

# 目录

设计者的话 .....	2
●QIN 001 嬴政-扫清六合【嬴政-掃清六合】 .....	4
●QIN 002 李斯-谏机背时【李斯-諫機背時】 .....	6
●QIN 003 赵高-邪佚之志【趙高-邪佚之志】 .....	8
●QIN 006 吕不韦-悬金作语【呂不韋-懸金作語】 .....	10
●QIN 007 赵姬-纵情恣欲【趙姬-縱情恣欲】 .....	12
●CHU 001 项羽-破釜沉舟【項羽-破釜沉舟】 .....	14
●CHU 003 龙且-潍水穷追【龍且-濰水窮追】 .....	16
●CHU 007 虞姬-楚帐饮剑【虞姬-楚帳飲劍】 .....	17
●HAN 005 夏侯婴-熟路轻辙【夏侯嬰-熟路輕轍】 .....	19
●HAN 006 樊哙-鸿门闯宴【樊噲-鴻門闖宴】 .....	21
●HAN 007 吕雉-天下晏然【呂雉-天下晏然】 .....	23
●QUN 001 陈胜&吴广-揭竿而起【陳勝&吳廣-揭竿而起】 .....	25
●秦/楚 QIN 009 章邯-负屈降楚【章邯-負屈降楚】 .....	27

## 设计者的话

先前参加过的历届比赛，我都认真去尝试打造出一整套的设。因此这次当然遵循传统了（笑）。借此机会，顺便也来碎碎念一些我在设计过程中深入思考的角度和想法。

武将设计的乐趣，首先是属于设计者的。寥寥数笔勾勒起伏一生，落笔成章之后的满足感伴随着欣慰与喜悦，在这次比赛中也不例外。其中令我印象最为深刻的是李斯和赵高这两个角色。他们见证了秦朝的兴衰更迭，其事迹、互动与结局都充满了令人感慨的韵味。在这有限的 3 血 2 技能的框架内，我试图通过或强或弱的技能联动，展现他们在不同历史时期的特质与行动。人生就像一连串的多米诺骨牌，每一个重大选择都深受过去经历的影响。在历史的某一转折点上，他们或许会想起曾经的自己，与另一个自我对话。看似两个不相关的事迹，却能交织着体现出人物的多面性与合一性，技能内联动的意味就在于此。

相较之下，要在 41 设中用一个技能概括一个角色的精髓，难度无疑大增。然而，正是这种简洁有力的描述方式，却格外吸引我。龙且和夏侯婴是本次比赛中两个纯正的 41 设，提炼龙且三场重大战役的特性，并以三个区域象征，描绘其跌宕起伏的一生。以回合内外攻守距离的变化，树立夏侯婴的车夫形象。随着武将设计的发展，游戏中已经为我们提供了丰富的设计元素，无论是 1 同种 2 颜色 3 类型 4 花色 5 牌名 6 阶段 13 点数的符号数字，还是游戏卡牌交互各类行为的含义，都为我的创作提供了广阔的舞台。我所要做的，就是将这些浑然天成的元素巧妙地融入历史人物的塑造中，让每一个角色都如同夜空明星，虽然小巧，布满尘埃，却闪闪发亮充满魅力，等待着观测者去百般琢磨。

在技能机制的设计中，我特别偏爱两个要素。一是在变幻莫测的牌堆中随机应变，寻找最优策略；二是在互有来回的博弈中斗智斗勇，尔虞我诈，让对方正中下怀。前者考验玩家在在不确定的风云变幻中坚定自己的战略决策，后者则要求玩家在与对手的较量中揣摩对方的心思。而我最看重的设计风格，是用简洁的文字构建灵活多变的游戏框架，并在此基础上尽可能让玩家能够沉浸式地代入角色。这既是对前人优秀设计理念的传承，也是我对“少即是多”这一美学观念的实践。我希望无论是新手还是资深玩家，都能乐于尝试我的武将，并在游玩中找到属于自己的乐趣。好的设计一定是从玩家的角度出发的，这是我在实践中坚持的一个观念，为此，作为面杀测试员的朋友也常常受我的折磨，在此感谢一下（笑）。

固然，武将设计更多的是一个自我满足的过程。不过比起被观赏，我更希望看到玩家真正上手使用我的设计。作为一个桌游玩家，能开发出对这个武将独到的见解，并在每一次变化中对乐此不疲。即使是对人物和游戏所知甚少的新手玩家，能在轻松上手之后，对武将背后的形象感到好奇，问出一句：这个技能讲的是个什么故事？那真是太荣幸了（笑）！

