藩镇割据规则

炫拆

2022.3.15

**一、游戏简介**

唐玄宗李隆基统治后期，宠信李林甫、杨国忠、安禄山等人，不理朝政，成日与杨贵妃宴乐。随后安禄山在唐玄宗接连的宠信中野心膨胀，“渔阳鼙鼓动地来，惊破霓裳羽衣曲。九重城阙烟尘生，千乘万骑西南行。”（《长恨歌》）安禄山于天宝十四载起兵反叛，开始了长达8年的安史之乱。由于安禄山所任的范阳节度使兵多且精锐，再加上安禄山准备多时，安禄山的前期进攻十分顺利。高仙芝、封常清等大将无法抵挡，退守潼关，玄宗命令哥舒翰出击，哥舒翰战败被擒住，潼关失陷。玄宗不得不丢弃长安入蜀以求自安，行至马嵬驿时士兵哗变，杨贵妃被缢杀，而长安城被拱手让予安禄山叛军。天宝十五年（756）正月，安禄山僭越称帝，国号大燕，年号圣武。至德元年（756）七月十二日，太子李亨在灵武（朔方）即位，史称唐肃宗，尊唐玄宗为太上皇，开始筹备平叛。至德二年（757），安禄山为儿子安庆绪所弑。然而安庆绪资历尚浅，不能控制局势。九月，李豫率回纥援军收复长安，安庆绪逃奔河北。十月，安史叛军攻下睢阳，张巡战死，然而此时安史叛军以无力南下江淮。乾元元年（758），安庆绪被围相州，而史思明也诈降唐朝。乾元二年（759），安庆绪和援军史思明背水一战，唐肃宗却派宦官鱼朝恩监军，九节度使号令不一，大乱，大败于安庆绪。唐肃宗借此解除了郭子仪的兵权，致使安史叛军得到喘息之机。而安庆绪也被史思明绞杀。史思明称帝后乘胜南下，攻下洛阳，却被李光弼阻于河阳三城，上元二年（761）春，史思明被史朝义与部将谋杀。史朝义无法镇住诸将，只得逃奔老巢幽州。宝应元年（762），太上皇唐玄宗和唐肃宗相继去世，唐代宗李豫即位。不久唐代宗派仆固怀恩平叛，仆固怀恩连败史朝义，最终将其赶到河北，而安史叛将也望风而降。薛嵩以相、卫、洺、邢四州降唐，被封为昭义节度使。张忠志以恒、赵、深、定、易五州降唐，被赐名李宝臣，受封成德节度使。田承嗣以莫州和史朝义家眷投降，不久被封为魏博节度使。李怀仙以范阳投降，被封为卢龙节度使。朝廷招抚安史旧将为了安抚河北，恢复战后经济，而仆固怀恩担心自己功高震主，暗中以安史旧将为外援。从此开启了唐末藩镇割据的历史，而魏博节度使、成德节度使、幽州（卢龙）节度使就被称为河朔三镇。

从肃宗开始，为了平定安史之乱，唐朝屡屡将关外安西等镇（今新疆等地）的士兵派往中原，致使安西都护府兵力空虚，吐蕃趁虚而入，侵占了安西大片河山。广德元年（763），吐蕃入侵关内，兵临长安城下，唐代宗逃到陕州避难。吐蕃于是占领了长安。唐代宗派遣郭子仪去击退吐蕃，吐番兵恐惧，不战而走。同年，仆固怀恩叛唐，郭子仪单骑盟回纥，仆固怀恩去世，化解了这场危机。广德十年（772）一月，昭义军乱，叛归田承嗣，田承嗣反，攻陷洺州。二月，田承嗣攻陷卫州。唐代宗诏河东节度使薛兼训等讨田承嗣。田承嗣屡战屡败，众叛亲离，却不断离间另外河朔两镇与唐朝的关系，此时正值汴宋都虞侯李灵曜反，朝廷只得宽恕田承嗣，广德十一年（773），平李灵曜。然而河北藩镇从此分裂国土，形同割据。《新唐书》云：“安、史乱天下，至肃宗大难略平，君臣皆幸安，故瓜分河北地，付授叛将，护养孽萌，以成祸根。乱人乘之，遂擅署吏，以赋税自私，不朝献于廷。效战国，肱髀相依，以土地传子孙，胁百姓，加锯其颈，利怵逆污，遂使其人自视犹羌狄然。一寇死，一贼生，讫唐亡百馀年，卒不为王土。”（《新唐书·卷二百一十·藩镇魏博列传》）

