

# 《功德轮回：众生百态》v5.8 FINAL

完整打印制作包 | Print & Play Complete Pack

## 📦 配件清单（本打印包包含）

配件	数量	页码	说明
游戏快速入门	1张	P2	新手必读！
设置与示例	1张	P3	设置步骤+示例回合+FAQ
游戏主板（左+右）	2张	P4-5	A4拼接成完整游戏板
角色板	4张	P6-7	农夫/商人/学者/僧侣
集体事件卡	12张	P8-9	红边，天灾/人祸/功德
人间炼狱扩展	8张	P10-11	深红边，进阶难度
职业专属事件卡	16张	P12-15	蓝边，偶数回合抽取
通用事件卡	20张	P16-18	绿边/紫边，奇数回合抽取
众生卡	10张	P19-20	灰边
发愿卡	8张	P21	绿/橙边
菩萨行愿卡	4张	P22	紫边
标记Token	32+	P23	皈依/大乘/技能/英雄等
资源标记卡	45张	P24-25	金/红/蓝×1/2/5各5张
辅助卡	4张	P26	行动/回合速查
A/B选择卡	4套	P27	集体事件抉择
计分参考	1张	P28	终局计分表
变体规则	1张	P29	2人模式/隐藏发愿等

## 🎲 额外需要准备（仅需骰子！）

- 骰子：2颗六面骰子 (2d6)
- ✓ 资源追踪：已包含45张资源标记卡，无需额外准备
- 骰子：2颗六面骰
- 卡套（可选）：保护卡牌延长使用寿命

## 🛠 制作说明

- 打印：使用A4纸，建议用200g以上厚卡纸
- 剪裁：沿黑色边框剪裁各配件
- 拼接游戏板：将P2和P3的游戏板左右对齐拼接（有对齐标记▶◀）
- 过塑（可选）：游戏板和常用卡牌可过塑保护

## 可重复使用设计（无需书写）

- **资源追踪：**将彩色方块放在角色板的资源轨道上对应数字
- **劫难/渡化/回合：**将标记物放在游戏板轨道的对应格子
- **众生计时：**将众生卡放入对应的滞留槽位（0/1/超时）
- **状态标记：**将皈依/大乘/技能token放在角色板上

# 🎮 游戏快速入门 QUICK START

2-4人 | 30-45分钟 | 合作+竞争

## 故事背景

在这个世界里，众生皆苦，劫难频仍。你将扮演一位心怀慈悲的修行者——农夫、商人、学者或僧侣。你们需要共同化解劫难、渡化苦难众生。但在团队胜利的前提下，功德与慧最高者将获得最终的荣耀。

## 🏆 胜利条件

团队胜利（必须同时满足）	个人胜利	立即失败
游戏结束时 劫难 $\leq 12$ 游戏结束时 渡化众生 $\geq 5$	团队胜利后 功德 + 慧 最高者获胜	任意时刻 劫难 $\geq 20$

## 回合流程 (共6回合)

阶段	内容
1. 集体事件	翻开1张集体事件卡，全体按卡牌指示执行抉择
2. 众生阶段	场上众生滞留+1，超时 ( $\geq 2$ ) 未渡化：劫难+5并移除
3. 个人事件	奇数回合：每人抽1张通用事件卡 偶数回合：每人抽1张职业专属卡
4. 行动阶段	按顺序，每人执行 2次行动（见下方行动表）
5. 回合结束	偶数回合：全体资粮-1（消耗） 补充众生卡至2张

## ⚡ 基本行动 (每回合可执行2次，可重复)

行动	条件	效果	说明
劳作	无	资粮 +3	农夫+4
修行	无	慧 +2	学者+3
布施	资粮 $\geq 2$	资-2，功德+1，劫难-1	商人功德+2
渡化	慧 $\geq$ 众生需求	支付慧，获功德，渡化+1	完成团队目标的关键
护法	资粮 $\geq 2$	资-2，功德+3，劫难-3	僧侣资-1，功德+4
互助	每局限2次	请求他人帮助，成功双方+1功德	促进合作

## 师依与大乘 (可随时选择)

选择	代价	好处
皈依	资粮-2	修行+1慧，渡化+1功德，可选大乘
大乘发心	选择舍弃1类资源50%	护法+1功德，可选菩萨行愿

## 发愿系统

- **开局选择：**从本职业的2张发愿卡中选1张
- **达成条件：**游戏结束时满足发愿卡上的条件
- **发愿奖励：**简单愿+10分，困难愿+18分
- **菩萨行愿：**大乘者额外选1张，达成+25分

## 新手建议

- 前2回合多劳作/修行积累资源，后面再布施/渡化
- 渡化众生是团队目标，别忘了！超时会+5劫难
- 劫难≥15时要警惕，多布施/护法降劫难
- 集体事件时用**A/B选择卡同时亮牌**，增加博弈乐趣
- 发愿不强求，但达成可获大量分数

更多详细规则请参阅《功德轮回完整规则书》  
核心问题：什么时候为集体牺牲？什么时候为自己积累？

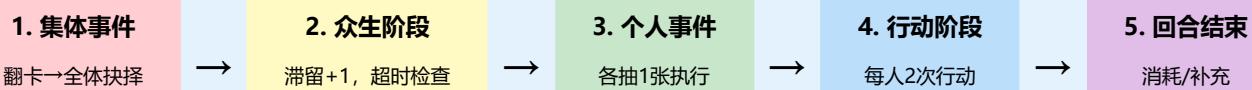
# 🎯 游戏设置与示例回合 SETUP & EXAMPLE

开始游戏前必读

## 🎮 游戏设置步骤 (按顺序)

步骤	操作	位置
1	拼接游戏主板 (左+右)，放在桌子中央	桌面中央
2	将劫难标记放在轨道 0 格	主板·劫难轨道
3	将渡化标记放在计数 0 格	主板·渡化计数
4	将回合标记放在 第1回合	主板·回合轨道
5	洗匀集体事件卡，背面朝上放置	主板旁·集体事件牌堆
6	洗匀个人事件卡 (通用+职业分开)，背面朝上	主板旁·个人事件牌堆
7	洗匀众生卡，翻出 2张 放入众生区域	主板·众生槽位A/B
8	每人选择1个角色，拿取对应角色板	玩家面前
9	按角色板发放初始资源标记	角色板·资源区
10	每人从本职业2张发愿卡中选1张	玩家面前
11	每人拿1套A/B选择卡和辅助卡	玩家手边