Design: 菖蒲

## ●QIN 001 嬴政-扫清六合【嬴政-扫清六合】

设计人：菖蒲

武将姓名：嬴政

武将称号：扫清六合

武将体力：4

六合：回合开始时，你可以亮出牌堆顶六张牌并使用其中任意张（须指定本回合未成为牌目标的角色），然后本回合你跳过这些牌对应的阶段。

一统：主公技，限定技，回合结束时，若存活秦势力角色数大于你本回合跳过阶段数，你可以选择一名秦势力角色，所有角色将手牌数调整至与其相同。

### ●设计思路

【六合】描绘秦始皇上位前陆续兼并六国的历程。若要挑选一个数字来象征这位千古一帝，无疑是 6：兵符、头冠皆为六寸，车宽六尺，六尺为一步，一辆马车六匹马……对应到游戏中则为一回合的阶段数，每次选择不同的目标角色，先后灭韩、赵、魏、楚、燕、齐，走完一统六国的辉煌之路。（“及至始皇，奋六世之余烈，振长策而御宇内，吞二周而亡诸侯，履至尊而制六合”）（“数以六为纪，符、法冠皆六寸，而舆六尺，六尺为步，乘六马”）

【一统】展现始皇帝上位后的举措，统一货币和度量衡，实施书同文车同轨的政策。当存活秦势力角色数足够多时，意味着天下霸业已成，此时，秦始皇便可以推行统一标准，将国家治理推向一个新的高度。（“一法度衡石丈尺，车同轨，书同文字”）

其一，【六合】在游戏中需要分别指定不同角色，而不能反复指定同一名角色，既是表现秦始皇征服九州，横扫四海的威武气势，也是为了限制其过高的爆发强度。

其二，【一统】呼应【六合】跳过阶段数，作为主公技，需要洞察各方军事实力，综合敌方

己方的手牌数进行权衡。多人镇骨效果的收益较高且极具画面感,一旦使用则天下之势可定,因此设置为限定技。

#### ●FAQ

Q:【六合】须指定本回合未成为牌目标的角色是怎样的规则?

A: 使用当前牌时, 前几张牌指定过的目标均为非法目标。举例:

第一张牌使用装备后自己成为非法目标, 后续不能对自己使用装备和桃, 若使用五谷丰登, 目标不包含自己。

第二张使用杀后, 杀的目标角色成为非法目标。

第三张使用南蛮入侵时, 不会选择第二张杀指定过的目标角色。

第四张无法使用牌, 因为使用南蛮入侵后, 全场所有角色都成为非法目标。因此需要合理规划排序。

Q:【六合】这些牌对应的阶段是怎样的对应关系?

A: 亮出牌时是有序的, 从 1-6 分别对应准备, 判定, 摸牌, 出牌, 弃牌, 结束。使用牌时可以任意选择顺序, 也可以选择不使用, 合理规划跳过哪些阶段。

## ●QIN 002 李斯-谏机背时【李斯-諫機背時】

设计人：菖蒲

武将姓名：李斯

武将称号：谏机背时

武将体力：3

逐谏：其他角色弃牌阶段结束时，你可以展示其一张手牌，若此阶段弃牌堆包含/不包含此颜色，其将此牌当【桃】/【杀】对你使用。

量衡：当你体力变化后，你可以选择你不为0的一项并摸X张牌：1.手牌数；2.体力值；3.场上牌数（X为此项与你相同的其他角色数）。

### ●设计思路

【逐谏】描绘李斯一生中至关重要的两次谏言：劝嬴政取消逐客令，不但免遭驱逐之祸，还得到了重用，逐是谏的内容；劝胡亥停建阿房宫，被赵高设计陷害入狱而死，逐是谏的后果。

以双关表示的两次逐谏，恰如其分地展现了他的功过两面：一面是位居三公之职，以卓越的政治才能治国；另一面是听信赵高邪说废嫡立庶。等到各地已经群起反叛，李斯这才想直言劝谏，已经谏不逢时，为期已晚。（“向使四君却客而不内，疏士而不用，是使国无富利之实而秦无强大之名也……秦王乃除逐客之令，复李斯官，卒用其计谋。官至廷尉”）（“请且止阿房宫作者，减省四边戍转……吾方燕私，丞相辄来请事。丞相岂少我哉？且固我哉？”）

【量衡】表现李斯在统一度量衡，车轨，文字等方面所取得的成就。体力增加时，他全力辅佐嬴政，凭借其卓越的举措，赢得了丰厚的赏赐。体力减少时，他在狱中——以罪论功向胡亥鸣不平，希望能看在往日的功劳上免去一死。（“更克画，平斗斛度量文章，布之天下，以树秦之名”）（“上幸尽其能力，乃得至今，愿陛下察之”）

其一，【逐谏】机制在游戏中收益与风险并存。在秦初的盛世时期，弃牌堆中资源丰盈，必定含有至少一种颜色的牌，这象征着谏言极易被采纳，从而带来封赏。然而到了秦二世时期，王朝已濒临崩溃，此时发动【逐谏】便需格外谨慎，必须仔细揣度当前劝谏对象的手牌情况，稍有不慎便可能招来杀身之祸。

