花標記被使用，圓形空間即時重新可用。

注意：無名少女版塊是你唯一能反覆培育宇宙花的地方。



培育宇宙花前



培育宇宙花後

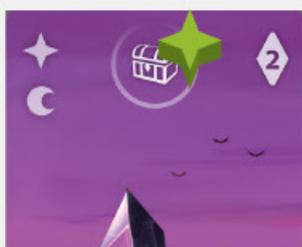
培育了的宇宙花，不可以移離此圈，直至你使用它為止。

清空了此圈，即可再次培育。

階段 3 C. 儲存印象木粒

在無名少女版塊和某些印象咭上，有一個印有寶箱圖案的圓形空間，把印象木粒放在上面，便能得到儲存，避免在回合完結時棄掉。

每個寶箱可存放1顆木粒。寶箱中的木粒將會留存，直至你使用它們。在你往後回合的既視階段，你可自由的把寶箱中的印象木粒任意移除、使用或更換。



階段 4 冥想

這是清理重整階段。

1 記憶巢穴

把你所有**已經使用**和**沒有儲存**的印象木粒，收集到手中。然後把它們逐顆逐顆的放在記憶巢穴的洞中。



2 重灌印象木粒

當記憶巢穴最後一個洞被填充掉，就是**重灌印象木粒**之時。當前玩家把**所有已在記憶巢穴中**，以及**所有棄掉但未能進入巢穴的木粒**，全部收集到手中，然後隨機地，**逐顆逐顆**的填充到宇宙版圖。首先填充沒有木粒的星雲版塊，接著填充有1顆木粒的版塊，繼而填充有2顆的，如此類推，直至手中所有木粒放完。

*當手中剩餘木粒，不夠填充全部擁有相同木粒數目的版塊時，由當前玩家決定先填充哪些。

3 抽取新印象咭

當前玩家現在可以棄掉手中任何印象咭，然後按手牌上限抽取新印象咭。

手牌上限以玩家無名少女版塊和**長期記憶區**中的**手掌圖示**總數而定。遊戲開始時，每位玩家的手版上限皆為3。

若抽到的牌與你**長期記憶區**或**短期記憶區**的相同，你可棄置它，另抽1張。

若抽到2張相同的牌，你可把其中一張棄置，另抽1張。

每當印象牌堆抽完，立即重洗成新牌堆。

然後就是下位玩家的回合。

遊戲結束



覺醒

With the help of cosmic spirits, the nameless girl finally recovered most of her memories, and found out her true identity to be the Star Princess, with a lifelong dedication in planting hope and faith across the universe.

In the process of lost and found, she realized that every memory is an invaluable gift in our life. Whether it's happiness or sadness, memories are the proof of our existence. As long as we remember what we love, they will live forever in an intangible yet indestructible form.

遊戲完結條件

當任一玩家在他的回合結束時，長期記憶區已有10張或以上的印象咭，即啟動了完結條件。其他對手順時針每人執行多一個回合，遊戲便告結束。結算分數如下：

結算分數

A 實體分數標記

長期記憶區：

B 固定分數（印在每張咭的右上角）

C 可變分數（根據每張公共印象咭而定）

D 無名少女版塊（每2張印象咭之間的聯繫，取得2分）

* 短期記憶區中的咭與木粒皆不計分。

最高分的玩家勝出。打和的玩家共享勝利。



分數結算一例：



A 分數標記: $1+2+2+1+3+3 = 12$

長期記憶區：

B 固定分數: $3+5+4+2+4+4 = 22$

C 可變分數: $\checkmark : \begin{matrix} 1 & 6 & 15 \\ 3 & 10 \end{matrix} = 6$ $\infty : 5 = 15$ $\triangle / \square / \diamond : 2 = 4$ $\begin{matrix} \triangle & \square & \diamond \\ \triangle & \square & \diamond \end{matrix} : 18 = 0$