## 🕒 回合流程图



## 示例：第1回合演练（4人游戏）

**设置完成：**农夫(资4功德2慧2)、商人(资8功德2慧1)、学者(资4功德2慧5)、僧侣(资1功德6慧5)。众生区有2张众生卡。

**阶段1 - 集体事件：**翻开「旱魃肆虐」，劫难+6。大家同时亮A/B卡：

- 农夫选A (资-2, 功德+1) → 资2, 功德3
- 商人选A (资-2, 功德+1) → 资6, 功德3
- 学者选B (资-1) → 资3
- 僧侣选A (资-2, 功德+1) → 资不够！改选B

3人选A，劫难-3。最终劫难 =  $0+6-3 = 3$

**阶段2 - 众生阶段：**2张众生卡滞留+1，现在都是1回合。

**阶段3 - 个人事件：**第1回合是奇数，每人抽1张通用事件卡执行。

**阶段4 - 行动阶段 (每人2次行动)：**

- 农夫：劳作(+4资)→资6, 劳作(+4资)→资10
- 商人：劳作(+3资)→资9, 修行(+2慧)→慧3
- 学者：修行(+3慧)→慧8, 修行(+3慧)→慧11
- 僧侣：修行(+2慧)→慧7, 布施(资-2,功德+1,劫难-1)→功德7, 劫难2

**阶段5 - 回合结束：**第1回合是奇数，无消耗。补充众生至2张。回合标记移到第2回合。

## ❓ 常见问题 FAQ

问题	答案
资源不够执行行动怎么办？	不能执行该行动，选择其他行动
众生超时后会怎样？	劫难+5，移除该众生卡，不算渡化
皈依/大乘可以中途选择吗？	可以！任何时候都可以选择皈依或发大乘心
发愿没达成会扣分吗？	不会扣分，只是没有奖励
同一行动可以执行两次吗？	可以！每回合2次行动可以重复
商人用资粮渡化是什么意思？	商人可以用双倍资粮代替慧来渡化众生
护法祝福效果是什么？	护法后本回合其他玩家渡化时+1功德

# 游戏主板 (左半部)

⚠ 与下一页右半部拼接 | 拼接时对齐 ► 标记

## 災劫难轨道 CALAMITY (目标: 游戏结束时 $\leq 12$ )



↑ 安全区 (0-10) ✓ 胜利有望

## 回合轨道 ROUNDS



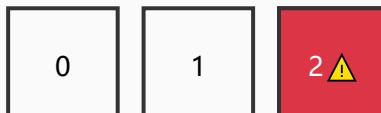
## 众生区域 BEINGS (放置众生卡)

众生卡位置 A

众生卡位置 B



滞留计时器 (每回合+1)



超时未渡化: 劫难+5, 移除



## 游戏主板 (右半部)

⚠ 与上一页左半部拼接 | 拼接时对齐 ◀ 标记

## 災 劫难轨道 CALAMITY (续)



↑ 危险区 (15+) ⚠ 注意! |  $\geq 20$  立即失败!



## 救 渡化计数 SAVES (目标: 游戏结束时 $\geq 5$ )



每渡化一个众生，标记物前进1格 | 目标:  $\geq 5$

## 牌堆区域 DECKS

### 集体事件牌堆

(红边)

每回合翻1张  
影响全体玩家



### 个人事件牌堆

(蓝边)

奇数回合每人抽1张  
立即执行



## 弃牌区 DISCARD

已使用的事件卡

已渡化的众生卡



# 角色板 CHARACTER BOARDS (1/2)



 商人 MERCHANT

"千金散尽还复来。"

初始：资8 功德2 慧1

**被动【广结善缘】**

- 布施+2功德（共3）
- 首次渡化后获得2资粮
- **经济渡化**：双倍资粮代替慧，**额外+2功德**
- **财施等于法施**：布施≥4次→终局慧+3

**主动【慷慨宴请】**（每局2次）

消耗3资粮 → 全体各+1功德，劫难-1



资粮

堆叠  
金色标记



功德

堆叠  
红色标记



慧

堆叠  
蓝色标记

## 角色板 CHARACTER BOARDS (2/2)





“一钵千家饭，孤僧万里游。”

初始：资1 功德6 慧5 | 固定皈依

**被动【化缘度日】**

- 渡化可用功德代资（每次最多2点）
- 回合开始资粮=0时自动+1

**被动【护法专精】 v5.8**

- 护法成本：资1（其他职业资2）
- 护法：功德+4（其他职业+3）
- 护法祝福：队友渡化+2功（其他+1）

**主动【加持祈福】（每局2次）**

消耗1功德 → 选1人下次行动收益+2

💰 资粮

堆叠  
金色标记

🔴 功德

堆叠  
红色标记

🔵 慧

堆叠  
蓝色标记

### 资源标记卡使用方法

- 打印资源标记卡（见后页）：金色=资粮、红色=功德、蓝色=慧
- 每种颜色有 1、2、5 三种面值，用数字和形状区分
- 将标记卡堆叠在角色板对应颜色区域内
- 资源变化时增减标记卡，随时可清点总数

# 集体事件卡 COLLECTIVE EVENTS (1/2)

红边 | 每回合翻1张 | 影响全体

## 旱魃肆虐

【天灾共业】

基础: 劫难 +6

抉择 (A/B同时亮牌) :

- A 资粮-2, 功德+1  
每多1人选A: 劫难-1
- B 资粮-1  
全选B: 劫难额外+2

英雄时刻 (农夫) :  
「开仓放粮」资-4, 功德+3, 劫难-3

"宁可饿死自家人, 不忍坐视邻里亡。"

## 洪水滔天

【天灾共业】

基础: 劫难 +6

抉择 (A/B同时亮牌) :

- A 资粮-2、功德+1  
每多1人选A: 劫难-1
- B 功德-1

英雄时刻 (商人) :  
「捐资筑堤」资-5, 功德+2, 劫难-4  
若商人资≥10可免费发动

"千金散尽还复来, 但愿苍生得安居。"

## 瘟疫流行

【天灾共业】

基础: 劫难 +5

抉择:

- A 资粮-1、慧-1、功德+2  
每多1人选A: 劫难-1
- B 慧-1

英雄时刻:  
学者: 慧-3, 功德+3, 劫难-4  
僧侣: 功德-3, 劫难-3, 全体慧+1

"医者仁心, 学者传道, 僧者祈福。"