其二，【量衡】在游戏中要求玩家对各区域牌数进行丈量规划。通过巧妙的布局，玩家可以在体力变化时验收某一项的大一统，从而获得丰厚的效益。此外，体力变化这一条件，也是为了呼应【逐谏】并抵消其中一部分负面收益。

## ●QIN 003 赵高-邪佚之志【趙高-邪佚之志】

设计人：菖蒲

武将姓名：赵高

武将称号：邪佚之志

武将体力：3

指鹿：你可以将一张锦囊牌当与之目标数相同的普通锦囊牌对其他角色使用，目标同时选择是否令此牌无效，然后你对所有选择是的角色造成 1 点伤害。

诒诏：限定技，一名角色死亡时，你可以依次使用其因死亡弃置的牌直到你造成伤害。

### ●设计思路

【指鹿】还原赵高最为人熟知的典故。当公然将献礼的鹿称作马时，倘若朝廷中的同僚选择忍气吞声，任由赵高混淆视听搬弄是非，那么赵高将能毫无顾忌地操控朝政。一旦有人敢于站出来反抗，赵高便会以诬陷为手段，对之进行残酷的处置。技能强度较高，但依赖手牌数，常常需要包养，符合宦官身份。（“问左右，左右或默，或言马以阿顺赵高。或言鹿，高因阴中诸言鹿者以法”）

【诒诏】描绘赵高沙丘政变中篡改遗诏、废嫡立庶的过程。事件前半段，传位遗诏被扣压，驾崩消息被封锁，众人均未察觉，赵高便能继续玩弄权术，一直使用死者的牌，直到其对扶苏造成伤害这一目的达成。事件后半段，赵高可以通过【指鹿】对【诒诏】锦囊牌进行篡改，无论是因诏书本身的伤害牌受伤，还是因奋起反抗【指鹿】而遭受打压，都会使得赵高阴谋得逞，扶苏悲愤自杀，蒙恬失去兵权，政变结束。而“诒”字，既有传给之意，又有欺诈之意，双关赵高炮制假诏书，以不忠不孝的罪名赐扶苏与蒙恬自裁。（“百官奏事如故，宦者辄从辒辌车中可其奏事”）（“封其书以皇帝玺，遣胡亥客奉书赐扶苏于上郡”）（“父赐子死，尚



安复请”)

其一,【指鹿】在游戏中,对于单目标锦囊,反抗相当于弱化的王异贞烈。对于多目标锦囊,破除谎言仅需有一人站出则锦囊完全失效,然而众人却往往希望由其他人来承担流血的代价而互相推脱,令玩家计谋得逞。

其二,【诒诏】发动过程中,以装备和非伤害牌为先,此时是秦始皇之死被隐瞒阶段。最后以【指鹿】假锦囊和杀完成沙丘政变,极具画面感,故设置为限定技。

#### ●FAQ

Q:【指鹿】目标数相同是怎样的规则?

A:较为宽松,不考虑帷幕等不能成为目标的技能。单目标 1 均可互通,多目标 n-1 南蛮万箭互通,五谷桃园 n 互通。例如,3 人局中,借刀能当顺手使用,铁索既能当顺手 1 使用,也能当南蛮 2 使用,但不能当五谷 3 使用。

## ●QIN 006 吕不韦-悬金作语【呂不韋-懸金作語】

设计人：菖蒲

武将姓名：吕不韦

武将称号：悬金作语

武将体力：3

奇货：出牌阶段限一次，你可以展示任意张类型不同的手牌并选择一名其他角色，其可以对自己使用其中任意张牌，然后你将其余牌置于牌堆顶。

悬金：结束阶段，你可以亮出牌堆顶至多五张牌，若包含牌名字数为 X 的牌，你获得这些牌（X 为亮出牌数）。

### ●设计思路

【奇货】讲述吕不韦精心策划将子楚推上王位的故事。吕不韦巧妙地三个维度对子楚进行包装。日常生活（基本）：使子楚的形象焕然一新；社交场合（锦囊）：结交各路宾客扩宽人脉，身着楚服晋见身为楚国人的华阳夫人；珍奇玩物（装备）：用以提升子楚的品位与声望。子楚从原本的落魄贫民蜕变为显赫一时的名门贵族。尽管这一投资过程的成本极高，但其所带来的潜在收益却颇为丰厚。通过手牌资源中三种类型的牌投资，通过控顶为自己后续的成功埋下伏笔。（“吕不韦乃以五百金与子楚，为进用，结宾客；而复以五百金买奇物玩好”）

