

三国杀实用手册

三国杀_标准游戏规则	5
三国杀_三人游戏规则	7
三国杀_两人游戏规则	8
三国杀_转世规则	8
三国杀_积分赛规则	9
三国杀_3V3 比赛规则.....	10
三国杀_3V3 裁判执裁细则.....	13
三国杀_游戏牌	18
基础牌（14 黑 22 红 29 方 20 花=85）	18
桃 ×12	18
杀 ×44	18
普通杀×30.....	18
火杀 ×5.....	18
雷杀 ×9.....	18
闪 ×24	19
酒 ×5	19
装备牌（10 黑 3 红 6 方 6 花=25）	19
装备/武器	19
诸葛连弩 ×2.....	19
雌雄双股剑×1.....	19
青釭剑 ×1.....	20
寒冰剑 ×1.....	20
古锭刀 ×1.....	21
贯石斧 ×1.....	21
青龙偃月刀×1.....	21
丈八蛇矛 ×1.....	22
朱雀羽扇 ×1.....	22

方天画戟	×1	22
麒麟弓	×1	22
装备/马		22
+1 马	×4	22
-1 马	×3	23
装备/防具		23
白银狮子	×1	23
仁王盾	×1	23
八卦阵	×2	23
藤甲	×2	23
锦囊牌（16 黑 15 红 5 方 14 花=50）		23
五谷丰登	×2	23
闪电	×2	24
乐不思蜀	×3	24
兵粮寸断	×2	24
过河拆桥	×6	24
顺手牵羊	×5	25
铁索连环	×6	25
万箭齐发	×1	25
南蛮入侵	×3	26
桃园结义	×1	26
无中生有	×4	26
火攻	×3	26
无懈可击	×7	26
借刀杀人	×2	27
决斗	×3	27

三国杀_武将..... 28

赤壁的妖术师（神）—诸葛亮（干扰型）	28
圣光之国土（神）—吕蒙（平衡型）	29
超世之英杰（神）—曹操（防御型/爆发型）	29
赤壁的火神（神）—周瑜（攻击型/爆发型）	30
鬼神再临（神）—关羽（平衡型/攻击型）	31
修罗之道（神）—吕布（攻击型）	32
乱世的枭雄—刘备（支援型）	33
迟暮的军师—诸葛亮（防御型/支援型）	34
卧龙（火）—诸葛亮（平衡型）	35
凤雏（火）—庞统（平衡型）	36
少年将军—赵云（平衡型）	37
万夫不挡—张飞（爆发型/攻击型）	38
美髯公—关羽（攻击型）	38
一骑当千—马超（攻击型）	39
老当益壮（风）—黄忠(攻击型)	40
嗜血的独狼（风）—魏延(防御型)	41
南蛮王（林）—孟获(防御型)	41

野性的女王（林）—祝融(攻击型)	42
归隐的杰女—黄月英（暴发型）	43
魏武帝—曹操（攻击型）	45
霸业的继承者（林）—曹丕(干扰型/暴发型)	46
早逝的先知—郭嘉（支援型/暴发型）	47
狼顾之鬼—司马懿（干扰型）	48
王佐之才（火）—荀彧(支援型)	49
虎痴—许褚（攻击型/暴发型）	50
古之恶来（火）—典韦（攻击型）	51
前将军—张辽（干扰型）	51
周亚夫之风（林）—徐晃(干扰型)	52
大将军（风）—曹仁(防御型/暴发型)	53
独眼的罗刹—夏侯惇（防御型）	54
急行的猎豹（风）—夏侯渊(攻击型)	55
薄幸的美人—甄姬(防御型/暴发型)	56
年轻的贤君—孙权（平衡型）	57
武烈帝（林）—孙坚(支援型/干扰型)	57
大都督—周瑜（平衡型）	58
儒生雄才—陆逊（平衡型）	59
独断的外交家（林）—鲁肃(支援型)	60
白衣渡江—吕蒙（暴发型）	61
轻身为国—黄盖（暴发型）	62
锦帆游侠—甘宁（干扰型）	62
笃烈之士（火）—太史慈（攻击型）	63
历战之躯（风）—周泰(防御型)	64
弓腰姬—孙尚香（暴发型/支援型）	65
矜持之花—大乔(干扰型)	66
矫情之花（风）—小乔(干扰型/支援型)	67
天公将军（风）—张角(平衡型)	69
魔王（林）—董卓(平衡型)	70
高贵的名门（火）—袁绍（攻击型/暴发型）	71
神医—华佗（支援型）	71
太平道人（风）—于吉(干扰型)	72
冷酷的毒士（林）—贾诩(平衡型)	74
虎狼兄弟（火）—颜良&文丑（暴发型）	76
人马一体（火）—庞德（攻击型）	76
武的化身—吕布（攻击型）	77
绝世的舞姬—貂蝉（攻击型）	78

三国杀_3V3 经典阵型..... 79

~~~控场流~~~	79
【强乐阵】——大乔、张角（主）、刘备/诸葛亮	79
【防乐阵】——张辽、夏侯渊（主）、陆逊	79
【洗牌阵】——孙权、郭嘉（主）、诸葛亮	79
【奶牛阵】——魏延、华佗（主）、孙尚香	80

【双袭阵】——张辽、甘宁（主）、马超 .....	80
【抗雷阵】——小乔、甘宁/张辽(主)、郭嘉 .....	81
~~~爆发流~~~ .....	81
【双爆阵】——刘备、黄月英（主）、张飞	81
【红杏爆阵】——刘备、男（主）、孙尚香	81
【苦肉阵】——华佗、黄盖（主）、郭嘉	82
【双栖一波流】——黄盖、郭嘉（主）、张飞	82
【飞天星爆】——诸葛亮、小乔（主）、张飞	83
【洛雷阵】——甄姬（左）、张角（主）、司马懿（右）	83
【摘星阵】——诸葛亮、刘备/郭嘉（主）、黄月英	84
【暴力小强】——小乔、华佗（主）、周泰	84
【大器晚成阵】——刘备、吕蒙（主）、郭嘉	84
~~~无限流~~~ .....	85
【绝情阵】——小乔、曹操（主）、郭嘉 .....	85
【七伤阵】——张飞、郭嘉（主）、华佗 .....	85
【绝命阵】——小乔、郭嘉（主）、华佗 .....	86
~~~强攻流~~~ .....	86
【绝色夺命阵】——许褚、大乔（主）、小乔	86
【张飞爆】——刘备、郭嘉（主）、张飞	86
【破城流】——甘宁、刘备（主）、许褚	87
【强输出阵】——吕布、貂蝉（主）、马超	87