## 蝗灾蔽日

【天灾共业】

基础: 劫难 +6

链式决策 (按顺位) :

- 首人选后, 后续可选:  
A 「跟随」资-2, 功德+1, 劫难-2  
B 「旁观」资-1  
全旁观: 劫难额外+3

英雄时刻:  
资粮≤3者选A时功德+2

"穷者布施, 功德倍增。"

## 苛政如虎

【人祸共业】

基础: 劫难 +5, 全体资粮 -1

条件:

若劫难≥10: 改为劫难+4、资-2  
若某人资粮=0: 该玩家改为功德-1

抵抗:

慧≥8者可支付慧-2,  
取消全体资粮损失, 自己功德+2

"知识分子的责任, 是为无声者发声。"

## 兵戈四起

【人祸共业】

基础: 劫难 +5

依次选择 (不同时) :

- ① 缴纳军粮: 资粮-2
- ② 藏粮于民: 掷骰  
1-3被发现: 资-3  
4-6无损失
- ③ 挺身护民: 资-1, 功德+2, 劫难-1

英雄时刻 (僧侣) :  
「调停止战」功德-4, 劫难-5

"出家人不问世事? 当众生受苦, 沉默即是罪。"

# 集体事件卡 COLLECTIVE EVENTS (2/2)

红边 | 功德事件 | 利于团队

## 风调雨顺

【共同功德】

基础：全体资粮 +1

丰年分享（可选）：  
资粮最高者可选分2资粮给最低者  
双方各功德+1

"独乐乐不如众乐乐。"

## 国泰民安

【共同功德】

基础：劫难 -2

盛世庆典：  
若劫难≤6：全体功德+1

"居安思危，盛世修行。"

## 浴佛盛会

【共同功德】

基础：全体功德 +1

皈依者额外功德+1  
大乘发心者额外慧+1

虔诚供养（任选）：  
资粮-2，功德+2，劫难-1

"浴佛净心，功德无量。"

## 盂兰盆节

【共同功德】

基础：全体功德 +1

超度功德：  
本局已渡化≥1众生：全体额外功德+1  
未渡化任何众生：效果为功德+0

"救度众生，方能回向先亡。"

## 高僧讲经

【共同功德】

基础：全体慧 +1

皈依者额外慧+1  
学者辅讲（可选）：  
学者自己慧-1  
其他所有人慧+1  
自己功德+2

"传道授业，功德不亚于布施。"

## 舍利现世

【共同功德】

基础：劫难 -1，全体功德 +1

朝圣功德（任选）：  
资粮-3朝圣  
功德+3，慧+1

若全员皈依：劫难额外-1

"朝圣不在远近，在于心诚。"

# 🔥 人间炼狱扩展包 HELL ON EARTH (1/2)

深红边 | 进阶难度 | 替换或混入基础集体事件

## 💀 会昌法难

【法难】公元845年

唐武宗灭佛，废寺4600所，僧尼还俗26万。

基础：劫难 +8

抉择：

- Ⓐ 坚守信仰：资-3，功德+3  
每多1人选A：劫难-1  
全选A：额外每人+2功德
- Ⓑ 还俗求存：慧-2，功德-2  
全选B：劫难+3

∅ 护法令：护法者选A免1资消耗

"宁舍身命，不舍正法。"

## 💀 三武灭佛

【法难】三代灭佛

北魏太武帝、北周武帝、唐武宗三次灭佛。

基础：劫难 +9

抉择：

- Ⓐ 地下传法：资-2，慧-1，功德+2  
若僧侣选A：全体+1慧
- Ⓑ 明哲保身：无消耗  
全选B：劫难+4，每人功德-1

∅ 护法令：僧侣护法时劫难-2

"佛法不灭，因有护法者在。"

## 💀 那烂陀之殇

【浩劫】公元1193年

突厥军焚毁那烂陀大学，印度佛教式微。

基础：劫难 +10

无法用抉择减免！

强制效应：

每人：弃1手牌 或 慧-2  
场上未渡化众生立即超时

∅ 护法令：每有1人护法，劫难-3（上限-9）

"千年经卷付之一炬。"

## 💀 废佛毁释

【法难】1868-1874

明治维新废除佛教，焚毁寺院，强制僧侣还俗。

基础：劫难 +10

抉择：

- Ⓐ 舍身护经：资-3，慧-2，功德+4  
大乘者免除慧消耗
- Ⓑ 顺应新政：功德-3

维新风暴：选B者下回合不能护法

"神佛分离，千年传承一朝断绝。"

## 🔥 信长焚山

【战火】公元1571年

织田信长焚烧延历寺，僧众3000人罹难。

基础：劫难 +8

抉择：

- Ⓐ 以身护寺：资-2，受伤（本局行动-1）  
每多1人选A：劫难-2
  - Ⓑ 弃寺逃亡：慧-1
- ∅ 护法令：护法者免除受伤  
🔥 英雄（僧侣）：功德-5，劫难-6，+2英雄标记

"纵使身化灰烬，亦不退转。"

## 💀 黑死浩劫

【天罚】14世纪

黑死病横扫欧亚，人口锐减三分之一。

基础：劫难 +9

死亡之影（每人掷骰）：

1-2：资-3 | 3-4：慧-2 | 5-6：功德-1

抉择（掷骰后）：

- Ⓐ 照护病患：再掷一次，功德+3
- Ⓑ 封城自保：无额外效果

∅ 护法令：护法者掷骰+2（最高6）

"死神一视同仁。"

# 🔥 人间炼狱扩展包 HELL ON EARTH (2/2)

深红边 | 进阶难度 | 替换或混入基础集体事件

## — 朝鲜排佛

【迫害】1392-1897

李氏朝鲜500年排斥佛教，僧侣沦为贱民。

基础：劫难 +6

### 持续效应：

- 皈依者每回合额外消耗1资
- 僧侣不能执行布施

### 抉择：

- A 山林苦修：慧+1，资-2
- B 伪装俗人：功德-2，移除皈依（本局）

解除：累计护法3次

## 周武废佛

【法难】公元574年

北周武帝废佛道二教，僧尼道士皆令还俗。

基础：劫难 +7

### 抉择：

- A 隐居山林：资-4，功德+1  
2人以上选A：保留1慧
- B 依附道门：慧-1  
全选B：所有皈依者功德-2

链接：下回合事件劫难+2

"五百年暗夜，唯有山林一灯。"

"道佛相争，众生何辜。"