游戏就开始于代宗承认藩镇割据之时，结束于黄巢之乱之前，主要模拟了这一百年间朝廷和割据藩镇势力的博弈。藩镇割据势力以河朔三镇（魏博、卢龙、成德）为基本盘，谋求独立与朝廷的官吏任免权、截留税收、养兵自重、父死子替，并且可能会影响其它忠诚的藩镇，让其他忠诚藩镇的节度使也心生割据之意。朝廷则需要通过政治或者军事手段逐渐削弱割据藩镇的势力，并且完成朝议产生的目标。

**二、游戏配件**

一张6折地图

一张战斗表

若干军队算子和综合记录指示物、战争指示物、忠诚指示物、士兵指示物

其中包括：

回合指示物：表示现在处于第几回合

朝廷政治能力指示物：表示朝廷的政治能力

行动点指示物（2枚）：表示当前朝廷（黑）和藩镇（蓝）剩余的行动点数

分数指示物：表示当前的分数，如果黑色面朝上则是朝廷领先，蓝色面朝上则是藩镇领先

金钱指示物：表示朝廷当前府库中的钱粮，有两枚，其中一枚放在10倍行

收入指示物：表示朝廷每回合的收入，有两枚，其中一枚放在10倍行

神策军数量指示物：表示表面上有多少万神策军

神策军实际数量指示物：表示实际上有多少万神策军

24张事件牌，朝廷和藩镇各12张

10张目标牌

**三、要素说明**

**1.游戏地图**

游戏地图分为三部分：综合记录部分、卡牌部分、和地图部分

**2.综合记录部分**

综合记录部分有两条数字，上面一条表示个位数量级的计数，下面一条的前半表示十位数量级的计数，如果某一个指示物放于其中的2，则代表有20个。而从16开始则是上面的个位计数条的延申，仍表示个位，如将指示物放于17则代表有17个。

**3.卡牌部分**

卡牌部分分为3个牌堆，分别放置本轮的朝廷目标牌、朝廷事件牌和藩镇事件牌。

**4.地图部分**

地图部分主体由若干被黑色实线隔开的地区或藩镇组成。每个藩镇的名字写在地区中。有一些地区有多个藩镇名字，因为历史上有多个藩镇，但他们的政治态度大多相同，所以在游戏中，由于游戏性等各种考量，将他们合并为一个地区，称呼该地区时，一般以该地区最重要的藩镇名字称呼（在游戏中，地区和藩镇都代表了某一个区域）。每个藩镇还有5个方框内的数字，用来记录藩镇的状态。黄框内的数字表示该藩镇的税收指数，在游戏中不可以改变。黑框内的数字代表该藩镇初始的士兵数量。红框内的数字表示该藩镇初始的节度使忠诚。绿框内的的数字表示该藩镇的初始士兵忠诚。蓝框内的数字表示该藩镇初始的人民忠诚。如果忠诚为正，则用红色的数字指示物来表示，如果忠诚为负，则用蓝色的数字指示物表示。