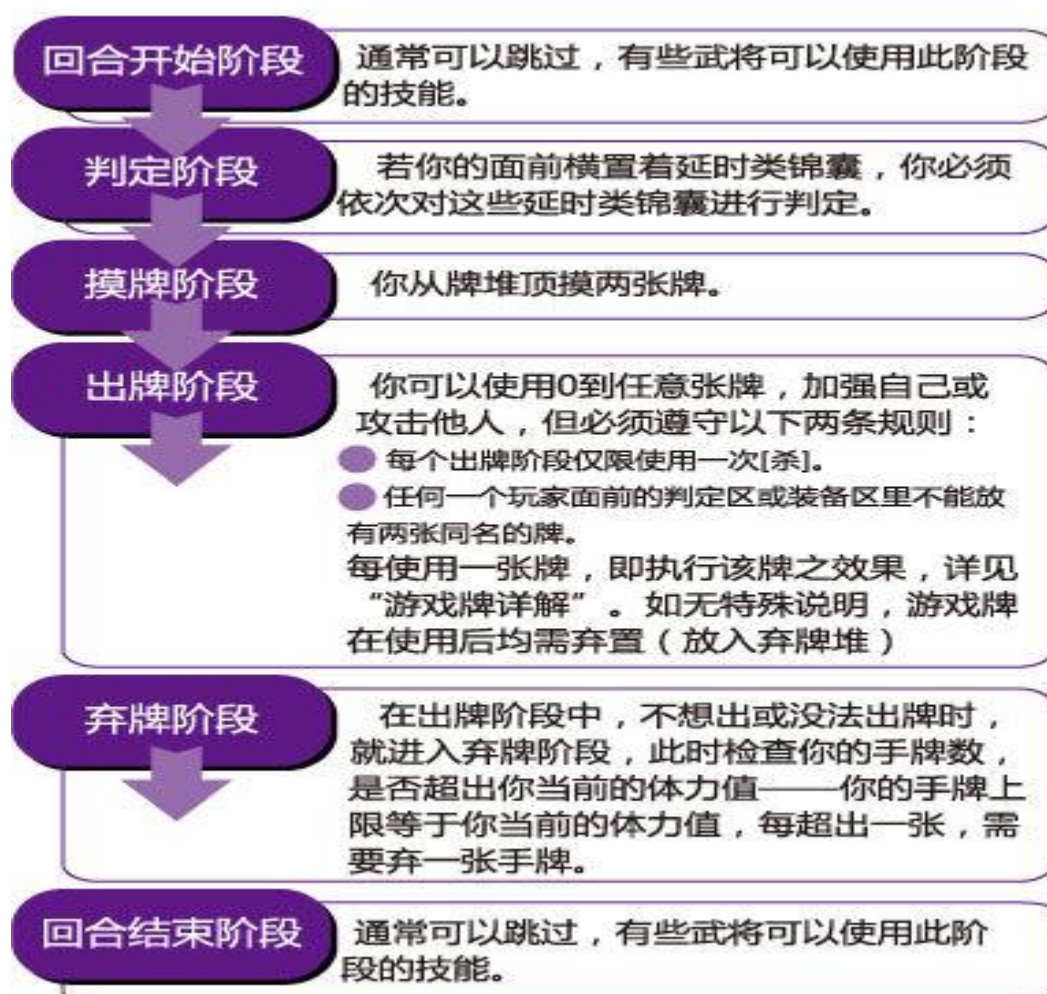
三国杀_标准游戏规则

用语集：

1. **回合**：游戏是从主公开始，每人有一个游戏回合，按回合轮流进行。一名玩家的游戏回合结束后，由他右手的玩家开始自己的回合。

每名玩家的游戏回合都分为六个阶段：回合开始、判定、摸牌、出牌、弃牌、回合结束。

有时候可能需要进行判定，例如乐不思蜀与闪电等。从牌堆摸两张牌，可反复打出牌，直到不想再出牌或不能再出牌为止，弃掉手里多于当前体力值的手牌（拿在手上的牌）。也就是说，某角色当前体力值是2，弃牌阶段时，玩家手里有3张手牌，则他需要选择一张弃掉。在弃牌阶段之外手牌超过体力值无需弃掉。手牌数量小于等于体力值时**不能主动弃牌**。



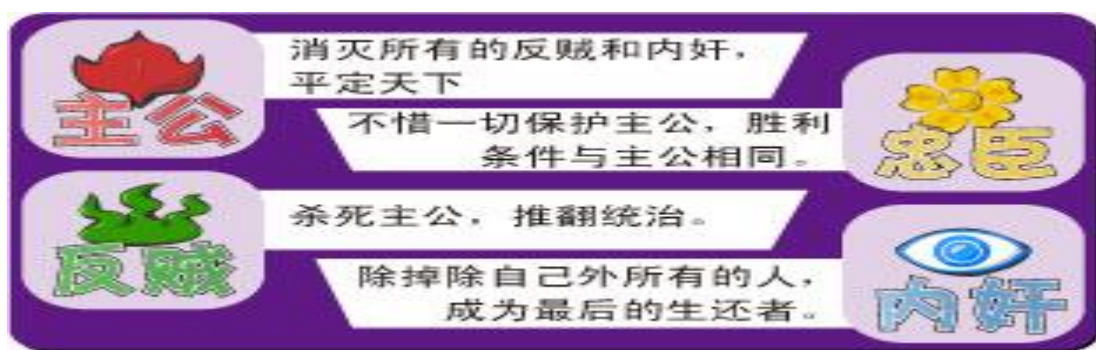
2. **胜利条件**：胜利条件又可以理解为游戏目标，是由拿到的身份牌决定的。

主公目标是与忠臣合作，消灭所有的反贼和内奸，平定天下。

忠臣的目标是不惜一切保护主公，胜利条件和主公是一样的，就是消灭所有反贼和内奸。

反贼则只需杀死主公就能获得胜利。因此忠臣的重要职责是保护主公。

内奸则只有消灭除自己之外的所有人才能取得胜利（包括别的内奸）。



3. 决定身份：参照下表，抽取等同于玩家人数的身份牌

人数	主公	忠臣	反贼	内奸
4	1	1	1	1
	1	0	2	1
5	1	1	2	1
6	1	1	3	1
	1	1	2	2
7	1	2	3	1
8	1	2	4	1
	1	2	3	2
9	1	3	4	1
10	1	3	4	2

4. 濒死和死亡

(1) **濒死状态**：当一个角色的体力将降到 0 或更低时的状态称为濒死状态。处于濒死状态的角色并不会马上死去，你可以使用可以在此状态时可以使用的牌或技能来响应这个状态，若响应的结果使角色的体力值大于 0，则濒死状态取消。注意：如果角色是因受到伤害而进入濒死状态，则先结算该濒死事件，再结算伤害事件。

(2) **死亡**：处于濒死状态的角色，若未在响应步骤中被救活，就会死去，死亡的角色须亮出身份牌，并将其所有牌连同其判定区里的牌弃置。此后需要计算距离时，忽略已死亡的角色。

任何人杀死反贼可获得摸三张牌的奖励。如果主公误杀了忠臣，需要弃掉所有的手牌和已装备的牌。

如果角色死亡导致任意一方的胜利条件达成，则游戏立即结束。

5. **区域**：用来划分不同场所的名词，每各角色都有判定区、装备区和手牌三个领域。装备区和手牌属于角色拥有的牌，判定区里的牌没有拥有者。装备区和判定区里不能出现两张或以上同名的牌。

6. **锁定技**：符合条件时必须发动或持久生效的技能。带有此关键词的技能可以视为一种强制发动的能力。

7. **限定技**：整局游戏只能使用一次的技能。

8. **点数**：游戏牌的左上角会标有一个数字或字母，从 A 到 K。数字 2 代表 2 点、3 为 3 点……以此类推；字母 A 为 1 点，而 J、Q、K 分别代表 11、12 和 13 点。