【悬金】还原吕不韦一字千金的典故。在投资成为秦国丞相、秦王仲父后，其和食客所作的《吕氏春秋》含金量极高，即使有一字千金的奖赏也无人能从中挑出缺点。牌名字数对应一字，摸牌收益对应千金。预测顶牌既能彰显其通博古今的能力，又能体现其投资智慧，正因为其投资时的正确控顶，以崇高的名望招来了三千文人学士，才能共同完成这一文学著作，获取丰厚回报。（“以为备天地万物古今之事，号曰吕氏春秋。布咸阳市门，悬千金其上”）

其一,【奇货】在游戏中对应的三种类型牌均有提升自己的用途,装备,基本中的桃,锦囊中的无中五谷等等,当然也可以展示不能用于自己的牌用以控顶。

其二,【悬金】为玩家提供回合外的防御,既依靠【奇货】的控顶稳定获取牌,又为下次【奇货】展示手牌提供续航,形成闭环联动。通过放置 3-5 字牌获取较高收益。当无法达成这一条件时,盲猜未知牌的形式也能增加获得牌的质量和游戏的随机性,趣味十足。

## ●QIN 007 赵姬-纵情恣欲【趙姬-縱情恣欲】

设计人：菖蒲

武将姓名：赵姬

武将称号：纵情恣欲

武将体力：3

挑脰：每名男性角色结束阶段，若其手牌数大于你，你可以依次展示其手牌直到展示牌点数不递增，你摸展示牌数张牌并交给其至多等量牌，若展示牌点数和大于你十倍体力值，你与其回复1点体力。

囊扑：锁定技，当你受到伤害时，若你的手牌数全场最多，来源防止此伤害然后弃置你两张牌。

### ●设计思路

【挑脰】脰即男阴，挑为双关，意为挑逗拨弄，挑选验货。当赵姬听闻硕根之才，便邀请与其裸衣大战，巫山云雨。鉴别其可有硕可斩棘，坚可转轮之能。用点数增长代指血器膨胀过程，待到充能完毕与其鱼水之欢。用体力值代指G点，越空虚越容易满足，若确实如转轮王般博大精深，层层深入，两人便能灵肉合一水乳交融，一同回血。（“始皇帝益壮，太后淫不止”）

【囊扑】描绘蕲年宫之变的结局。赵姬与嫪毐曾育有两子，其势力逐渐膨胀发动政变。然而，嫪毐的野心终究未能得逞，政变以失败告终，嫪毐被车裂处死，赵姬虽逃过一劫，但与嫪毐所生的两个儿子却被残忍地装入袋中摔死。【挑脰】最易得的收益是朝云暮雨摸两张牌孕育生命，而【囊扑】会将这两张牌夭折。这一幕悲剧，仿佛在诉说着权谋的冷酷与无情。（“嫪毐败，始皇乃取毐四肢车裂之，取其两弟囊扑杀之”）

【挑脰】在游戏中，玩家可以自由选择是荡是节。发动后如果保持高手牌从一而终，便能安稳地避开潜在的危机。如果想不断地颠鸾倒凤云梦闲情，就需要交出手牌维持较低的手牌数，虽然偶尔会遇到庞然大物得以容光焕发，但等着下一根的时候，往往会因为没有手牌防御而被制裁。经编程验证，【挑脰】的理想摸牌期望约为 2.6，实战中受限于对方手牌数会更低，可以看成是只能选大且有上限限制的王荣吉占，优点是发动频率较高。

【囊扑】作为带有一定负面影响的防御手段，与【挑脰】互补。【囊扑】的条件可以通过【挑脰】积累更多的手牌，【囊扑】的结果可以让手牌数变少，更易于发动【挑脰】，从而在两技能实现一个动态的平衡。

## ●CHU 001 项羽-破釜沉舟【項羽-破釜沉舟】

设计人：菖蒲

武将姓名：项羽

武将称号：破釜沉舟

武将体力：4

破釜：出牌阶段限一次，你可以将任意张基本牌当【决斗】使用，此牌对手牌数或体力值不小于你的目标造成伤害时，你令此伤害+1 或摸 2X 张牌（X 为这些牌中【杀】的数量）。

楚霸：主公技，其他楚势力角色打出的【杀】进入弃牌堆后，其可以交给你。

### ●设计思路

【破釜】前半段展现项羽的神勇无双，所向披靡。而后半段，则着重还原了项羽破釜沉舟的典故。当时，项羽率领英勇的军队渡过漳水后，下令除去所有基本生活必需品以示决心，只带着三日粮草，便毅然决然地与秦军展开激战，战斗力得到大幅提升。（“所当者破，所击者服，未尝败北，遂霸有天下”）（“皆沈船，破釜甑，烧庐舍，持三日粮，以示士卒必死，无一还心”）