注1：藩镇的士兵数量表示藩镇有几万士兵

注2：节度使忠诚表示了该藩镇的军政首领对割据的态度，如果过低则是渴望割据，如果很高则是听从朝廷。当时节度使并不想要推翻朝廷，甚至有时候需要朝廷的承认才能维护自己的统治。士兵忠诚表示了该藩镇的士兵是否赞同割据。士兵在割据中可能会获得更丰厚的报酬，割据节度使往往更在意手下的士兵。士兵也可能在朝廷的影响下忠于朝廷。如果士兵忠诚和节度使忠诚相反，士兵可能会发起政变。人民忠诚表示当地的普通民众是否对朝廷服从。如果对朝廷失望则会不忠。人民会被节度使影响，而人民会影响士兵。

**5.忠诚藩镇、中立藩镇和不忠藩镇**

节度使忠诚为正的是忠诚藩镇，节度使忠诚为0的是中立藩镇，节度使忠诚为负的是不忠藩镇。

**6.朝廷政治能力**

表示朝廷每回合的行动点数量，朝廷可以通过某些行动或者事件增加。

**7.藩镇行动点**

在事件阶段计算，每个不忠藩镇给藩镇提供1点行动点。

**8.朝廷收入**

在阶段阶段收入，朝廷能收入的金钱数量等于所有忠诚可达藩镇的税收之和。忠诚可达藩镇为所有忠诚藩镇中，能追溯地图中的黄色运输线，经过所有的藩镇均为忠诚藩镇，最终到达京兆府的藩镇。

如，在游戏初始设置后，浙西就能通过淮南、兖海、宣武、东都到达京兆府，而横海通往朝廷的运输线由于魏博是不忠藩镇而中断，无法向朝廷输送贡赋。

**9.神策军数量与实际数量**

神策军数量表示神策军明面上的数量，也是朝廷每回合需要供给的数量，宦官或者文臣可能会吃空饷，神策军实际数量表示神策军参加战斗或者其它行动时表现出来的实际实力。

**10.目标牌**

目标牌代表了朝廷本回合的政治军事目标，如果在回合结束时达成了牌上的某一个条件，会获得或者失去分数。

**11.重新生成节度使**

移除该藩镇的节度使忠诚指示物，投一个骰子，新节度使忠诚度为掷骰结果+士兵忠诚+修正（魏博、卢龙、成德-5，淄青、昭义、淮西、横海-4，其余-3）

**12.士兵上限**

每个藩镇地区的士兵上限为该藩镇税收+3

**13.和平状态和战争状态**

和平状态代表了朝廷承认藩镇割据状态，并且与藩镇保持着军事上的和平，在和平状态下，两方不能战斗，藩镇不能行军，朝廷不能行军到不忠藩镇内，如果某一个藩镇因为某些原因变为不忠，朝廷必须立即将位于该藩镇的忠诚藩镇军队移动到最近的忠诚藩镇内。

战争状态分为三种：剥夺官职战争、藩镇侵略战争、全面战争

·剥夺官职战争是朝廷发动的战争，旨在剥夺割据节度使的官职，使他们重新归于朝廷统一之下。该战争只能由朝廷在事件阶段选择触发，并且只能由朝廷宣布和平。

·藩镇侵略战争是藩镇在想要兼并忠诚藩镇时，朝廷没有做出回应而引起的战争。除了被藩镇方宣战的忠诚藩镇外，朝廷其他军队不能参与战斗，除了宣战的不忠藩镇外，藩镇方其他军队不能行军或者参与战斗。该战争有两种终止方式，第一，被宣战的忠诚藩镇变为不忠，第二，由藩镇宣布归顺，另外，朝廷可以在藩镇的行动轮开始前宣布进入全面战争状态。

·全面战争是藩镇在想要兼并忠诚藩镇时，朝廷干涉而引起的战争。该战争有两种终止方式，第一，朝廷宣布停战（归还官爵行动），这样视为抛弃被不忠藩镇侵略的忠诚藩镇，第二，藩镇宣布归顺。