9. **拼点**：拼点的双方各以牌面向下的方式出一张手牌后同时亮出，牌面上的点数大的一方赢。双方将拼点所用的牌放进弃牌堆(不能和自己拼点)。

【Q】拼点可否拒绝？【A】不可以，被要求拼点的玩家必须出一张手牌。

【Q】是否可以向没有手牌的玩家要求拼点？【A】不可以

【Q】拼点的时候，哪个最大？哪个最小？【A】K 最大，A 最小。

【Q】拼点的时候，如果点数一样怎么办？【A】算做提出拼点的玩家“没有赢”。

10. **使用**：当你使用一张手牌时，你需要声明所用的牌，然后为它指定一个（或多个）目标，接着等待结算，最后进入弃牌堆。

三国杀_两人游戏规则

两人游戏规则

游戏的目的是“消灭对方的主帅”此规则不使用身份牌。

一、游戏发给双方各五张武将牌，从中挑选出一名主帅和有一名前锋，待双方都确定武将人选后，同时亮出。

二、双方列阵：前锋在前，主帅在后：前锋与前锋间的距离为 1，前锋与对方主帅间的距离为 2，双方主帅距离为 3。

三、双方主帅的角色体力上限的基础上增加一点，拿取对应的体力牌。

四、从游戏里挑出{方天画戟}和{麒麟弓}这两把武器，放入盒中，暂不使用。

五、为每个角色发四张起始“手牌”，玩家可随时观看己方两名武将的手牌内容。

六、决定先手，并由先手玩家的前锋开始行动，依次的行动顺序是（例如甲是先手）：甲前锋--乙前锋--甲主帅--乙主帅--甲前锋……

七、一名角色行动时，玩家只能使用该角色拥有的牌，而不能动用己方另一名角色的牌（除非另一名角色必须要出牌）

八、拥有主公技的角色在此规则里无法使用主公技（即便该角色是主帅）。

九、回合流程同正常规则，但主帅在出牌阶段可将一张牌（包括手牌和已装备之牌）交给己方前锋，一回合只限给一张。

十、{南蛮入侵}和{万箭齐发}的效果有所不同：只有当己方前锋使用这两张锦囊牌时，己方的主帅无需出对应的牌（杀或闪）。

十一、（借刀杀人）不能对己方角色使用。

十二、除以上两点之外，所有的游戏牌的规则与正常规则相同。

十三、首先消灭对方主帅的玩家获胜。

[illegible]

三国杀_转世规则

对酒当歌，人生几何？当一个角色死亡的时候，另一个生命的轮回又悄悄开始了。

角色死亡之后，将该角色的手牌和已装备的装备牌、闪电、乐不思蜀放入弃牌堆，亮出身份，但玩家并不退出游戏。角色牌放入角色牌堆洗混。

其他玩家每回合每人可以选择给他一张手牌，作为献祭。每名玩家每回合只能献祭一次。

当已死亡的这名角色手牌到达 4 张（4 至 5 人游戏：3 张）时，这名玩家立即转世——将未使用的角色牌洗混后面向下放成一堆，从牌堆顶翻起，翻开的第一张与这名玩家同国籍的角色，即成为转世后的角色（如果是其他国家角色，将翻开的第一张牌作为他转世后的角色）。将转世前的角色牌放回未使用的角色牌堆。

转世后角色的初始体力值为 1。转世之后即已经视为参与到游戏中来。到下一次轮到他时即可正常行动。

玩家转世后与其它玩家同等对待，但不能献祭其他角色。

因该玩家身份牌已翻开，在判定胜利条件时，仍将此角色视为已死亡。杀死转世后的反贼不获得摸三张牌的奖励，主公杀死转世后的忠臣也不得到惩罚。例如：场上有1名主公、1名反贼、和一名转世的反贼。若此时主公杀死反贼，即使场上还有一名转世的反贼，仍视为主公一方胜利。

玩家可以反复转世。若未使用角色牌堆已经没有与该玩家同国籍的角色，则不可转世（极少有的情况）。这种情况下该玩家可保留接受献祭的 4 张牌，但不能再接受新的献祭。

[illegible]

三国杀_积分赛规则

单场得分=基本得分+额外加分

基本得分	主公/忠臣获胜	反贼获胜	内奸获胜
主公	4+获胜时存活的忠臣数×2	0	1
忠臣	5+获胜时存活的忠臣数×1	0	0
反贼	0	获胜时存活的反贼数×3	0
内奸	若与主公单挑败北：得X分（X为该局游戏人数）；否则得分为0	若存活得1分；否则得分为0	4+游戏人数×2

额外加分：只有获胜方可以获得额外加分	
主公/忠臣	每消灭一个反贼或内奸+1
反贼	每消灭一个忠臣或内奸+1
	消灭主公+2

三国杀积分榜
 第 场
 获胜方:
 主公/忠臣
 反贼
 内奸

[illegible][illegible]

三国杀_3v3 比赛规则

◆综述

1. 此为依附于三国杀核心规则的团队对战规则变体, 适合 6 人游戏或战队交流
2. 对战双方分为两个阵营, 每个阵营各有三名玩家, 分别做好一名主帅和两名前锋的身份配置

◆游戏目标

消灭对方阵营主帅

◆选将

身份牌中的主公代表暖色方主帅, 忠臣代表暖色方前锋。

内奸代表冷色方主帅, 反贼代表冷色方前锋。

双方的座位顺序为: 冷色前锋 A-冷色主帅-冷色前锋 B-暖色前锋 B-暖色主帅-暖色前锋 A(围绕桌子)



按以下步骤进行选将:

步骤 1: 将所有武将分为若干堆, 每堆 8 名武将。背面朝上放置。

步骤 2: 将分好堆得武将牌背面向上由两方队伍主帅分别选取其中一堆。

步骤 3: 从身份牌中拿出主公和内奸, 背面朝上平摊于桌面上。由两方队伍主帅各抽一张。

步骤 4: 拿到主公牌的使用暖色系身份牌, 拿到内奸牌的使用冷色系身份牌。下一局直接轮换色系。两方队伍选择的 2 堆武将, 共 16 名。平摊于比赛桌面上, 待主帅选择。

步骤 5: 暖色系主将决定由对方主帅先选将或由自己先选将。冷色系主将决定由对方主将或自己先行动

步骤 6: 选将顺序及数量为 1、2、2、2、2、2、2、1。

步骤 7: 比赛双方选择的武将均应正面朝上置于本方主帅面前, 并全部展示出。

步骤 8: 全部挑选完毕后, 由双方主帅从 8 张武将中选出 3 张按顺序背面朝上放置在本方主帅和前锋位置上。双方选择完毕后, 同时亮出。

◆游戏流程

由冷色方主帅决定由哪一方先行动, 决定后, 分发每名角色 4 张手牌。游戏开始的第一回合只能由主帅先行动。

1. 身份牌均为正面朝上放置, 当一名玩家的行动开始时, 横置自己面前的身份牌; 当一名玩家回合结束时, 所有人面前的身份牌均为横置状态, 则重置所有人的身份牌。

2. 行动顺位, 双方交替有一个行动机会, 但若轮到其中一方行动时, 该阵营的所有身份牌均为横置状态, 且对方阵营仍有身份牌未横置, 则应将行动权交给对方阵营----直到出现 1. 中所述情况为止。

3. 拥有行动权的一方, 可以由主帅选择, 主帅行动或是前锋行动, 若选择主帅行动, 则主帅执行完一个完整的回合后即移交行动权; 但若选择前锋行动, 则须分别执行完所有的前锋回合后才移交行动权, 换言之, 若两名前锋均未阵亡, 则会连续的分别连续的进行两个前锋的回合, 两名前锋的身份牌均会横置。
游戏牌说明略, 同三国杀。

4. 同时机多技能冲突以及濒死求桃时, 从当前行动回合的角色开始按逆时针顺序依次结算。

◆普牌的变体规则

南蛮入侵 指定目标为所有角色, 但出牌(杀)顺序由出南蛮入侵的玩家指定(顺时针或逆时针)
万箭齐发 指定目标为所有角色, 但出牌(闪)顺序由出万箭齐发的玩家指定(顺时针或逆时针)
桃园结义 指定目标为所有角色, 但加血顺序由出桃园结义的玩家指定(顺时针或逆时针) (同核心规则)
五谷丰登 指定目标为所有角色, 但挑选牌的顺序由出五谷丰登的玩家指定(顺时针或逆时针)