## 🔥 人间炼狱使用说明

- 困难模式：基础8张 + 人间炼狱4张（随机抽8张使用）
- 炼狱模式：全部8张人间炼狱替换基础天灾
- 地狱模式：炼狱模式 + 减少1回合

## ♡ 护法令机制

- 人间炼狱卡牌包含「护法令」效果
- 当有玩家在本回合执行护法行动时触发
- 提供额外减免或增益，鼓励团队协作护法

## 📊 难度数据（基于5000局模拟）

模式	胜率	平均劫难	护法次数/人
基础版	75%	6.8	0.7
人间炼狱	47%	13.0	1.3

# 个人事件卡 PERSONAL EVENTS (1/6)

蓝边 | 职业专属卡 (偶数回合抽取)

## 开仓济民

【农夫专属·抉择】

丰收之年，邻村饥荒。

A 开仓济民  
资粮-3, 功德+3, 劫难-1

B 困粮待价  
资粮+2, 功德-1

其他职业：资粮-2/+1

## 丰收祭天

【农夫专属·骰子】

秋收时节，祈求来年风调雨顺。

掷1d6：  
1-2：歉收，资粮-2  
3-4：平收，资粮+2  
5-6：丰收，资粮+4, 功德+1

农夫额外+1资粮

## 地主逼租

【农夫专属·抉择】

地主催租，家中余粮不多。

A 忍辱交租  
资粮-3

B 联合抗租  
掷骰：1-3失败资-4  
4-6成功功德+2

农夫抗租成功额外+1功德

## 囤积居奇

【商人专属·抉择】

战乱将至，物资紧缺。

A 平价售粮  
资粮不变，功德+2, 劫难-1

B 囤积居奇  
资粮+4, 功德-2, 劫难+1

商人选A额外+1功德

## 海上贸易

【商人专属·骰子】

扬帆远航，风险与机遇并存。

掷2d6：  
2-4：海难，资粮-4  
5-8：平安，资粮+2  
9-11：大赚，资粮+5  
12：发现宝物，资+6慧+2

商人骰子+1

## 官商勾结

【商人专属·抉择】

官员索贿，不从则生意难做。

A 拒绝行贿  
资粮-2, 功德+2

B 行贿通融  
资粮+3, 功德-2, 劫难+1

商人选A额外慧+1

# 个人事件卡 PERSONAL EVENTS (2/6)

蓝边 | 职业专属卡 (偶数回合抽取)

## 著书立说

【学者专属·抉择】

多年心血结晶，是否公开？

A 无偿传播  
慧-2，功德+3，全体慧+1

B 藏书私用  
慧+3，功德-1

学者选A额外功德+1

## 科举考试

【学者专属·骰子】

寒窗苦读，金榜题名否？

掷2d6：  
2-5：落榜，慧+1  
6-9：中举，慧+2，功德+1  
10-12：状元，慧+3，功德+2，资+2

学者骰子+1

## 焚书之劫

【学者专属·抉择】

暴政焚书，藏书危矣。

A 舍身护书  
资粮-2，慧-1，功德+3

B 明哲保身  
慧-2

学者选A：劫难-1

## 破戒边缘

【僧侣专属·抉择】

化缘遇到昔日恋人，她需要帮助。

A 持戒不动  
功德+2，慧+1

B 私下相助  
资粮-2，功德-1，慧+2

僧侣选A额外功德+1

## 托钵化缘

【僧侣专属·骰子】

今日化缘，不知施主可好。

掷1d6：  
1-2：无人施舍  
3-4：资粮+1，功德+1  
5-6：遇善信，资+2，功德+2

僧侣：任何结果功德+1

## 建寺功德

【僧侣专属·抉择】

募资建寺，功德无量。

A 发起募捐  
所有玩家可自愿捐资粮  
每捐1点：捐者功德+1

B 个人出资  
资粮-4，功德+3，劫难-1

僧侣发起：捐者额外功德+1

# 个人事件卡 PERSONAL EVENTS (3/6)

蓝边 | 职业专属卡 (偶数回合抽取) - 新增

## 法门寺供田

【农夫专属 条件奖励】

法门寺征募义田，供养僧团。

A 捐献良田

资粮-4，功德+3

条件：若已护法≥2次，额外功德+2

B 保留田产

资粮+1

史实：唐代法门寺受田供养制度

## 丝路商队

【商人专属 条件抉择】

商队行至敦煌，僧侣求助运经。

A 免费运经

资粮-2，功德+3，全体慧+1

B 收取费用

资粮+3

条件：若已布施≥4次，选B也获功德+1

史实：玄奘西行依靠商队

## 白马寺译经

【学者专属 条件奖励】

参与译经，弘法利生。

A 全力参与

慧-2，功德+4

条件：若已修行≥4次，额外慧+2

B 旁观学习

慧+1

史实：汉明帝白马寺译经

## 鸠摩罗什译经

【僧侣专属 条件奖励】

大译师召集，共译经典。

A 日夜译经

资粮-2，功德+3，全体慧+1

条件：若已渡化≥3众生，功德+2

B 独自修行

慧+2

史实：后秦鸠摩罗什译场

## 三武灭佛

【历史事件 团队抉择】

朝廷下令灭佛，寺院危在旦夕。

团队共同决策：

A 公开护法

全体资粮-2，劫难-2

全体若有人护法≥1次：功德+2

B 隐忍待时

劫难+1，全体慧+1

史实：北魏太武帝、北周武帝、唐武宗

## 洪水救济

【通用 骰子+互动】

黄河决堤，灾民无数。

每位玩家可自愿捐献资粮：

捐献总额≥8：劫难-2，捐者功德+2

捐献总额≥4：劫难-1，捐者功德+1

捐献总额<4：劫难+1

掷1d6决定你的损失：1-3资-1，4-6无

# 个人事件卡 PERSONAL EVENTS (4/6)

紫边 | 经典佛教故事 (奇数回合抽取)

## 蠟 贫女一灯

【经典故事·抉择】

贫女仅有一文钱，欲供佛灯。

- A 全部供养  
资粮归0，功德+5  
若资粮本就≤2：额外功德+2

- B 量力而为  
资粮-1，功德+1

"心诚则灵，贫女之灯胜于富人千盏。"

## 鹰 割肉喂鹰

【经典故事·抉择】

鸽子求救，老鹰饥饿，以何救之？

- A 割肉喂鹰  
资粮-3，功德+4，劫难-1

- B 驱赶老鹰  
功德+1

"菩萨舍身，度一切众生。"