【楚霸】描绘项羽辕门召见诸侯的故事。项羽大破秦军后，威震楚国，名闻诸侯，诸将无不跪着前来归附于他，加入项羽部队。（“项羽召见诸侯将，入辕门，无不膝行而前，莫敢仰视。项羽由是始为诸侯上将军，诸侯皆属焉”）

其一，【破釜】在游戏中，玩家可以化身为不同战役中的项羽。当你需要打出稳定的输出时，凭借一张牌便可稳定局势，掌控战局，此为彭城之战。若你希望借助手牌优势取得胜利，通过巧妙地运用大量基本牌，将你的手牌数调整至低于对手，进而打出高输出一举扭转乾坤，此为巨鹿之战。当面临兵少粮缺的困境，即使全力拼杀也无法抵挡敌人大军时，或许只能无

奈接受兵败自刎的结局，此为垓下之战。另外，在达成巨鹿之战的胜利目标时，既可以选择暴击，也可以通过摸牌来续航基本牌，如果为了更多摸牌数而透支杀，容易在决斗中失败，需要根据敌人的手牌作出权衡，这让玩家在体验项羽传奇一生的同时，更深入地感受到战略与智谋的重要性。

其二，【楚霸】在游戏中，为主公提供更多的杀，增加【破釜】决斗的成功率和杀的过牌数。

## ●CHU 003 龙且-潍水穷追【龍且-濰水窮追】

设计人：菖蒲

武将姓名：龙且

武将称号：潍水穷追

武将体力：4

驰突：你可以将你任一区域所有牌当无距离限制的【杀】使用，使用后若唯一目标手牌数不大于你，你获得其区域内一张牌且此【杀】不计入次数。

### ●设计思路

【驰突】从三个不同的维度描绘龙且一生的战役：东阿伐暴秦、九江破英布、潍水败韩信。第一战，前往东阿旨在救援受困的起义部队，以判定区代表对秦军的天道审判。第二战，在九江与兵力雄厚、装备精良的英布军展开数月激战，通过缴纳对方装备区的牌打出多刀持久战。第三战，与齐王合兵于潍水，因轻视韩信不纳固守良策，将手牌区挥洒一空倾巢而出，结果中了韩信的诱敌之计，最终水淹落败。三个区域分别对应龙且三场战役的标志特征，所有牌对应龙且勇猛而骄傲的性格特质，无距离限制对应龙且迅疾而冲动的行军风格。（“司马龙且军救东阿，大破秦军于东阿”）（“龙且击淮南，破布军”）（“今战而胜之，齐半可得，何为而止”）

【驰突】在游戏中，玩家可以效仿救援东阿，为队友解兵乐；或是通过上装备，打出多刀的持久攻击；万不得已时甚至可以选择清空手牌区，给敌人致命一击。另外，当敌方手牌数比我们多一张时，其会面临一个抉择：使用闪来抵抗，还是选择受伤来规避【驰突】后续收益。随着游戏进入残局阶段，【驰突】对于仅装备区有牌的敌人能造成有效的打击。



## ● CHU 007 虞姬-楚帐饮剑【虞姬-楚帳飲劍】

设计人：菖蒲

武将姓名：虞姬

武将称号：楚帐饮剑

武将体力：3

翩舞：出牌阶段各限一次，你可以弃三张花色均不同/相同的牌，亮出牌堆顶 X 张牌并令一名角色获得其中非弃牌花色的牌（X 为最大的弃牌点数）。

饮剑：限定技，体力为 1 的其他角色出牌阶段开始时，你可以令其交给你任意张牌，然后你分别发动两项【翩舞】并将【翩舞】牌交给其，本回合结束时你死亡。

### ●设计思路

【翩舞】表现虞美人翩跹如仙的绝色舞姿。错落有致的花色，似锦绣织就的华裳，生动展现虞美人的花容月貌。同花色与异花色的相互映衬，宛如霸王那细密的胡须直线与虞姬身上流转的涡轮曲线对比鲜明。这种静与动的交织丰富了技能的层次感，也衬托出虞姬舞剑时旋转的动感。（“有美人名虞，常幸从……姬葬处，生草能舞”）

【饮剑】描绘霸王别姬的场景。霸王项羽被汉军重重围困，四面楚歌，孤立无援。生死存亡之际，虞姬为他献上了生命中最后一次舞蹈，如同她即将凋零的生命一般绚烂，随后虞姬饮剑而亡。绝境表现为仅剩 1 点的体力值；彼此交给对方牌，即虞姬与项羽相濡以沫；强制死亡的规则，如同奏响了虞姬的绝命悲歌，既是她个人生命的终结，也是那段传奇爱情的永恒定格。（“汉兵已略地，四方楚歌声；大王意气尽，贱妾何聊生”）