闪电 此规则里不使用闪电。

◆奖惩

杀死任意一名角色, 可以立即摸 3 张牌, 即使杀死的是自己的同伙。

◆双方主帅的体力与体力上限+1

◆主公技

此规则变体中不使用主公技。

◆关于交流

此规则作为竞技比赛而执行时, 禁止同队队员之间的一切语言和手势交流。

三国杀 3v3 流程示意

1. 游戏开始前。(身份牌仅为标示, 不具备标准游戏模式中的身份作用。)
2. 选将(详细信息见 3V3 游戏规则)。
3. 武将选择完成后, 决定先手顺序。
4. 游戏开始, 例暖色方拥有先手权, 则暖色主帅先行动. 主帅将其面前的身份牌“主公”横置。
5. 轮到冷色一方行动, 主帅可以选择让自己行动或让己方前锋先行动, 例如冷方主帅让冷色前锋, 则该前锋将其身份牌“反贼”横置。
6. 待冷色前锋全部行动完毕后, 再次轮到暖色一方, 由于主帅已经横置, 所以只能由主帅选择一名前锋行动. 该前锋将其身份牌“忠臣”横置。
7. 到冷色一方, 冷色一方只剩主帅未行动过, 所以主帅开始行动, 将其身份牌“内奸”横置。
8. 轮到暖色一方, 此时场上所有人的身份牌均处于横置状态, 所有人将身份牌重置, 由拥有行动权的暖色一方的主帅选择让自己先动还是己方前锋先动。
9. 当有一方的前锋全部阵亡时(图例为暖色前锋全部阵亡), 轮到该阵营行动时, 只能由主帅行动. 将其身份牌横置。
10. 冷色一方选择主帅先动, 横置身份, 回合结束后又轮到暖色一方, 此时暖色一方无人可行动并且冷色方还有人未行动过, 则暖色一方应交出行动权, 由冷色一方未行动的玩家行动。
11. 全部行动过后所有人重置身份. 重复以上步骤直到一方主帅阵亡。

3V3 比赛选手规范

所有参赛选手须按一下条款进行比赛, 若有违反由当执主裁视情况予以扣分。

一. 比赛开始前由双方队长决定主帅, 决定后双方主帅入场, 其余队员在选手等待区等待。

二. 双方主帅就位后按照“3V3 比赛流程”中的“选将流程”进行选将, 选将后其他所有选手入场就位。

三国杀_3V3 裁判执裁细则

比赛正式开始前，检查桌椅、核对队伍、队员身份并填写比赛成绩单，由裁判整理比赛用牌并核对 106 张比赛用牌、32 张武将牌，把游戏牌中两张闪电，武将牌中于吉、神武将牌从牌中挑出。

基础配置：

武将牌：基础武将 25 + 风武将 7（除于吉、神武将）=32 张

基础卡牌：使用三国杀标准版卡牌（除去闪电）=106 张

1. 选将阶段

步骤 1：裁判将所有武将分为 4 堆，每堆 8 名武将。背面朝上放置。

步骤 2：将四堆武将牌背面向上由两方队伍主帅分别选取其中一堆。

步骤 3：从身份牌中拿出主公和内奸，背面朝上平摊于桌面上。由两方队伍主帅各抽一张。拿到主公牌的是用暖色系主将，拿到内奸牌的用冷色系主将。下一回合直接轮换色系。

步骤 4：裁判将两方队伍选择的 2 堆武将，共 16 名。每张报出平摊于比赛桌面上，待参赛选手选择。

步骤 5：暖色系主帅决定由自己先选将或由对方主帅先选将。

步骤 6：选将顺序及数量为 1、2、2、2、2、2、2、1。选将每次轮换时间为 20 秒，如果超时则由裁判给予判罚。

步骤 7：选将时裁判需提醒参赛选手，不可以用手触摸武将牌。选手选择时，需告知裁判选择的武将，然后由裁判将所选择武将置于选手面前。

步骤 8：比赛双方选择的武将均应正面朝上置于本方主帅面前，并全部展示出，确认对方武将时间为 10 秒。

步骤 9：由双方主帅从 8 张武将中选出 3 名，背面朝上放置在本方三名选手位置上。时间为 90 秒。此时由主裁发身份牌和血点牌。

步骤 10：主将选择后，双方前锋入场就位。

2. 决定先后顺序阶段

步骤 1：冷色系一方拥有选择权，决定第一回合出牌顺序。

步骤 2：待选手选择完毕后，裁判分发给每名玩家 4 张起始手牌。

3. 回合开始阶段 甄姬、诸葛亮

步骤 1：如行动武将拥有在此阶段释放技能的能力，裁判需默数 5 秒，等待玩家声明发动技能，超过时间没有响应进入正常操作阶段。

步骤 2：如此玩家在本阶段有任何行动，裁判应提示所有玩家，并按该玩家声明顺序操作。

4. 判定阶段 夏侯渊、司马懿、张角、郭嘉

步骤 1：如有乐不思蜀等需判定的延时类锦囊放置在该角色判定区时，裁判需倒数 5 秒钟，等待无懈可击响应，如无人响应，则进行判定。如有武将拥有改判定技能，裁判需默数约 5 秒，等待玩家决定。（如果张角、司马懿同时在场参加注意事项部分）

步骤 2：判定牌需由裁判背面朝上给予行动人，由行动人翻开并展示。

5. 摸牌阶段 许褚、张辽、周瑜

步骤 1：如行动选手拥有此阶段的技能，则裁判默数约 10 秒，等待选手决定。

步骤 2：裁判从牌堆中拿出等量卡牌发放给行动选手。

6. 出牌阶段 多数武将

步骤 1：参赛选手出牌停顿时间不能大于 20 秒钟，裁判需把握时间进行倒计时。

步骤 2：当选手行动时，裁判需提示所有玩家“该选手出的牌及指向目标”

步骤 3：如选手出即时生效类锦囊牌，裁判需等待 5 秒，等待无懈可击响应。

步骤 4: 当选手使用 aoe 类锦囊牌时, 裁判应询问结算方向, 之后依次等待无懈可击响应、结算。因有技能插入结算, 注意提醒选手不要越序出牌。

7. 弃牌阶段 克己

步骤 1: 如行动武将拥有此阶段的技能, 裁判需默数约 5 秒, 等待玩家决定。

步骤 2: 裁判需向所有玩家告知弃牌内容。包括花色、名称。

步骤 3: 裁判将弃牌放置于弃牌堆。

8. 回合结束阶段 貂蝉、曹仁

步骤 1: 如行动武将拥有此阶段的技能, 裁判需默数 5 秒, 等待玩家决定。

9. 被动行动阶段

步骤 1: 裁判需提示此被动玩家做出响应。例如被杀请响应。

注意事项:

1. 裁判在整个比赛流程中, 不可以提示玩家任何技能(除锁定技)的发动。除特殊技能冲突。
2. 比赛流程中, 如任何玩家未说出技能名称或未表示出(除锁定技), 则算作此玩家放弃施放该技能或为暴露张。
3. 武将锁定技能在发动时, 裁判需告知被发动人。
4. 比赛流程中, 牌堆归裁判掌握, 任何涉及到牌堆的内容, 均需由裁判翻出规定的牌数交由执行人。例如: 判定、摸牌。在正副牌没有用完的情况下, 不得进行洗牌、切牌、换牌。
5. 裁判的扣分判罚需要和选手明确说明, 选手为什么被扣分。3 分第一分, 还有 2 分。当还有 1 分时重点强调, 若是犯规将被判负。判负需要宣布本场比赛结果, 告知选手若是不服判罚可去组委会声请仲裁。
6. 注意观察选手作弊行为, 调选手需要在新的一局。
7. 注意检查比赛用牌是否有记号, 发现记号及时调换。
8. 各阶段武将技能等待时间
9. 南蛮入侵等群体锦囊注意响应无懈可击在结算, 中途出现反馈技能结算时不要忘记继续结算锦囊。
10. 宣布比赛结果后, 注意要求选手队长签成绩单。