**14.京兆府**

京兆府始终视为忠诚藩镇，但其不能被选中从而执行任何非军事行动。

**四、初始设置**

1.将回合指示物放于1，朝廷政治能力指示物放于6，两枚行动点指示物均放于6

2.将分数指示物放于0，黑色面朝上

3.将金钱指示物（单面）放于个位计数条0的位置处，将金钱指示物（双面，反面为100）放于十位计数条的3的位置处

4.将朝廷政治能力指示物和两枚行动点指示物都放在6

5.将收入指示物一枚放在个位计数条的0处，另一枚放在十位计数条的7处

6.将神策军数量指示物放在13，将神策军实际数量指示物放在9

7.分别洗混朝廷事件牌、藩镇事件牌、朝廷目标牌，放在版图旁边

8.根据版图上印着的初始值，设置每个藩镇的节度使忠诚、士兵忠诚、人民忠诚和士兵数，如果觉得麻烦，可以在游戏中数值改变时再放上指示物。正忠诚用红色数字表示，负忠诚用蓝色数字表示

9.将印有藩镇名的军队指示物置于版图中的对应藩镇内，神策军置于京兆府

**五、游戏流程**

游戏一共进行七个回合，每个回合有三个阶段，分别为事件阶段，行动阶段和结算阶段。在第七回合结束时，计算最终分数并且确定胜利者。

事件阶段主要执行：

计算双方行动点数

翻开新的朝廷、藩镇事件牌

朝廷选择该轮目标牌

朝廷决定是否要讨伐割据藩镇

行动阶段：

朝廷先手，双方分别执行行动

结算阶段主要执行：

判断本回合目标是否完成

计算朝廷收入和支出

神策军腐化

**六、事件阶段**

按顺序依次执行以下：

1.计算朝廷行动点数

朝廷当回合的行动点数等于朝廷的政治能力（所指示的数字）

2.计算藩镇行动点数

藩镇当回合的行动点数等于此时不忠藩镇的数量

3.从朝廷事件牌和藩镇事件牌堆顶各翻开一张牌，置于版图的相应位置

4.朝廷决定是否执行朝廷事件，如果执行，则按照卡牌上的说明执行（具体卡牌说明见附录），如果不执行，本回合朝廷获得1点临时的行动点

5.然后藩镇决定是否执行藩镇事件，如果执行，则按照卡牌上的说明执行，如果不执行，本回合藩镇获得1点临时的行动点

6.朝廷玩家从目标牌堆中抽取3张目标牌，然后选择1张作为本回合的目标，放置在版图上得相应位置，将其余的牌与目标牌堆洗混

7.如果处于和平状态，朝廷可以选择发起削藩，剥夺所有不忠节度使的官职，将战争状态变为剥夺官职战争

**七、行动阶段**

1.在行动阶段，朝廷先手，双方轮流执行一个行动或跳过，直到两方行动点数都用完为止。

当轮到朝廷或藩镇时，若其此时的行动点数少于对方，可以选择跳过来让对方执行行动。

2.朝廷可以执行的行动如下（左侧是行动点花费和行动名）：

政治行动：

2朝政改革 +1朝廷政治能力

1招募神策军 -10金钱，+3神策军数量+3神策军实际数量