其一，【翩舞】在游戏中的条件难度与摸牌期望不同。相较之下，第二项的难度更高，但带来的收益也相应增长了两倍。玩家可根据手牌质量灵活调整两次【翩舞】的发动顺序，同时，

还需密切关注剩余牌堆中特定花色的数量，从而更有指向性地摸牌或辅助队友。无论是选择发动哪一项【翩舞】摸牌，都能为另一项的发动创造有利条件，从而形成正向循环。

其二，【饮剑】在游戏中为残血的队友提供最后一次辅助机会。通过交出牌来补全【翩舞】所缺少的花色，其效果不仅具有爆发性的收益，更在视觉上呈现出强烈的画面感和悲壮感，因此将其设定为限定技。

## ● HAN 005 夏侯婴-熟路轻辙【夏侯婴-熟路輕轍】

设计人：菖蒲

武将姓名：夏侯婴

武将称号：熟路轻辙

武将体力：4

载驰：每回合限一次，当你造成或受到伤害后，你可以摸一张牌并弃置至少一张牌，然后来源本回合进攻距离-X，本回合结束时若其未再次造成伤害，你摸 X 张牌（X 为你以此法弃置的牌数）。

### ●设计思路

【载驰】技能名取自《诗经》，意为驾驭马匹奔腾驰骋。两个时机条件分别描绘夏侯婴的不同战斗经历。其一，受到伤害后，还原驱车营救刘盈的英勇事迹。面对敌人的紧追不舍，夏侯婴不仅成功带领刘邦及其儿女，即日后的汉惠帝和鲁元公主，逃出险象环生的困境，更将他们安然无恙地护送至丰邑，因此得到了封赏。其二，造成伤害后，还原其大败匈奴骑兵的战斗经历。夏侯婴身为沛县马夫，每次战斗都能全身而退，即便面对擅长马术的骑兵部队，他也能游刃有余地周旋于敌阵之间，在勾注山以北地区与匈奴骑兵激战取得了辉煌的胜利，在平城南边再次与匈奴骑兵交锋，同样取得大胜。因此被加封共六千九百户的食邑。（“婴常收，竟载之，徐行面雍树乃驰……复振，赐婴食析阳”）（“复以太仆从击胡骑勾注北，大破之。以太仆击胡骑平城南，三陷陈，功为多，赐所夺邑五百户”）

【载驰】在游戏中，玩家可以限制伤害来源的进攻距离（计算与其他角色的距离），相当于给所有队友暂时装上强化+1 马，有效防止其穷追不舍造成伤害。倘若能够完好无损地逃离险境，便会获得珍贵的未知牌奖励，同时手牌厚度也将增加一。然而，在弃牌至回合结束的

这段时间里，若为了追求更多的未知牌奖励或更大的距离限制而舍弃防御，则很可能遭遇不依赖于距离的伤害手段打击。因此，玩家需要在追求奖励与保持防御之间找到微妙的平衡。此外，自己造成伤害的时机同样关键，可以拉开与敌方的距离并摸牌，从而改善自身在战斗中过差的主动能力。

## ● HAN 006 樊哙-鸿门闯宴【樊噲-鴻門闖宴】

设计人：菖蒲

武将姓名：樊哙

武将称号：鸿门闯宴

武将体力：4

拥盾：每阶段限一次，一名角色失去最后的手牌时，若其体力值不大于你，你可以摸 X 张牌并交给其等量的牌（X 为其体力值）。

裂眦：锁定技，其他角色获得你的牌后，当前回合角色失去 1 点体力或令你回复 1 点体力。

### ●设计思路

【拥盾】还原鸿门宴上樊哙拥盾护主的典故。当时，张良在帐外秘密告知樊哙行刺的紧迫情况，而席间刘邦独自端坐，孤立无援。在这剑拔弩张的关键时刻，樊哙果断地持剑盾闯入项羽的营帐，为刘邦筑起了一道坚实的后盾，使他得以暂时脱离险境。手牌数为空，对应刘邦手无寸铁、处境艰难的状态；而较小的体力值，对应刘邦身陷囹圄、命悬一线的危急情形。

（“此迫矣！臣请入，与之同命！哙即带剑拥盾入军门”）

【裂眦】展现樊哙与项羽的对峙姿态。当樊哙气势如虹地闯入宴席时，头发上指，目眦尽裂，项羽和他的手下们只有两个选择：要么作为小兵被樊哙那坚不可摧的盾牌所撞倒，失去体力；要么作为东道主，以礼相待，赐美酒猪腿回复体力。（“营卫止哙，哙直撞入，立帐下”）（“樊哙覆其盾于地，加彘肩上，拔剑切而啖之”）