边裁(暂定名)的职责:

- 1、边裁需要对场上每名选手的行动做出相应判断, 例如: 叹气、咳嗽、手势、眼神等等, 并对选手做出警告, 直至罚分。
- 2、需要注意赛场周围, 是否有影响比赛的观众, 并对有问题观众做提示, 直至清理出场。
- 3、负责记分牌和重要事项的记录(如扣分, 判罚, 胜负, 等)
- 4、弃牌堆整理

比赛记分:

双方每方均有技术分三分, 每犯规一次扣除一分, 三分扣光后, 立即判负。

裁判作为整场比赛的灵魂人物, 对每一个环节都要认真负责, 做出的正确判罚也是神圣不可侵犯的。

淘汰赛:

对战双方分为两个阵营, 每个阵营各有三名玩家, 分别做主将和两名前锋的身份配置, 比赛打满 3 局, 主将轮换, 不能重复。

积分循环赛

胜:

- 1、连续两局获胜积 3 分:

包括对方比赛最后阶段悬殊太大认输, 包括比赛最后超时计算武将存活、失血量判输, 包括第二局弃权

- 2、2 比 1 获胜积 2 分:

负一局、胜二局包括轮空

负:

- 1、2 比 1 失败积 1 分:

负二局、胜一局包括轮空

2、0 比 2 失败积 0 分：

包括对方比赛最后阶段悬殊太大认输，包括比赛最后超时计算武将存活、失血量判输，包括弃权

条件：

比赛阶段悬殊太大认输

比赛最后超时武将存活、失血量结算判输

弃权、轮空

队伍分组：

第一轮队伍种子安排或随机安排对抗桌比赛，根据比赛后的积分结果分出胜者组、败者组，二组算出积分接近队伍进行第二轮比赛。

以此类推六轮后进行胜负积分排名算出名次

重要原则：

【1】避免两个队伍重复相遇比赛

【2】积分相同，小分计算各队，对手积分排名，还相同继续计算对手的对手积分，以此类推

【3】每个裁判认真记录比赛结果并双方队长确认

【4】裁判委员会分 3 组计算积分排名，取相同结果公布

裁判宣读事项

大家好，我是本场比赛的主裁 XXX，这位是我的搭档 XXX，本场比赛将由我们为各位进行执裁服务。首先欢迎各位参加 xxx 比赛，预祝大家取得自己满意的成绩，下面我宣布一下本届比赛的基本注意事项：

第一：本次比赛将本着公正公开公平的原则进行执裁，严禁选手作弊，一经发现作弊行为，我将直接宣布作弊方判负，并视情节保留其他处罚权。

第二，比赛中请各位选手严格遵守比赛纪律，除自己放置区内的牌外，严禁碰触其他比赛牌，严禁因各种原因产生暴露张，严禁在非自己行动阶段进行行动（包括提前行动），否则将视情节进行扣罚。

第三，比赛中严禁选手进行包括眼神、手势等在内的各种交流，一经发现将视情节进行扣罚，包括直接判负。

第四，请各位选手尊重比赛、尊重对手、尊重裁判，不得肆意质疑裁判，不得在判罚生效后质疑之前的判罚，比赛中出现错误质疑时将直接扣罚质疑方一分。

第五，本次王者之战，每局比赛时限为四十分钟，如果四十分钟内游戏没有结束，将依次按以下原则进行胜负裁决：A、依据双方所剩武将数，剩武将多一方获胜；B、若 A 无法判定结果，依据双方在场武将失血量，失血量少一方获胜；C、若 B 无法判定结果，依据双方双方被扣罚分数，被扣罚分数少的一方获胜；D、若 C 无法判定结果，将由双方主帅各抽取一张游戏牌，按游戏牌点数，点大的一方获胜。

我们希望和各位选手一起完成一场精彩的比赛，如果各位对以上各事项没有任何疑问，我宣布，比赛本局比赛开始，进入记时。

3vs3 比赛选手规范

报名参赛：

每个战队组成人数不限，参赛报名最多 8 人，其中 6 名队员，一名队长，一名（领队、教练、经纪人）。

参赛报名最少 3 人。

报名提交内容：

战队 ID：

赞助商冠名：

成立时间：

来源地区：

经常活动训练地址：

战队荣誉：后续添加

总积分：

网址：论坛、博客、网站

联系方式:

队长信息:

网名、姓名(二选一)

联系方式:

电话、邮件、QQ、MSN

身份证电子版或复印件。

队员信息:

网名、姓名(二选一)

联系方式:

电话、邮件、QQ、MSN

身份证电子版或复印件。

领队教练经纪人:

网名、姓名(二选一)

联系方式:

电话、邮件、QQ、MSN

身份证电子版或复印件。

组委会分配 DCI 号码:

(正式比赛以报名为准)

所有参赛选手须按以下条款进行比赛,若有违反由当执裁视情况予以口头警告及技术犯规扣分。

名词解释:

口头警告:属于裁判对于双方选手的警示判罚,不影响比赛进行。

技术犯规扣分:属于裁判对于双方选手赛场犯规、出牌违例、等严重情况的最高判罚。可裁决一个参赛队胜负。

扣分:每局每个队伍有三个技术犯规,用闪电牌盖住 3 格体力牌表示,出现违规裁判可扣除一格,直到全部扣完判负。作弊、严重干扰比赛行为可判罚本队负,并失去参赛资格。

声明:请选手正确报出武将技能,武器技能,游戏牌和发动顺序,以牌面文字确认并以比赛 FAQ 做标准。

仲裁:比赛中选手可质疑裁判判罚,质疑正确,若还能挽回重新判罚,无法挽回维持原判。质疑错误,裁判可对质疑一方判罚技术犯规。每个队可以在当局比赛出现问题时申请仲裁,由组委会给出最终裁决,不满最终裁决拖延比赛时间超过 5 分钟将被取消参赛资格。

阶段操作:

1. 回合开始阶段:甄姬、诸葛亮

若此阶段有可发动的武将技能,选手有 5 秒的时间决定是否发动。若发动武将技能须正确声明技能,超过时间不发动进入正常操作流程,也可声明不发动武将技能。

2. 判定阶段:夏侯渊、司马懿、张角、郭嘉

若此阶段选手有需要判定的延时类锦囊,须等裁判宣布“无懈可击”响应后,并且没有武将技能插入结算后,才可翻开判定牌,裁判宣布结果。耐心等待裁判操作,跃续出牌裁判会给出技术判罚。

3. 摸牌阶段:许褚、张辽、周瑜

若此阶段有可发动的武将技能,选手有 3 秒的时间决定是否发动。若发动武将技能须声明所使用的技能。摸牌阶段不能主动跳过,若选手不摸牌直接出牌由裁判视情况予以判罚并补摸牌。若发动武将技能须正确声明技能,超过时间不发动进入正常操作流程,也可声明不发动武将技能。

4. 出牌阶段:多数武将

于此阶段,选手使用的每一张牌或发动技能须声明,若不声明所使用的牌或技能裁判会给予判罚。此阶段选手使用的违规牌须正面向上,放于自己桌面一侧,并且本回合不能再次使用此牌,由裁判视情况给予判罚。若违规使用“杀”则视为本回合已经出过“杀”。