2核实神策军 将神策军数量移到神策军实际数量上

忠诚藩镇行动（只能在某个忠诚藩镇执行的行动）：

1教化人民 -该藩镇税收金钱 人民忠诚+2

1收买士兵 -该藩镇士兵数金钱 士兵忠诚+2

1招募士兵 选择至多两个藩镇地区，必须该藩镇军队在原本所属地区（如宣武军在宣武），每个地区最多招募3个士兵，每个士兵花费3金钱

注：每个藩镇的士兵上限均为该藩镇的税收数+3

任意藩镇行动：

1影响士兵 选择一个藩镇，投一个骰子，该藩镇士兵忠诚增加掷骰结果+人民忠诚-2\*士兵忠诚的绝对值，在掷骰前可以选择，每额外花10金钱或1行动点结果+1

1影响人民 选择一个藩镇，投一个骰子，该藩镇人民忠诚增加掷骰结果+节度使忠诚-2\*人民忠诚的绝对值，在掷骰前可以选择，每额外花10金钱或1行动点结果+1

1影响节度使 选择一个藩镇，投一个骰子，该藩镇节度使忠诚增加掷骰结果+士兵忠诚-2\*节度使忠诚的绝对值，在掷骰前可以选择，每额外花10金钱或1行动点结果+1

注：忠诚度越接近0说明越摇摆，越容易受到影响，而忠诚度越高或者低说明越坚定；上述三个行动均不会减少忠诚值

1政变 选择一个藩镇，该藩镇士兵必须忠于朝廷，节度使必须不忠于朝廷。投一个骰子，如果掷骰结果+士兵忠诚**大于6**，政变成功，在掷骰前可以选择，每额外花10钱或1行动点结果+1。政变成功后，重新产生节度使，重新生成时，骰点+1，若政变失败，该藩镇士兵-1。

注：重新生成节度使为移除当前节度使的忠诚度（被杀或者被驱逐了）。投一个骰子，新节度使忠诚度为掷骰结果+士兵忠诚+修正（魏博、卢龙、成德-5，淄青、昭义、淮西、横海-4，其余-3）

如：义武藩镇的士兵忠诚为2，节度使忠诚为-2，朝廷在义武发起政变，掷骰结果为5，政变成功，将义武的节度使忠诚移除，重新生成节度使，掷骰结果为4，则新节度使的忠诚为4+2-3，+3点。

战争状态行动：

1归还官爵 如果在剥夺官爵战争中，与所有不忠藩镇停战；如果在全面开战中（见藩镇行动或（三、）要素说明），退回到藩镇宣战时的藩镇侵略战争状态，并且被宣战的忠诚藩镇人民忠诚-2。进入和平状态，不忠藩镇的军队各自回到所属藩镇，己方军队如果在不忠藩镇，各自任意回到离自己最近的忠诚藩镇地区

军事行动：

1行军 选择一个地区，移动该地区的任意忠诚节度使的部队或者神策军到任意个相邻地区，或移动相邻地区的任意忠诚节度使的部队或者神策军到该地区

注：游戏规定同一个藩镇的军队以及神策军必须一起行动，不能分开

如：淮西有忠于朝廷的淮西、淮南军队，行军时，可以选择淮西，将淮西军队移动至东都，淮南军队移动至山南东道；又如东都有东都的军队，宣武有宣武的军队，均忠于朝廷，行军时选择淮西，可以将东都和宣武的军队移动到淮西。