D 無名少女版塊: $\checkmark : \checkmark : 2 = 8$

總分: $12+22+6+15+4+0+8 = 67$

印象咭功能

正規印象咭



此咭一進入你的桌面空間，即從資源堆拿取一個宇宙花標記，置於其上。此標記可在 (包括此回合在內的) 種花階段使用。



每個在你桌面空間的寶箱圖示，可儲存1顆印象木粒 (不論任何形狀顏色皆可)。



每個在你桌面空間的圖示，令你在種花階段時，可把無名少女米寶移動多1步。



每個在你桌面空間的圖示，容許你於回憶階段，在止步版塊上，獲取1顆白色印象木粒。



每個在你桌面空間的圖示，令你的短期記憶區，可容納多1張印象咭。



每個在你桌面空間的圖示，令你的手牌上限增加1張。

* 這裡所說的「桌面空間」，意指「無名少女版塊」和「長期記憶區」，並不包括「短期記憶區」。

無名少女版塊 - 遊戲完結得分



在你的長期記憶區中，每2張印象咭之間的聯繫，得到2分。如果兩張咭顏色相同，並且左下角的數字連續，它們之間便有1個聯繫(同時它們的風景亦能完美拼合)。1號和7號咭亦視為連續。

公共印象咭 - 遊戲完結得分



顏色相同，而點數能連續排列的記憶碎片，每片可得5分。5點和1點亦算連續。單獨一片碎片亦算連續。

* 但你只能選一個排列來計此咭分數，因此應選最長的一列。



3片顏色不同，點數相同的記憶碎片，可得18分。

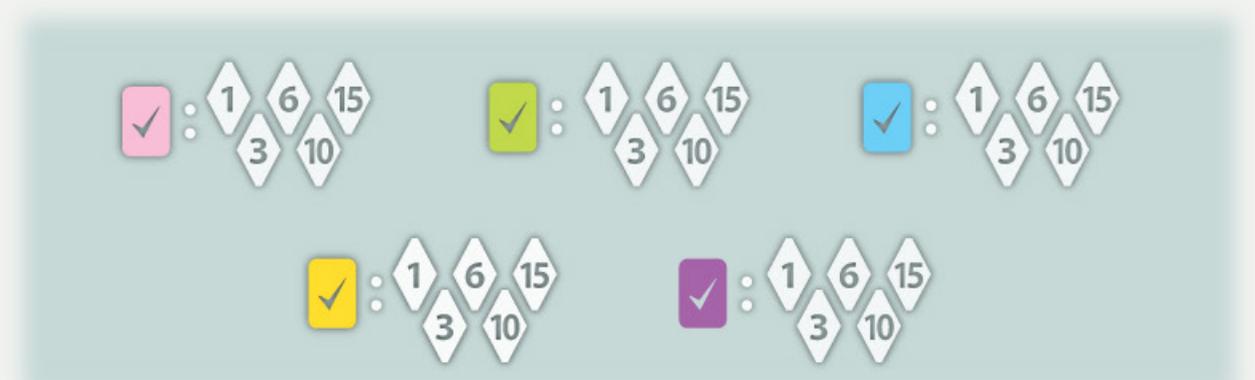


每片記憶碎片(不計顏色或點數)，可得2分。

* 每片記憶碎片，只能用於計算1張公共印象咭的分數。



你的長期記憶區中，每 1/2/3/4/5+ 張白色印象咭 (包括此咭在內) 能帶給你 3/6/10/15/21 分。



你的長期記憶區中，每 1/2/3/4/5+ 張相應顏色的印象咭 (包括此咭在內) 能帶給你 1/3/6/10/15 分。

* 無名少女版塊的顏色與分數並不相關。

CREDITS AND THANKS



Deja Vu: Fragments of Memory

© 2018 Cheung Ngok Nin. All rights reserved.

Game Design, Creative & Art Direction

Terry Cheung

Rules Translation

Cathy Calcan (Japanese)

Emeline Balmer (French)

Francesco Barretta (Italian)

Juan Carlos Coca (Spanish)

Karsten Schulmann (German)

Illustration

The Nameless Girl - Miura Naoko

Card Landscapes - Dendy Dhamier

Cosmic Companions - Alisa Ryshchuk

Digitization

David Noall

*(Digital version of the game is available
on Tabletopia and Tabletop Simulator)*

Game Fiction

Original Chinese Version - Terry Cheung

English Literary & Creative Editor - Lane Watson

Chinese Version



English Version



Presented By

ASTERIA
BOARD GAME CREATION



Playtested By

The Fallen Angels Testing Group



asteriagameshk@gmail.com