## 虎 舍身饲虎

【经典故事·抉择】

饥饿的母虎与幼虎，命悬一线。

- A 舍身饲虎  
资粮归0，功德归0  
获得「舍身功德」标记：终局+15分

- B 寻找食物  
资粮-2，功德+1

"摩诃萨埵本生，大舍大得。"

## 目 连救母

【经典故事·互动】

亡母受苦于饿鬼道。

需要团队合作救度：  
所有玩家共同贡献功德≥8：  
成功：全体功德+2，劫难-2  
失败：抽卡者功德-1

"盂兰盆会，普度众生。"

## 鹿 九色鹿

【经典故事·骰子】

救了溺水者，他会报恩还是背叛？

掷1d6：  
1-2：背叛告密，功德-2  
3-4：沉默离去，无事发生  
5-6：报恩相助，功德+3，资+2

"行善不求报，自有天报。"

## 悉 多苦行

【经典故事·抉择】

六年苦行，身心俱疲。

- A 继续苦行  
资粮-2，慧+3
- B 接受牧女乳糜  
资粮+1，慧+1，功德+1  
(中道才是正途)

"不苦不乐，中道修行。"

# 个人事件卡 PERSONAL EVENTS (5/6)

绿边 | 通用事件卡 (奇数回合抽取)

## 拾金不昧

【通用·抉择】

路遇钱袋，内有百金。

A 物归原主  
功德+2

B 据为己有  
资粮+3, 功德-2

## 邻里互助

【通用·互动】

选择一名玩家进行互助：

双方各自选择给予或索取：  
双方给予：各+2功德  
一给一取：给者+1功德  
双方索取：各-1功德

## 命运之轮

【通用·骰子】

掷2d6决定命运：

2-3: 大祸, 资-3  
4-5: 小灾, 资-1  
6-8: 平安无事  
9-10: 小福, 资+1  
11-12: 大吉, 资+3, 功德+1

## 路遇病人

【通用·抉择】

路边有人病倒，呻吟求救。

A 出手相救  
资粮-2, 功德+2  
  
B 匆匆离去  
无效果

## 抄经功德

【通用·骰子】

抄写经文，虔诚修行。

掷1d6：  
1-2: 心不在焉, 慧+1  
3-4: 认真抄写, 慧+1, 功德+1  
5-6: 心生感悟, 慧+2, 功德+1

## 禅定修行

【通用·骰子】

入定修行，心境如何？

掷1d6：  
1-2: 昏沉散乱, 无效果  
3-4: 寂静安住, 慧+1  
5-6: 顿悟法理, 慧+2, 功德+1

# 个人事件卡 PERSONAL EVENTS (6/6)

绿边 | 通用事件卡 (奇数回合抽取) - 新增

## 阿育王塔

【历史事件·抉择】

阿育王建八万四千塔，募资修缮。

A 慷慨捐资  
资粮-3，功德+3  
若本局已护法≥1次：额外功德+1

B 量力而行  
资粮-1，功德+1

史实：阿育王弘法

## 放生池

【通用·抉择】

寺院设放生池，邀你参与。

A 买鱼放生  
资粮-2，功德+2  
掷1d6：5-6额外功德+1

B 默默祝福  
功德+1

「诸余罪中，杀业最重」

## 恩怨抉择

【通用·互动·掠夺】

你发现某玩家欠你旧债。

选择一名玩家：  
A 索取偿还  
从其获得资粮2，你功德-1

B 一笔勾销  
功德+2，对方感恩功德+1

「冤冤相报何时了」

## 经书传承

【通用·条件奖励】

老僧赠你珍贵经书。

慧+2  
**条件：**若已修行≥3次，额外慧+1  
**条件：**若已皈依，额外功德+1

「依法不依人」

## 雷峰塔义捐

【历史事件·互动】

雷峰塔年久失修，众人募捐。

所有玩家依次决定捐献：  
每人可捐0-3资粮  
每捐1资粮获功德+1  
总额≥6：全体额外功德+1  
总额≥10：劫难-1

史实：杭州雷峰塔

## 因果轮回

【通用·骰子·互动】

前世因今世果，命运交织。

掷2d6：  
2-4：前世欠债，资粮-2  
5-6：因缘际会，与左侧玩家交换1资源  
7-9：善缘回报，资+1，功德+1  
10-12：大善果报，资+2，功德+2

# 众生卡 BEINGS (1/2)

灰边 | 需要渡化的苦难众生

## 饥民



"三天没吃饭了，求求你给口吃的..."

成本：3 资粮

奖励：功德+2, 慧+1

## 病者



"咳嗽不止，浑身发烫..."

成本：3 资粮

奖励：功德+2, 慧+1

## 孤儿【福田】



"爹娘都走了，我一个人好害怕..."

成本：4 资粮

奖励：功德+3, 慧+1

福田：皈依者额外功德+1

特殊：下次行动功德+1

## 寡妇



"丈夫战死沙场，留下三个孩子..."

成本：4 资粮

奖励：功德+2, 慧+2

## 落魄书生【福田】



"十年寒窗无人问..."

成本：4 资粮

奖励：功德+1, 慧+3

福田：皈依者额外功德+1

特殊：下次修行慧+1

## 迷途商贾



"生意失败，妻离子散..."

成本：5 资粮

奖励：功德+2, 慧+2

特殊：获得1资粮（感恩回报）

## 众生卡 BEINGS (2/2)

### 忏悔者 悔过恶人



"我曾作恶多端，如今噩梦缠身..."

成本：5 资粮  
奖励：功德+4, 慧+1  
特殊：劫难-1

### 垂死老者 【福田】



"我时日无多，只想得到一点安慰..."

成本：6 资粮  
奖励：功德+3, 慧+3  
福田：皈依者额外功德+1  
特殊：资粮恰好归0额外+2功德

### 被弃婴儿



城门外，襁褓中的婴儿在啼哭...

成本：3 资粮  
奖励：功德+3  
特殊：下回合劳作资粮+1

### 绝望猎人 绝望猎人



"山中野兽越来越少，全家要饿死了..."