1战斗 战争状态下，在某个拥有不忠藩镇军队的地区发起战斗，见（八、）战斗

1望风而降 战争状态下，某不忠藩镇内朝廷军队（神策军加上所有忠诚藩镇的军队）至少为藩镇军队（所有不忠藩镇的军队）的三倍时使用，该藩镇士兵忠诚+2

注：表示该藩镇的节度使和士兵望风而降

3.藩镇可以执行的行动如下（左侧是行动点花费和行动名）：

不忠藩镇行动（只能在某一不忠藩镇使用）：

1休养生息 不能在战争状态使用，该藩镇人民忠诚-2

1收买士兵 只能在人民不忠时使用，该藩镇士兵忠诚-2

1招募士兵 选择一个藩镇，必须该藩镇军队在该藩镇地区，该藩镇士兵数+3

注：每个藩镇的士兵上限均为该藩镇的税收数+3

1 训练士兵 选择一个藩镇，必须该藩镇军队在该藩镇地区，将其中三个普通士兵变为精锐士兵，将士兵标记翻面（承受2伤害之后才会被消灭）

任意藩镇行动：

1影响士兵 选择一个藩镇，投一个骰子，该藩镇士兵忠诚减少掷骰结果-人民忠诚-2\*士兵忠诚的绝对值，在掷骰前可以选择，每额外花1行动点结果+1

1影响人民 选择一个藩镇，投一个骰子，该藩镇人民忠诚减少掷骰结果-节度使忠诚-2\*人民忠诚的绝对值，在掷骰前可以选择，每额外花1行动点结果+1

1影响节度使 选择一个藩镇，投一个骰子，该藩镇节度使忠诚减少掷骰结果-士兵忠诚-2\*节度使忠诚的绝对值，在掷骰前可以选择，每额外花1行动点结果+1

注：忠诚度越接近0说明越摇摆，越容易受到影响，而忠诚度越高或者低说明越坚定；上述三个行动均不会增加忠诚值

1政变 选择一个藩镇，该藩镇士兵必须不忠于朝廷，节度使必须忠于朝廷。投一个骰子，如果掷骰结果-士兵忠诚**大于等于6**，政变成功，在掷骰前可以选择，每额外花1行动点结果+1。政变成功后，重新产生节度使，重新生成时，骰点-1，若政变失败，该藩镇士兵-1。

注：重新生成节度使为移除当前节度使的忠诚度（被杀或者被驱逐了）。投一个骰子，新节度使忠诚度为掷骰结果+士兵忠诚+修正（魏博、卢龙、成德-5，淄青、昭义、淮西、横海-4，其余-3）

忠诚藩镇行动：

1侵略 必须不在战争状态下，选择一个不忠藩镇，再选择一个与之相邻的忠诚藩镇，对该忠诚藩镇宣战。朝廷可以选择是否干涉。如果朝廷不干涉，那么该忠诚藩镇人民忠诚-2，进入藩镇侵略战争状态，藩镇行军行动只能移动宣战时选择的不忠藩镇的士兵，朝廷、藩镇如果发起战斗，只能这两个藩镇参与。如果朝廷干涉，朝廷和藩镇进入全面开战，进入全面战争状态。一旦处于藩镇侵略战争状态，朝廷在藩镇行动轮开始时，可以选择进入全面战争状态。

1归顺 必须在藩镇侵略战争状态或者是全面开战状态下，进入和平状态。藩镇在侵略宣战时选择的不忠藩镇节度使忠诚变为+3。不忠藩镇的军队回到所属藩镇，朝廷军队如果在不忠藩镇，各自任意回到离军队最近的忠诚藩镇地区

军事行动：

1行军 战争状态下，选择一个地区，移动该地区的任意不忠藩镇的部队到任意个相邻地区，或移动相邻地区的任意不忠藩镇的部队到该地区

注：藩镇因为之间互相猜忌，只有在战争状态下唇亡齿寒时才能行军互相支援

1战斗 战争状态下，在某个拥有朝廷军队的地区发起战斗，见（八、）战斗

**八、战斗**

由战斗行动触发战斗。

双方将各自的参战军队士兵数量加总（神策军计算实际数量），进攻方可以选择任意支部队参加战斗，防守方必须全部参加战斗。然后双方各投一个骰子，根据骰点查表造成伤害（如果部队士兵数量总和多于16，则同时取16和剩下数量两列的伤害加总），判断胜负，朝廷和藩镇除第一支军队外，每额外有一支军队（除神策军）骰点结果-1，骰点结果最小为-2

伤害分配：

每1点伤害可以杀死一个士兵（一个士兵代表一万人，士兵减少包含了逃跑、阵亡、失去战斗能力等各种减员情况）

朝廷：自由分配，神策军不能少于各个藩镇（并且神策军实际数量照常减少，而总数只减少一半，向下取整）

藩镇：若所在地区的反叛军队参战，至少分配一半（向下取整）给该军队，其余均分（即不同藩镇受到的伤害最多相差1），藩镇士兵受到伤害时，训练过的精锐士兵优先承受伤害，每个精锐士兵可以承受2点伤害，如果多出1点伤害精锐士兵承受后不会战死，则由普通士兵承受，必须尽量承受所有伤害，即没有普通士兵时才可能会溢出伤害

