

山河游戏规则

1. 游戏背景

武侠背景，可选中国地图，有通过陆路、水路等连接的地点（例如泰山、华山、桃花岛等）；一般来说，一个地点代表玩家可在该地点获取一种类型的卡牌（例如：在桃花岛可获取装备，在华山可以学习武功等）。

2. 游戏人数

3 - 9

3. 游戏配件

版图 * 1，身份 * 14，移动骰 * 1，武功骰 * 4，武功／装备／秘籍若干

4. 游戏目的

游戏过程中每个玩家会获得一个身份，不同身份的获胜条件不同；当某名或某些玩家的获胜条件达成时游戏结束，达成获胜条件的一名或多名玩家获胜。

5. 身份概述

游戏中所有身份及获胜条件概述如下：

主角 * 1：正派武林人士的代表，获胜条件为反派死亡；

世外高人 * 1：不理世事坐享其成的代表，获胜条件为游戏结束时存活，且反派没有获胜

名门弟子 * 2：混迹江湖假装除恶扬善的代表，获胜条件为反派或喽啰至少死亡一人

红颜 * 2：主角的红颜知己，获胜条件为亮明身份时，主角HP最高且无并列（亮明身份详见游戏过程部分）

反派 * 1: 邪魔外道的代表，获胜条件为主角死亡；
喽啰 * 3: 邪魔外道的帮凶，获胜条件为主角死亡；
路人 * 4: 路人无法获胜（但抽到路人的玩家仍可通过和其他玩家互换身份而获胜，详见游戏过程部分）；

不同人数时的身份分配如下表所示：

(此处应该有张表；现在有张表了，但注释仍然保留！)

| 玩家人数 | 身份 |
|------|--|
| 3 | 主角 + 反派；红颜 + 喽啰 + 弟子，随机弃2张 |
| 4 | 主角 + 反派；红颜 * 2 + 喽啰 + 弟子，随机弃2张 |
| 5 | 主角 + 反派；红颜 + 喽啰 + 弟子 + 高人 + 路人，随机弃2张 |
| 6 | 主角 + 反派；红颜 * 2 + 喽啰 + 弟子 + 路人 + 高人，随机弃2张 |
| 7 | 主角 + 反派；红颜 + 喽啰 * 2 + 弟子 * 2 + 路人 + 高人，随机弃2张 |
| 8 | 主角 + 反派；红颜 * 2 + 喽啰 * 2 + 弟子 * 2 + 路人 + 高人，随机弃2张 |
| 9 | 主角 + 反派；红颜 * 2 + 喽啰 * 2 + 弟子 * 2 + 路人 * 2 + 高人，随机弃2张 |

6. 游戏过程

一开始根据玩家人数，按照表5.1抽取玩家身份，所有身份均不公开；之后从任意一名玩家开始，大家按顺时针顺序将代表自己的标志放置至版图的任意位置，然后再从放置标志的玩家轮流行动。

玩家行动分为两部分：移动和行动。

移动：指的是玩家掷移动骰子，根据掷骰结果将自己的标志移动到对应地点。

行动：指的是获取一张对应地点的卡牌，或者打出一张卡牌（装备／武功／特殊等）；

装备卡牌：每个玩家同时只能装备一件装备，装备会对武功有所加成，或对伤害有所减免。如果玩家装备新的装备，则旧的装备进入弃牌堆；

秘籍卡牌：大部分为一次性效果，根据牌面说明执行即可，使用后的秘籍卡牌进入弃牌堆；

武功卡牌：玩家打出武功牌即相当于对其选择的某名其他玩家执行一次攻击（除非卡牌有特殊说明，否则攻击只能选择跟自己在同一地点的玩家）；在结算攻击效果之前，在同一地点的未被攻击的玩家（不包括发起攻击的玩家）可选择是否代替被攻击玩家承受此次攻击（从被攻击的玩家开始，顺时针依次询问）；之后进行攻击效果结算。

亮明身份：每名玩家都有一定的HP（目前版本所有玩家的HP相同，但未来若加入人物卡，HP可能有所不同），当HP降到2或者以下时，该玩家必须亮明身份，如果HP恢复到2以上，该玩家可选择是否继续亮明身份。

身份互换：当某次攻击结算完成时，攻击者的HP超过被攻击者的HP 3点或更多，攻击者可选择取消此次攻击（即弃掉使用的武功牌，被攻击者HP不减少）而同被攻击者交换身份（除非有特殊说明否则被攻击者不能选择不交换）。

游戏结束：当有玩家死亡或亮明身份时，每名玩家检查自己是否满足获胜条件，若无人满足，则游戏继续直至有玩家满足获胜条件。

其他说明：当任何一摞牌堆抓光时，重洗所有该类型的弃牌组成新的牌堆。

7. 地点说明

地点的连接关系图如下所示：



行动骰子为六面，两面官道，两面小路，一面水路，一面任意；一般情况下玩家最多沿路移动一步。

山：可以学习武功，即抓一张武功牌（除非有特殊说明）；

岛：可以发掘秘籍，即抓一张秘籍牌（同上）；

城：可以购买装备，即抓一张装备牌（同上）；

特殊地点：

华山：进入后执行动作之前，必须选择同区域的某名玩家攻击；若没有攻击牌，则在抓完武功牌后攻击；

长安：进入后执行动作之后，可选择查看同区域的某名玩家的身份牌

其他：待补充

8. 武功简介

武功分为四类：剑／掌／棍／暗器，每类武功有一个对应的骰子：

剑：一面3，两面2，一面1，两面Miss！

掌：三面1，一面2，一面3，一面Miss！

棍：两面1，三面2，一面Miss！

暗器：四面1，一面4，一面Miss！

武功主要是对骰子的修改，如：

无剑之剑： 掷暗器骰，若不满意结果可掷剑骰，剑骰结果必须保留；

9. 装备简介

装备主要是对特定掷骰结果加成或者伤害减免，如：

软猬甲：所有伤害－1；

倚天剑：剑骰掷出Miss！时可翻面结果

A. 秘籍简介

秘籍主要影响移动或身份，如：

凌波微步：任何移动骰结果视作任意