选手每次出牌间隔时间不能过长,最多 20 秒时间,由裁判掌握时间,时间超时未执行任何行动裁判会给予判罚。

使用“过河拆桥”、“顺手牵羊”时，须先指定目标，待裁判宣布“无懈可击”响应后再指定具体牌。若指定手牌则须做出选择后等待裁判将目标牌弃掉或交给选手手中，选手不得直接接触其他人的手牌，顺手牵羊时，裁判需将被牵的牌展示给被牵选手。

“顺手牵羊”指定目标是本队手牌时，裁判将洗牌目标选手手牌。

5. 弃牌阶段:

此阶段选手须将手牌弃至与当前体力值相等，若进入下一阶段后由裁判发现选手手牌数多余当前体力值，该选手须选择弃掉相应数量手牌并由裁判视情况予以判罚。

6. 回合结束阶段：貂蝉、曹仁

若此阶段有可发动的武将技能，选手有 3 秒的时间决定是否发动。若发动武将技能须正确声明技能。若不再进行操作，须告知裁判回合结束。

7. 被动行动阶段:

选手应将手牌面向下排开（三国杀字样向上）放置于桌面，需要选手做出响应时可拿起手牌决定是否出牌响应。若有可发动的武将技能、武器特效同样须正确声明。

(注意声明技能发动，裁判等待时间不超过 5 秒，超时没有响应裁判会进行常规操作或判罚)

注意事项:

比赛开始前由双方队长决定第一局主将，决定后双方主将入场，其余队员在选手等待区等待。

双方主将就位后按照“3v3 比赛流程”中的“选将流程”进行选将，选将后边锋选手入场就位。根据赛事不同调整。

所有牌堆摸牌、翻牌的工作均有裁判执行发牌，选手不得擅自从牌堆摸牌或翻牌。

比赛开始后,选手之间不得以包括语言、手势、眼神等任何方式交流,一经发现由主裁视情况予以判罚,边裁拥有同样权利。

正确报出武将技能，武器技能，游戏牌和发动顺序，以牌面文字确认。出现错误裁判将视情况判罚。

正确摆放各类牌位置，裁判将警告。若不作出正确摆放响应，裁判将视情况判罚。

交换行动权时，主将完成对于身份牌的横置工作，裁判根据此动作判断队员行动顺序。边锋操作违规，主将选择超时裁判将视情况判罚。

选手每次出牌或执行其他行动都有一定的时间限制，超时裁判将视情况判罚。

选手严谨出现身份不符，代打替打行为。

选手在比赛过程中不得做接打电话、收发短信等与比赛无关的事情，一经发现由裁判视情况予以判罚。如有特殊情况需离开桌面时，应由裁判封牌等待该选手回到比赛中。选手回到比赛后，由裁判视情况予以判罚并宣布比赛继续进行。

“濒死”选手需将武将盖住全部血格，由裁判宣布出桃顺序，“死亡”的选手须离开桌面，在选手远离比赛区在等待区耐心等待比赛结果，不得干扰其他还在进行比赛的选手。

比赛过程中不得向裁判询问任何与规则有关的问题，若提问视为故意提醒，由裁判视情况予以判罚。对比赛规则有疑问在赛前赛后与裁判委员会交流。具体规则以“标准版 FAQ”为准。

目前比赛采用 3 分判负制度，即每一局比赛若有队伍被扣至 3 分或以上，直接判本局为负。若还有下一局比赛则休息过后进行下一局的比赛。期间选手有任何问题可向仲裁委员会提出申诉，不可直接质疑裁判，拖延开赛时间。

每局比赛结束后选手有若干分钟的休息、讨论、申诉时间，到时后进入下一局比赛。

所有选手须遵守以上原则，认真的打好每一场比赛。

保持竞技的心态去娱乐，尊重队友、尊重对手，裁判作为整场比赛的灵魂人物，尊重裁判。

裁判作为整场比赛的灵魂人物，对每一个环节都会认真负责，做出的正确判罚也是神圣不可侵犯的。

[illegible]

三国杀_游戏牌

基础牌（14 黑 22 红 29 方 20 花=85）

桃×12	9 红 3 方
	桃能在两种情况下使用：1、在你的出牌阶段，你可以使用它来回复你的 1 点体力；2、当有角色处于濒死状态时（关于濒死状态的解释参见基本概念章节的“濒死和死亡”段落），你可以对该角色使用【桃】，防止该角色的死亡。
	★出牌阶段，若你没有损失体力，你不可以对自己使用【桃】。
	★若采用进阶规则中的自杀规则，则自杀的时候不得对自己使用【桃】。
	【Q】如果濒死，有多个角色给桃，是否能回复至满体力？【A】不能，只能回复到一点体力为止。
	【Q】对濒死的角色使用【桃】，对方能否拒绝？【A】不能。
	【Q】濒死时使用【桃】的顺序是怎样的？【A】按照行动顺序，从当前回合角色开始依次决定是否使用【桃】，若在轮到濒死的角色前没有人使用【桃】，则濒死的角色可自己使用【桃】。但是濒死的角色一旦在轮到自己时放弃了使用【桃】的机会，则不能在等待没有角色对自己出【桃】后再对自己使用【桃】。例如：ABCDE5 个角色（按行动顺序排列），当前回合角色 A 对 D 造成 1 点伤害，D 进入濒死状态，此时从 A 开始依次决定是否使用【桃】，当 A,B,C 都不使用【桃】时，D 可以对自己使用【桃】。如果 D 自己不使用【桃】，则在 E 也决定不使用【桃】后，D 死亡。
	【Q】一角色一次受到多点的伤害，使得体力值小于 0，如何结算？【A】需要多个【桃】直到体力值回复到 1 点为止，否则该角色仍然死亡。例如：一角色剩余体力为 1 点，受到【闪电】造成的 3 点伤害，需要 3 张【桃】。每个角色按照行动顺序，只有一次机会决定是否使用【桃】。如果只求到 2 张【桃】，那么该角色死亡，已经使用的【桃】不能再收回；如果已经求得 3 张【桃】（即该玩家的体力值已经回复到 1），则此时任何玩家不可再对该角色使用【桃】，濒死状态结算完毕。
	【Q】一角色一次受到多点的伤害，使得体力值小于 0，需要多张【桃】，每个出【桃】玩家应该连续使用几张【桃】还是同时使用几张【桃】？【A】应该连续使用几张【桃】。例如：一角色的剩余体力为 1 点，受到【闪电】造成的 3 点伤害，需要 3 张【桃】。陆逊有 1 张手牌为【桃】，则陆逊可对该角色使用这张【桃】，并马上发动【连营】，若摸起的牌还是【桃】，陆逊可马上再使用这张【桃】并继续发动【连营】，直到摸起的牌不是【桃】或者陆逊不想再使用【桃】为止。
杀×44	12 黑 6 红 8 方 18 花
普通杀×30	7 黑 3 红 6 方 14 花
	出牌阶段使用的基础攻击牌，攻击一名自己攻击范围内的角色，该角色若没有出【闪】来闪避，便减 1 点体力(此即为攻击成功)
	★游戏开始时攻击距离是 1，可以通过武器装备来增加攻击范围。
	★每回合只能用【杀】攻击一次。
火杀×5	★不能对自己使用【杀】
	3 红 2 方
	出牌阶段，除你以外，你攻击范围内的一名角色。
雷杀×9	火：杀的一种，这张杀所造成的伤害为火焰伤害
	5 黑 4 花
	出牌阶段，除你以外，你攻击范围内的一名角色。
	雷：杀的一种，这张杀所造成的伤害为雷电伤害。