胜负：如果一方被全歼，另一方胜利，如果两方都被全歼（几乎不可能）没有胜利者，否则，哪一方造成的伤害+己方忠诚度最接近0的部队的忠诚度的绝对值（神策军的忠诚度视为+5）大，哪一方赢，如果一样，没有胜利者

注：忠诚度越接近0说明部队越摇摆，士气越低，越容易溃败

**战败军队每支所属藩镇的士兵忠诚度向对方+1**

如：数量为10而实际数量为7的神策军、数量为5的东都军、数量为7的宣武军、数量为6的淮南军、数量为3的天平军和数量为5的兖海军在魏博藩镇与数量为3的魏博军，数量为6的成德军，数量为9的卢龙军（其中有3个精锐士兵）和数量为8的平卢军交战，朝廷投出了1，因为朝廷除了神策军之外有5支军队，所以骰点-4，最小为-2，所以视作投出了-2，朝廷一共有7+5+7+6+3+5=33个士兵，33=16+16+1查表16和1的-2骰的结果，得到4+4+0，造成8点伤害，因为魏博军在本地防守作战，所以魏博军必须要承受至少4点伤害，但是魏博军只有3个士兵，所以3个士兵全部移除，然后剩下的藩镇还需要承受5伤害，藩镇方选择成德军、平卢军受到2点伤害，各移除两个士兵，卢龙军受到1点伤害，本来伤害优先分配给精锐士兵，但是由于这1点伤害不至于让精锐士兵移除，所以分配给普通士兵，移除1普通士兵；藩镇投出了4，一共有4支军队，所以骰点-3，视作1，藩镇一共有3+6+9+8=26个士兵，26=16+10，查表16和10的1骰结果，得到3+5=8，也造成8点伤害。朝廷选择神策军受到3伤害，东都军受到3点伤害，宣武军受到2点伤害，东都和宣武分别移除3、2个士兵，神策军实际数量-3，而神策军数量-1（3向下取整）；然后判断胜负，朝廷参战的军队中，士兵忠诚最接近于0的是兖海，忠诚为2，藩镇参战的军队中，士兵忠诚最接近于0的是成德，忠诚为-3，由于8+3>8+2，所以藩镇获胜，所有朝廷参战藩镇（东都、宣武、淮南、天平、兖海）的士兵忠诚-1

**九、被动触发**

若某藩镇节度使忠诚情况改变，出征在外的该镇军队立即回藩镇

在战争状态下某一藩镇行动轮开始时，藩镇军队如果位于无敌人的忠诚藩镇，该藩镇士兵忠诚-1，人民忠诚-1；如果位于无敌人的京兆府，藩镇**可以选择立即停战**；在战争状态下某一朝廷行动轮开始时，如果神策军位于无敌人的不忠藩镇，该藩镇士兵忠诚+1，人民忠诚+1

**十、结算阶段**

按顺序依次执行以下：

1.查看本回合朝廷目标牌，判断本回合是否达成牌上的某一目标

2.忠于朝廷的藩镇上缴税赋（需要运输可达，见（三、）要素说明8.）

3.朝廷交付神策军数量（而不是实际数量）\*3金钱，如果交不起或者不交，交不起多少士兵，就减少等同于交不起钱的神策军人数/2向上取整的神策军实际数量，神策军实际数量不能少于0

4.朝廷根据离开驻地的忠于朝廷的藩镇军队，每个士兵交付2金钱，如果交不起或者不想交，先选择想要交的士兵，然后剩下的士兵**每个士兵都会立即解散并且每个解散士兵都会使所属藩镇地区士兵忠诚-1**

5.投一个骰子，如果骰子结果大于等于4，神策军实际数量-1（宦官和将领吃空饷），如果神策军实际数量为0则不减少

**十一、游戏结束**

7回合后游戏结束

在已有分数上，每一个不忠藩镇-1分，如果神策军实际数量大于等于10，+2分

如果朝廷分数大于0，则朝廷获胜，否则，藩镇获胜

**十二、备注和附录**

**1.牌表**

朝廷事件：

1.田弘正-魏博节度使反正

田兴，田承嗣堂侄，元和七年，田怀谏袭承魏博节度使，众人不服，士兵哗变，拥立田弘正，田弘正与士兵约法三章，随后归顺朝廷，朝廷赐名弘正，协助朝廷达成元和中兴。后来移镇成德，在成德被叛兵杀死。