成本：5 资粮  
奖励：功德+2, 慧+2  
可选：额外资-1教他种田→功德+2

### 渡化规则提醒

- 条件：慧≥5 才能渡化
- 成本调整：僧侣-1、学者-1（需消耗1慧）、不皈依者-1
- 僧侣特殊：可用功德代替资粮支付成本（每次最多2点）
- 福田众生：金边标记，皈依者渡化额外+1功德
- 超时惩罚：滞留2回合未渡化，劫难+5后移除

# 发愿卡 VOWS

每职业2张 (简单/困难) , 开局选1张

## 勤劳致功德

【农夫·简单】 新手推荐

"以勤劳养家，以布施积功德。"

**达成条件:**

游戏结束时 功德  $\geq 15$

成功: +10分  
失败: -4分

## 贫女一灯

【农夫·困难】

"纵使家贫，亦不忘供养三宝。"

**达成条件:**

功德  $\geq 16$  且 资粮  $\leq 10$

成功: +18分  
失败: -6分

## 资施功德

【商人·简单】 新手推荐

"以资布施，广结善缘。"

**每回合:** 资粮 +1

**达成条件:**  
本局执行 布施  $\geq 7$  次

成功: +10分  
失败: -4分

## 大商人之心

【商人·困难】

"富而好礼，贵而不骄。"

**每回合:** 慧 +1

**达成条件:**  
功德  $\geq 32$

成功: +18分  
失败: -6分

## 传道授业

【学者·简单】 新手推荐 v5.4

"学而不厌，诲人不倦。"

**每回合:** 慧 +1

**达成条件:**  
慧  $\geq 18$  且 使用过「讲学传道」 $\geq 1$  次

成功: +10分  
失败: -4分

## 万世师表

【学者·困难】

"德才兼备，功德慧双修。"

**每回合:** 慧 +1

**达成条件:**  
功德  $\geq 14$  且 慧  $\geq 19$

成功: +16分  
失败: -6分

# 发愿卡 (续) & 菩萨行愿卡

## ▲ 阿罗汉果

【僧侣·简单】 ★ 新手推荐

"断尽烦恼，证得涅槃。"

每回合：慧+1

达成条件：  
游戏结束时 慧 ≥ 13

成功：+10分  
失败：-4分

## ▲ 菩萨道

【僧侣·困难】

"不为自己求安乐，但愿众生得离苦。"

每回合：功德+1

达成条件：  
功德 ≥ 22 且 渡化 ≥ 3 次

成功：+16分  
失败：-6分

## ● 地藏愿

【菩萨行愿】 v5.5 约25%达成

"地狱不空，誓不成佛。"

主动：每回合可替1人承受损失（你受双倍）

达成：劫难 ≤ 4 且 承受 ≥ 2次  
成功：+25分 | 失败：-6分

## ▲ 观音愿

【菩萨行愿】 v5.5 约30%达成

"千处祈求千处应。"

主动：任意玩家资粮归0时，可立即赠予2资粮

达成：帮助行动 ≥ 7 次  
成功：+22分 | 失败：-4分

## □ 普贤愿

【菩萨行愿】 v5.5 约23%达成

"恒顺众生，广修供养。"

主动：布施可分配给1-3人，每人各+1功德

达成：布施 ≥ 6 且 团队渡化 ≥ 6

成功：+16分 | 失败：-8分

## ● 文殊愿

【菩萨行愿】 v5.5 约14%达成

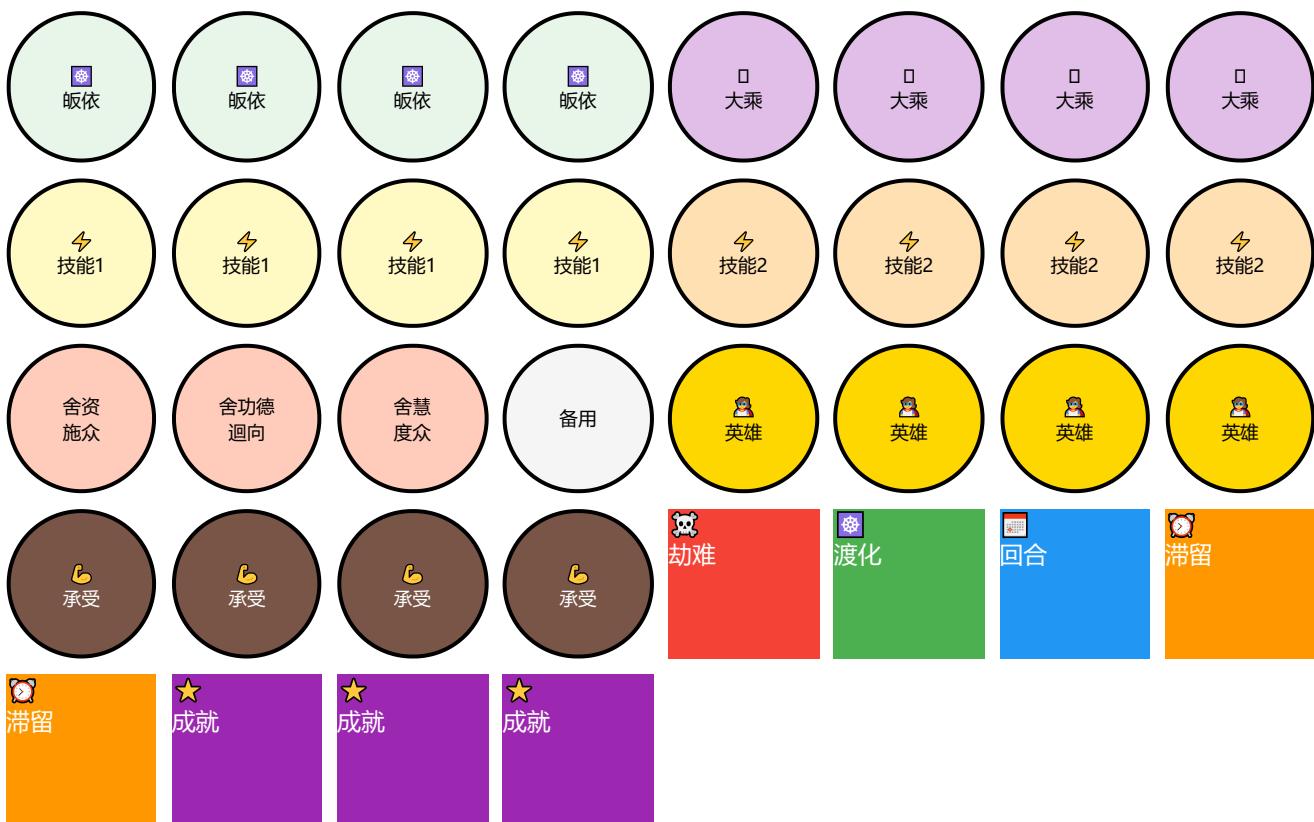
"愿我智慧光明，照破众生无明。"