闪×24	7 红 17 方
	在自己回合外打出的牌,受到【杀】的攻击时,可以出一张【闪】抵消这次攻击。
	★不能主动打出或使用【闪】。【闪】只能用来响应【杀】、某些锦囊或者相关的武将技。

酒×5	2 黑 1 方 2 花
	1. 出牌阶段对自己使用,令下一张杀所造成的伤害+1
	★一回合只能使用一次。
	2. 当你处于濒死状态时,对自己使用,立即回复一点体力。
	★不能对他人使用酒。
	【Q】使用【酒】之后,能否使决斗造成的伤害+1? 【A】不能。酒的伤害效果仅对杀的结算过程有效。类似地,南蛮入侵、万箭齐发、火攻等等均不受酒的效果影响。
	【Q】在自己回合内,当自己进入濒死状态使用【酒】救活后,使用的杀是否造成+1 伤害?
	【A】否。酒的伤害效果与酒的自救效果互相独立。
	【Q】发动【酒】的伤害效果时,是否须在使用【酒】之后立即出【杀】?
	【A】否,使用【酒】之后在这一个回合内均有效。
	【Q】使用【酒】之后装备了【诸葛连弩】或者张飞的【咆哮】技能连续出【杀】,是否每一张杀的伤害均+1? 【A】否,【酒】只对第一张【杀】有效。如果要求对后面打出的杀发动酒的伤害效果,则必须在那张【杀】使用前对自己使用【酒】。
	【Q】使用了【酒】之后,能否选择不发动酒的伤害效果?
	【A】不能,酒的伤害效果是强制生效的,即使造成伤害的并非你最初的攻击目标。
	【Q】进入濒死状态时,能否使用 2 张或 2 张以上的【酒】或同时使用【酒】和【桃】? 【A】可以。

装备牌（10 黑 3 红 6 方 6 花=25）

装备/武器	6 黑 1 红 4 方 1 花
诸葛连弩 ×2	攻击范围 1 出牌阶段可以出任意张【杀】。
雌雄双股剑 ×1	攻击范围 2 ★用【杀】攻击异性角色时（注意并非异性玩家，角色性别若有疑问请查阅三国志）——对方需先作如下二选一：1. 自行弃一张手牌（若此时无手牌则必须选择 2）；2. 让攻击方摸一张牌。以上动作结束后,结算【杀】的效果。 【Q】发动【雌雄双股剑】的技能时,被攻击者是否可以弃装备牌或者延时锦囊牌? 【A】不能。 【Q】发动【雌雄双股剑】技能攻击大乔时,且大乔发动【流离】,如何结算? 【A】武器技能发动在【流离】之后,即大乔发动【流离】后,若满足发动条件则由被【流离】角色承担武器效果。例如:装备【雌雄双股剑】攻击大乔,首先大乔选择是否发动【流离】,若发动则由攻击者选择是否对新目标发动技能,然后被【流离】者出【闪】,若大乔不发动【流离】则由大乔承担武器效果。 【Q】发动【雌雄双股剑】的技能时,如果被攻击者没有手牌,如何结算? 【A】攻击者摸一张牌。 【Q】装备【雌雄双股剑】使用黑【杀】攻击仁王盾时是否可以发动技能? 【A】可以用黑【杀】攻击,能发动技能,但是【杀】无效。 【Q】装备【雌雄双股剑】【杀】一名异性角色时,可否不发动【雌雄双股剑】的技能? 【A】可以。 【Q】马超和黄忠装备【雌雄双股剑】使用【杀】指定一名异性角色为目标后,如何结算? 【A】先发动武将技能,后发动武器技能。例如:马超对黄月英使用【杀】,马超选择发动【铁骑】,判定为红桃,此时黄月英再选择是自己弃手牌还是让马超从牌堆摸一张牌,之后黄月英受到伤害。

青釭剑×1	攻击范围 2
	出【杀】时，对方的防具无效。
	【Q】装备【青釭剑】使用【杀】时，可否不发动【青釭剑】技能？【A】不可以，该技能为锁定技。
	【Q】装备了【青釭剑】能否对仁王盾用黑【杀】攻击？对方是否需要出【闪】？
	【A】可以，【青釭剑】的锁定技是无视防具，高于仁王盾的锁定技。
	青釭剑启动与终止的时机：杀成功指定目标后，效果开始。（如果目标是大乔，流离在先，被流离的目标是杀成功指定的目标）；目标对杀的响应结束----结束。（最终的结果有两种，被闪抵消，或不出闪受到伤害）；从开始到结束之间视为目标角色没有此防具般的进行结算。
	【Q】庞德装青釭剑杀装备白银狮子的角色，杀被闪抵消后发动猛进弃掉白银狮子是否回复体力。
	【A】回复体力。被闪抵消后，青釭剑的效果结束。
	【Q】装备青釭剑杀张角，张角出闪发动雷击，用装备的白银狮子发动鬼道，张角是否回复体力。
	【A】不回复体力。张角发动雷击是在闪结算前，此时仍处于青釭剑效果时间内。
	【Q】小乔与 A 连环，装备青釭剑火杀藤甲小乔，天香连环中的 A，伤害传回小乔，小乔不天香，受到几点伤害。【A】2 点。青釭剑的效果结束，且连环传导的伤害相对独立，只是来源、属性、相同。
	【Q】太史慈装青釭剑杀张角和 A，A 装白银狮子，张角出闪雷击 A，A 受几点伤害？【A】2 点。太史慈成功指定了两个目标，他们的防具在青釭剑效果结束前一直无效。
	【Q】太史慈装青釭剑，杀主公曹操和带八卦的郭嘉，曹操发动护驾，郭嘉能否判定八卦【A】不能。
寒冰剑×1	攻击范围 2
	当你使用【杀】造成伤害时，你可以防止此伤害，改为弃置该目标角色的两张牌。
	★弃对方两张牌时，可以是手牌也可以是已装备的牌。（相当于两张【过河拆桥】的效果）。
	★弃完第一张，再弃第二张。
	★不得弃掉对方判定区里的牌。
	【Q】装备了【寒冰剑】攻击成功后，选择对方弃两张牌，是攻击者选，还是让他对方自己选？
	【A】是由攻击者来选。
	【Q】发动【寒冰剑】的技能时，可以拆掉目标角色的延时类锦囊吗？【A】不可以。发动【寒冰剑】技能只能弃掉目标角色装备区的牌和手牌，弃牌结算过程如【过河拆桥】，但不能被【无懈可击】。
	【Q】发动【寒冰剑】的技能时，对方有 2 张以上的牌，可否只选择弃掉 1 张？
	【A】不可以。对方有 2 张以上的牌就必须弃掉 2 张。
	【Q】发动【寒冰剑】的技能时，对方只有 1 张或没有牌时，如何处理？
	【A】没有牌时不能发动武器技能（即对方必须受到伤害），只有 1 张时可以发动，弃掉那 1 张牌。
	【Q】发动【寒冰剑】时，司马懿可否发动【反馈】？【A】不能。因为司马懿没有受到伤害。类似的，发动【寒冰剑】时，【奸雄】【遗计】【刚烈】等受到伤害时才能发动的武将技能都不能发动。
	【Q】装备了【寒冰剑】使用【杀】攻击大乔时，大乔是否可以发动【流离】？
	【A】可以，如果被【流离】的角色不出【闪】，那么攻击者可以选择发动技能弃掉该角色两张牌。
	【Q】装备了【寒冰剑】使用黑【杀】攻击仁王盾时，是否可以发动技能？
	【A】【杀】无效，因此不能发动技能。类似地，普杀攻击藤甲也无法发动特效。
	【Q】对装备区里仅有一张牌的孙尚香发动【寒冰剑】的技能时，如何结算？
	【A】可以先弃掉对方的一个装备，等孙尚香发动【枭姬】技能后，再弃掉对方的一张手牌。
	【Q】对仅一张手牌的陆逊发动【寒冰剑】弃掉其手牌时，如何结算？【A】当发动【寒冰剑】弃掉陆逊最后一张手牌后，若陆逊发动【连营】，则攻击者需再选择弃掉陆逊装备区一张牌或一张手牌；若陆逊放弃【连营】，攻击者需再选择弃掉陆逊装备区一张牌，若陆逊装备区无牌，则结算结束。