魏博节度使忠诚+5

2.李晟、马燧、浑瑊-德宗名将

唐德宗时期的名将，在对抗吐蕃和节度使时立下许多功劳。

本回合己方战斗骰点+2

3.韩滉-疏通江淮漕运

朝廷立即获得15金钱

4.李泌-帝王谋臣

朝廷行动点永久+1（本回合也+1）

5.裴度-出镇平叛

将裴度置于一地区，本回合该地区己方战斗骰点不受多支军队减成

6.唐宣宗-姑息藩镇

两个节度使忠诚各+2

7.李愬-雪夜下蔡州

选择一个不忠藩镇，该藩镇士兵数-3

8.幽州节度使刘济-忠于朝廷

卢龙节度使、士兵、人民忠诚各+1

9.成德节度使王元逵-恭顺

成德士兵数-2（最少剩1）

成德节度使忠诚+3

10.李德裕-计定藩镇

选择一个藩镇，重新生成节度使，并且生成后节度使忠诚+3

11.宣武节度使刘玄佐

宣武节度使忠诚+3，士兵数+3，士兵忠诚-1，人民忠诚-1

12.昭义节度使李抱真

昭义节度使忠诚+3，士兵忠诚+1，人民忠诚+1

藩镇事件：

1.刘悟、刘从谏-割据昭义

昭义节度使忠诚-5

2.魏博节度使田承嗣-归顺被赦

立即进入停战状态，如果魏博节度使不忠，魏博士兵数+3

3.西川节度使刘辟-据蜀反叛

剑南节度使忠诚-5

4.神策军腐化

神策军实际数量-3

5.程日华、程怀直-横海节度使割据

横海节度使忠诚-3

横海士兵忠诚-1

6.李希烈-截断运河漕运

本回合朝廷收入-15

淮西节度使忠诚-3

7. 王守澄-宦官专权

朝廷行动点永久-1（本回合也-1）

8.收留流民及逃兵

本回合己方战斗骰点+2

9. 甘露之变-仇士良乱政

本回合朝廷不能进行政治行动

两个藩镇节度使忠诚各-2

10.梁崇义-山南东道割据

山南东道节度使忠诚-5

11.李錡-浙西节度使谋反

浙西节度使忠诚-5

12.泾原兵变

凤翔（泾原）节度使忠诚-5，士兵忠诚-5

朝廷目标：

1.唐代宗-征伐河朔三镇

卢龙、成德、魏博：节度使忠诚大于0 +1分，节度使忠诚小于等于-3 -1分

2.唐德宗-雄心壮志

不忠藩镇小于等于5，+1分，否则-1分

3.唐宪宗-元和中兴

淮西和剑南：节度使忠诚大于0 +1分，节度使忠诚小于0 -1分

4.唐武宗-会昌中兴

昭义和横海：节度使忠诚大于0 +1分，节度使忠诚小于0 -1分

5.唐宣宗-大中之治

不处于剥夺官爵战争状态，+1分，否则-1分

6.保护漕运

兖海、宣武和东都：节度使忠诚大于0 +1分，节度使忠诚小于0 -1分

7.铲除安史余孽

卢龙、成德、魏博、昭义：节度使忠诚大于0 +2分，节度使忠诚小于等于-3 -2分

8.核查神策军

神策军实际数量至少为10，并且神策军数量最多为12，+1分，否则-1分

9.关内安定

凤翔、邠宁、朔方都忠于朝廷，+1分，否则-1分

10.肢解平卢淄青

天平、兖海：节度使忠诚大于0 +1分，节度使忠诚小于0 -1分