主动：每回合可消耗2慧，选1人本回合行动效果+1

达成：协助队友渡化 ≥ 3 次  
成功：+14分 | 失败：-6分

# 标记Token TOKENS

剪裁后使用 | 建议过塑

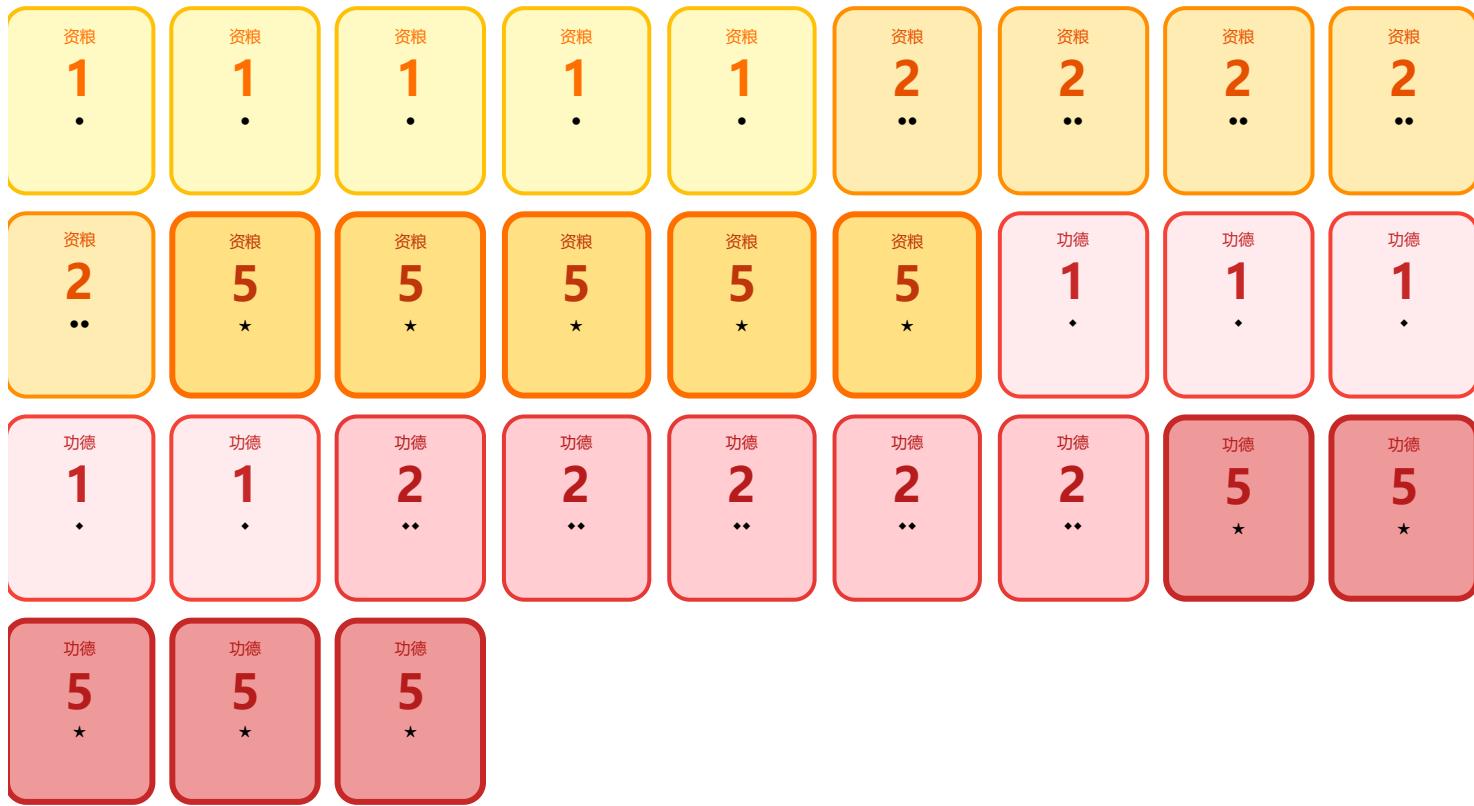


## Token使用说明

- 皈依标记:** 皈依后放在角色板上
- 大乘标记:** 发大乘心后叠放在皈依标记上
- 技能标记:** 每人2个，使用主动技能后翻面或移除
- 舍离标记:** 发大乘心时选择的舍离类型
- 英雄标记 v5.4:** 成功发动英雄时刻后获得，终局每个+5分
- 承受标记 v5.4:** 地藏愿主动承受时使用，追踪承受次数
- 轨道标记:** 放在游戏板轨道上追踪数值
- 滞留标记:** 放在众生卡旁表示滞留回合

# 💰 资源标记卡 RESOURCE TOKENS (1/2)

剪裁后堆叠在角色板资源区 | 代替书写追踪资源

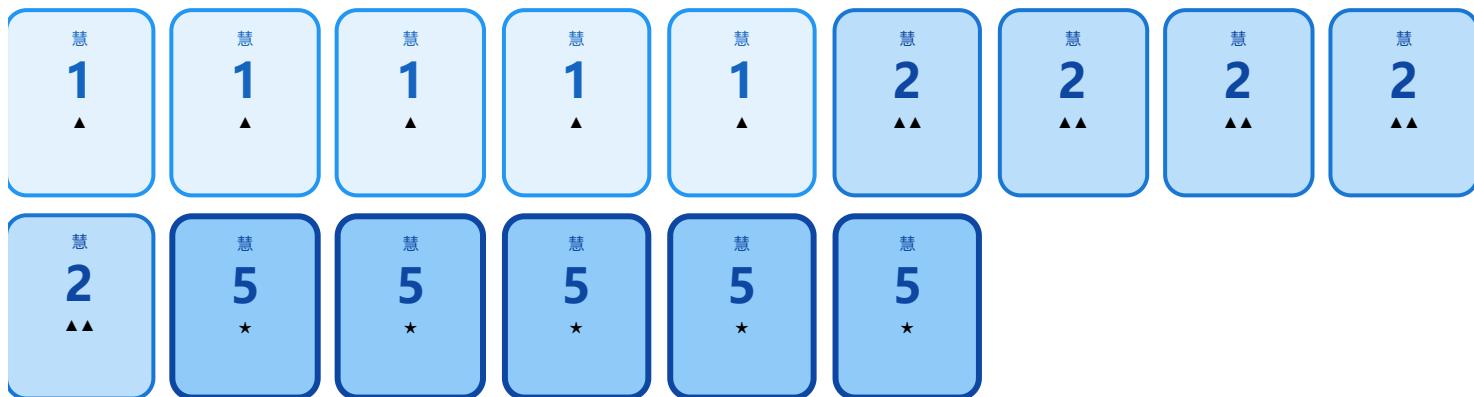


## 资源标记卡使用方法

- 每种颜色3种面值：1、2、5（用形状区分：●圆点=1，●●双点=2，★星=5）
- 堆叠在角色板对应区域：金色→资粮区，红色→功德区，蓝色→慧区
- 资源变化时增减标记卡：无需书写，随时可清点总数