其一，【拥盾】在游戏中具备闭环。当敌方忽视自己存在时，玩家能够保持较高的体力值，满足【拥盾】的发动条件，进而有效地辅助队友。当敌方意识到这一点嘲讽并选择攻击，玩家在清理防御牌后可以通过【拥盾】补充手牌。

其二,【裂眦】与【拥盾】在游戏中相互牵制,维持着一种微妙的平衡。【裂眦】条件达成后,若体力不足,队友可以提升玩家的体力值,以便更容易地触发【拥盾】的发动条件;若体力满值,【裂眦】无法提供回血效果只能选择失去体力。此时若当前回合是友方,则需要谨慎考虑是否发动【拥盾】进行援助。在体力满值的情况下,通常伴随着摸4给4的大收益。因此,以损失体力的代价来限制【拥盾】的过高爆发,使得技能组的方差更加均衡。

## ● HAN 007 吕雉-天下晏然【吕雉-天下晏然】

设计人：菖蒲

武将姓名：吕雉

武将称号：天下晏然

武将体力：3

称制：出牌阶段开始时，你可以摸三张牌并将三张牌置于牌堆顶，此阶段你使用牌后，此牌唯一目标摸一张牌并展示，若与使用牌类型相同，你对其造成1点伤害。

晏然：结束阶段，你可以：亮出牌堆顶的牌；若亮出牌花色均不同，你可以重复此流程或交给一名角色这些牌。

### ●设计思路

【称制】表现吕雉在临朝称制时采取不同举措应对三种势力：宠信宦官培养宫廷势力，重用外戚分封吕氏家族，残杀功臣侯和刘氏子嗣。牌堆的变动成为吕后权力运作的微妙象征。每当使用牌后，牌堆顶部的牌便成为了决定命运的关键。若是出现另外两种类型的牌，宦官和外戚，则意味着被吕后所重用和封赏。然而若是出现剩下的同一种类型的牌，刘氏势力，则意味着将被吕后加害成为牺牲品。而这一切的政治斗争，经过控顶，都在吕后的精心谋划和牢牢掌握之中。（“及高后称制，乃以张卿为大谒者，出入卧内，受宣诏命”）（“专欲以事诛异姓王者及大功臣”）（“欲以王诸吕为渐”）

【晏然】展现吕雉作为杰出统治者平稳治理天下的卓越成果。鼓励生产，衣食富足，宽容少罚，社会安定。不同花色象征大汉的广阔国土。亮出牌的过程则如同生产的推进。当吕雉采取重农宽商的政策时，四方百姓恢复生产，收益丰盈。若是急于求成，加重税收徭役，便会适得其反，使得百姓不堪重负，最终一无所获。吕雉深知此理，因此始终保持着稳健的治理

策略，让大汉王朝在平稳中发展。（“高后女主称制，政不出房户，天下晏然”）

其一，【称制】在游戏中有极强的拓展性。通过精心策划控顶顺序和手牌质量，不仅能够对敌人造成有力的打击，还能增加自己的手牌厚度，或是攻击卖血队友并增加额外收益，甚至是与队友传递关键牌。值得一提的是，当以低手牌数量进入回合时，【称制】还能与【晏然】技能相得益彰，使玩家得以休养生息，稳定地获取 2-3 张不同花色的牌。

其二，【晏然】除了呼应【称制】的控顶能力，更为游戏增添了丰富的随机性和趣味性。即便玩家在发动【晏然】时有着明确的策略，也时常会因为赌徒心理而铤而走险，尝试获取更多的收益。有时也可能遇到两张同花色牌的情况，为场上增添一抹快活的空气。



## ●QUN 001 陈胜&吴广-揭竿而起【陳勝&吳廣-揭竿而起】

设计人：菖蒲

武将姓名：陈胜&吴广

武将称号：揭竿而起

武将体力：8

诛暴：每轮开始时，你可以展示一名角色所有手牌并将其中所有【杀】对你置为「暴」。准备阶段，你可以使用一张「暴」。

伐秦：锁定技，其他角色弃牌阶段结束时，若此阶段弃牌堆有牌，你令其获得一张「暴」或此阶段弃牌堆中所有【杀】，若其未因此获得牌，其视为对你使用【杀】。

鸣苦：主公技，其他群势力角色受到【杀】造成的伤害后，可以将其对你置为「暴」。

### ●设计思路

陈胜吴广设计为8血，一是对应两位体力劳动者的身份，二是反应由其领导的农民起义声势浩荡，三是以高血量消解【伐秦】的负面效果。

【诛暴】前半句，陈胜吴广将秦朝的残暴行径公诸于众，向那些同甘共苦的服役伙伴们揭露了真相。他们把代表暴秦罪行的【杀】凝聚在武将牌上以警示众人；后半句以起义的烈火，以暴制暴。（“今亡亦死，举大计亦死；等死，死国可乎”）（“伐无道，诛暴秦”）