## 资源标记卡 RESOURCE TOKENS (2/2)

剪裁后堆叠在角色板资源区 | 代替书写追踪资源



### 资源标记示例

初始资源	农夫	商人	学者	僧侣
资粮	●●●● (4)	●●●●●● 或 ★+●●● (8)	●●●● (4)	● (1)
功德	◆◆ (2)	◆◆ (2)	◆◆ (2)	★+◆ 或 ◆◆◆◆◆ (6)
慧	▲▲ (2)	▲ (1)	★ 或 ▲▲▲▲▲ (5)	★ 或 ▲▲▲▲▲ (5)

# 辅助卡 HELPER CARDS

每人1张 | 行动与回合速查

## 行动速查 ACTION REFERENCE

行动	条件	效果
劳作	-	+3资 (农夫+4)
修行	-	+2慧 (学者+3)
布施	资≥2	资-2, 功+1, 劫-1
渡化	慧≥5	支付成本获奖励
护法	资≥2 (僧1)	资-2, 功+3, 劫-3 劫≥8:+4功   祝福:队友渡+1功 借信:资-1,功+4,祝福+2功
互助	每局2次	请求1人帮助→对方选择: <input checked="" type="checkbox"/> 赠资2 <input checked="" type="checkbox"/> 授慧1 <input type="checkbox"/> 拒绝 成功双方各+1功德

帮助行动: 布施, 渡化, 护法

## 胜利条件 WIN CONDITIONS

### 团队胜利

劫难 ≤ 12 且 渡化 ≥ 5

### 团队失败

劫难 ≥ 20 立即失败  
或游戏结束未达标

### 个人胜利

团队胜利后, 功德+慧最高者获胜

## 回合流程 ROUND PHASES

0. 发愿奖励: 发愿卡每回合奖励同时结算

1. 集体事件: 翻红底卡, A/B同时亮牌

2. 个人事件 (奇数回合): 每人抽蓝底卡

3. 众生阶段: 滞留+1, 超时移除, 补充

4. 行动阶段: 每人2次行动

5. 结算阶段: 偶数回合资粮-1

## 皈依与大乘 FAITH

不皈依: +4资粮, 劳作+1, 渡化成本-1

皈依: 按回合获得功德/慧, 每回合+1功德

大乘: 需舍离仪式, 持双发愿, 每回合必须帮助

皈依时机效果:

R1:功德+1慧+2 | R2-3:功德+2慧+1 | R4-5:功德+3 | R6:功德+4慧-1

# A/B 选择卡 CHOICE CARDS

每人1套 (A+B各1张) | 集体事件抉择时使用

A

合作 / 牺牲

玩家1

B

保守 / 自保

玩家1

A

合作 / 牺牲

玩家2

B

保守 / 自保

玩家2

A

合作 / 牺牲

B

保守 / 自保

玩家3

玩家3

A

合作 / 牺牲

玩家4

B

保守 / 自保

玩家4

# 计分参考 SCORING REFERENCE

## 基础分速查表

功德 + 慧 总和	基础分
10-14	15分
15-19	25分
20-24	35分
25-29	45分
30-34	55分
35+	65分

⚠ 功德 < 5 或 慧 < 5 时，基础分减半

## 计分步骤

- 确认团队胜利（劫难≤12 且 渡化≥5）
- 计算基础分（功德+慧查表）
- 判定发愿达成，加减发愿分
- 若大乘，判定菩萨愿达成
- 加上成就标记加分（如有）

## 计分示例

### 大乘商人

功德：25，慧：8 → 功德+慧=33 → 基础分55  
职业发愿「资施功德」：布施≥7 ✓ → +10分  
菩萨愿「普贤愿」：布施≥7 ✓ 且 团队渡化≥6 ✓ → +22分  
英雄标记：1个 → +5分  
**最终得分：55 + 10 + 22 + 5 = 92分**

## 《功德轮回：众生百态》v5.8 FINAL

设计 & 开发：MBS Studio | 2026

"众生皆苦，愿以此功德，庄严佛净土。"

## v5.4 变体规则 VARIANTS

可选规则 | 增加游戏深度

### 2人模式

- 每人控制 **2个角色** (共4角色)
- 选角顺序: A选1个 → B选2个 → A选1个
- 行动轮替: A1 → B1 → A2 → B2
- 资源分开计算, 不共享
- **胜利条件:** 劫难≤10, 渡化≥4
- 个人胜利: 4角色中得分最高者

### 隐藏发愿

- 发愿卡 **背面朝下** 放置
- 游戏中不得展示或明说发愿内容
- 终局计分时才翻开
- 可以暗示、误导、虚张声势
- 增加信息不对称与博弈感

### 成就系统 (每个+3分)

成就名	条件
一灯大师	资粮≤2时执行布施
万人渡	单人渡化≥4个众生
铁打罗汉	全程未消耗资粮
菩萨再世	帮助行动≥10次
劫难克星	护法降劫难≥8
功德无量	终局功德≥30
智慧如海	终局慧≥25
清贫修行	终局资粮≤3且功德≥20
英雄本色	发动英雄时刻≥2次
全员皈依	团队所有人都皈依

## v5.6 FINAL 核心变更

- **护法祝福**: 护法后本回合队友渡化+1功德 (团队协作)
- **劫难压力回归**: 平均劫难 $4.7 \rightarrow 6.8$ , 更有挑战
- **护法使用率+44%**: 从 $0.50 \rightarrow 0.72$ 次/人/局
- **团队胜率**: 74.6% (适度挑战)
- **菩萨愿达成率**: 16-31% (困难但可达成)

基于50000+局蒙特卡洛模拟迭代优化