【伐秦】细致描绘了整个农民起义声势浩荡但最终失败的历程。秦末农民们饱受徭役之苦，辛勤的劳作成果往往付诸东流（弃牌堆有牌），在陈胜吴广的引领下，毅然拿起手中的农具或是起义军分发的兵器，【杀】或「暴」，参与进反抗的队伍中来。（“诸郡县苦秦吏者，皆刑其长吏，杀之以应陈涉”）（“陈王与之将军印，西击秦”）然而，随着战役逐渐陷入困境，起义军的弱点开始逐一暴露。起义军的物资匮乏，没有足够的【杀】来武装每一位战士，内部

纷争愈演愈烈，陈胜称王后逐渐脱离了群众，农民阶级的思想局限性也逐渐凸显。种种不利因素交织在一起，最终将矛头【杀】指向了陈胜吴广这两位起义的领袖。因部下背叛，二人的抱负以悲剧收尾，令人扼腕叹息。（“因相与矫王令以诛吴叔，献其首于陈王”）（“其御庄贾杀以降秦。陈胜葬砀，谥曰隐王”）

【鸣苦】发动顺序在【诛暴】之后，同伴响应陈胜吴广的号召，纷纷控诉暴秦罪行，并充军以响应起义。作为主公技，其一，开局鉴别群势力角色跳身份，其二，解决【伐秦】「暴」数量不足的问题，提高主公防御力。（“天下苦秦久矣”）

#### ●FAQ

Q：「暴」的获得和处理是怎样的？

A：发动【诛暴】或【鸣苦】将【杀】置于陈胜吴广武将牌上。【伐秦】的二选一，无论能否交出【杀】或「暴」，都可以选择，若数量为 0 则有负面效果。

## ●秦/楚 QIN 009 章邯-负屈降楚【章邯-负屈降楚】

设计人：菖蒲

武将姓名：章邯

武将称号：负屈降楚

武将体力：4

涕降：秦势力技，未造成伤害的回合结束时，你可以视为对当前回合角色指定的一名其他角色使用【杀】，然后当前回合角色交给你一张牌或你变更势力至楚。

阡卒：楚势力技，造成过伤害的回合结束时，你可以视为对当前回合角色指定的一名其他角色使用【决斗】，然后当前回合角色弃置你区域内一张牌。

### ●设计思路

【涕降】描绘章邯涕泪交下归降项羽的前因后果。昔日秦二世曾采纳章邯的建议东出平叛，屡次增兵，胜果累累。然而，巨鹿之战的失利让形势急转直下，并且秦二世竟听信赵高的谗言，对败仗问责意图处决他。面对朝廷的不信任和奸臣的陷害，章邯不得已选择归降，得到了项羽的接受，被立为雍王。未造成伤害对应巨鹿之战的失利，如果秦不再信任章邯，不提供牌支持，章邯就不得不将势力变更为楚。（“秦令将军章邯。赦骊山作徒七十万人以击之”）

（“二世使人让章邯。章邯恐”）（“章邯见项羽而流涕，为言赵高。项羽乃立章邯为雍王，置楚军中”）

【阡卒】还原楚军趁夜将秦军二十余万人击杀并坑埋于新安城南的场景。尽管项羽接纳了章邯的归降，然而他内心深处对秦军仍存深深的疑虑，下令将章邯的手下士兵悉数活埋。虽然章邯听从项羽指挥，与刘邦在关中地区展开了一场生死对决，但兵力不足，处处受限，最终落败自杀。造成过伤害对应其作为雍王的胜迹，弃置牌象征夜击阡秦卒，随着章邯牌数减少，

在决斗中也力不从心。（“独与章邯、长史欣、都尉翳入秦，於是楚军夜击阬秦卒二十馀万人新安城南”）（“又复败，走废丘。汉王遂定雍地。东至咸阳，引兵围雍王废丘”）

其一，【涕降】在游戏中赋予了玩家强大的攻击能力，队友任意选择目标，因此使用杀无距离限制，不断的增援也让手牌厚度不断上升。但是短板也显而易见，其使用时机受到了严格的限制，未造成伤害的回合相对较少。因此在合适的时机，玩家可以选择弃秦投楚以获取更多的战略优势。自己的回合也能提供这一时间节点，这增加转势力的灵活性。

其二，【阬卒】则相反，其时机限制宽松，但决斗是一种带有风险的输出手段，玩家还需承受不断弃牌的代价。尽管可以解除兵乐的限制，但手牌厚度的下降会让玩家在后续的决斗中需要更加谨慎地选择对象，否则就会如同历史一般败走废丘。这两个高度相似的技能，在游戏中却展现出了相反的变化曲线，彼此交相呼应，映照出章邯颠沛流离的一生。