古锭刀×1	攻击范围 2
	锁定技，当你使用的杀造成伤害时，若指定的目标没有手牌，该伤害+1。
	★太史慈发动【天义】，古锭杀 A 郭嘉和无手牌 B，因古锭是在造成伤害后结算，所以首先结算 A 郭嘉，A 扣血遗计给 B 一手牌，然后结算 B，B 受到伤害，但 B 此时有手牌，所以古锭技能不能发动。
	【Q】装备【古锭刀】杀无手牌的大乔，大乔流离后目标角色受到的伤害是否+1？
	【A】不会。因为该杀的目标不是大乔。若流离的目标没有手牌，则伤害+1。
	【Q】装备【古锭刀】杀小乔，小乔天香给无手牌的角色，是否伤害+1？【A】否。
贯石斧×1	【Q】装备【古锭刀】使用火杀或雷杀触发连环时，若连环伤害传导的某个角色没有手牌，是否会受到+1 伤害？【A】不会。
	【Q】装备【古锭刀】杀装备【八卦阵】无手牌的郭嘉，郭嘉判定为黑色并且天妒收入手牌。此时是否受到+1 伤害？【A】不受，因为此时郭嘉有手牌。类似地，张角同理。
	攻击范围 3
	用【杀】攻击被对方【闪】避后，攻击者可以弃两张牌（可以是手牌也可以是自己的其它装备牌），强制命中对方，对方无法闪避。
	【Q】发动【贯石斧】的技能时，是否可以弃掉自己装备区里的牌？
	【A】可以，除了【贯石斧】本身。例如：孙尚香弃掉装备发动贯石斧特效，可以发动【枭姬】。
	【Q】装备【贯石斧】使用【杀】攻击曹操时，发动武器技能命中了曹操，曹操发动【奸雄】收什么牌？【A】收对曹操造成伤害的【杀】。
	【Q】装备【贯石斧】的陆逊，发动武器技能，是否可以先弃掉一张手牌，发动【连营】，再弃掉一张发动【贯石斧】的技能？【A】不能。因为弃两张牌必须是同时弃掉。
	【Q】发动【贯石斧】的技能攻击距离为 4 角色时，是否可以弃掉已经装备的一 1【马】来发动【贯石斧】的技能（即弃牌之后目标不在攻击范围内了）？【A】可以。
青龙偃月刀×1	【Q】装备【贯石斧】使用【杀】攻击只有一张手牌为【闪】的诸葛亮时，诸葛亮出【闪】后进入空城状态，是否可以发动【贯石斧】武器技能并造成诸葛亮的伤害？
	【A】可以，因为诸葛亮已经成为【杀】的目标，在【贯石斧】技能发动后，诸葛亮要受到伤害。
	【Q】装备【贯石斧】，攻击张角，如何结算？【A】如果张角使用了【闪】，可以发动【雷击】。
	【雷击】结算之后攻击者（如果还存活）可以选择是否弃牌强制命中。
	攻击范围 3
	用【杀】攻击时，只要对方闪避，便可再出【杀】继续攻击。
	★换言之，可一直出【杀】直到命中对手为止。
	【Q】发动【青龙偃月刀】的技能时，是否可以在一个结算过程中对不同的目标发动？
	【A】不能，只能对同一个对象连续出【杀】并且中间不能使用别的锦囊（例如【无中生有】等）。
青龙偃月刀×1	【Q】发动【青龙偃月刀】技能时，可否在使用的两个【杀】中间插入发动武将技能？【A】可以插入发动满足发动条件的武将技能，如连营、流离等。例 1：装备【青龙偃月刀】【杀】陆逊，陆逊打出最后一张手牌为【闪】，可发动【连营】，如果摸到【闪】，陆逊可继续出【闪】；例 2：装备【青龙偃月刀】【杀】大乔，大乔出【闪】，若再【杀】大乔，大乔可再选择是否【流离】。
	【Q】装备【青龙偃月刀】使用【杀】攻击大乔时，如果大乔【流离】的对象打出【闪】，继续发动武器技能时使用【杀】的目标是谁？【A】谁打出【闪】则为发动技能时使用【杀】的目标。
	【Q】装备【青龙偃月刀】使用【杀】攻击大乔时，如果大乔【流离】给武器攻击范围之外的角色，该角色使用了【闪】，是否能发动武器技能继续使用【杀】攻击被流离的角色？【A】可以。
	【Q】装备【青龙偃月刀】使用【杀】攻击曹操时，如果发动技能使用了多张【杀】后曹操受到伤害，曹操发动【奸雄】时收哪张【杀】？【A】收最后一张【杀】。
	【Q】装备【青龙偃月刀】使用【杀】攻击诸葛亮时，如果诸葛亮打出【闪】后没有手牌，攻击者是否可以继续使用【杀】？【A】不可以，诸葛亮进入【空城】状态后不可再成为【杀】的目标。

丈八蛇矛 ×1	攻击范围 3 任何时候可以将任意两张自己的手牌当【杀】使用。
	【Q】发动【丈八蛇矛】的技能时，是否可以使用自己面前的装备牌？【A】不可以。必须使用手牌。
	【Q】发动【丈八蛇矛】的技能时，是否必须同时出两张手牌？【A】是的。例如：陆逊如果只剩下一张手牌，则不可通过“打出该手牌后发动【连营】，再打出一张手牌”来发动丈八蛇矛的技能。
	【Q】发动【丈八蛇矛】的技能时，打出的【杀】颜色如何界定？【A】如 2 张牌为红色，则视为红色的【杀】；如 2 张牌为黑色，视为黑色的【杀】；如 2 张牌为 1 红 1 黑，视为无色的【杀】。
	【Q】是否可以发动【丈八蛇矛】的技能响应【南蛮入侵】和【决斗】？【A】可以。
	【Q】蜀国武将如果装备了【丈八蛇矛】，是否可以发动【丈八蛇矛】的技能响应刘备的【激将】技能？【A】可以。
朱雀羽扇 ×1	攻击范围 4 你可以将你的任一普通【杀】当具火焰伤害的【杀】来使用。
	【Q】发动朱雀羽扇特效，能否将雷杀当火杀使用？【A】不能。朱雀羽扇只能改变普杀的属性。
	【Q】发动武将技能所用的杀能否发动朱雀羽扇的效果？【A】不可以。武圣、龙胆不可以二次变化。
	【Q】能否放弃发动朱雀羽扇的效果？【A】可以。该效果非锁定技。
方天画戟 ×1	攻击范围 4 当打出的【杀】是手里的最后一张牌时，可以同时攻击最多 3 名攻击范围内的玩家
	【Q】发动【方天画戟】的技能时，是否可以只攻击一名或者两名角色？【A】可以。
	【Q】发动【方天画戟】的技能时，如果【方天画戟】被【反馈】或者攻击者被【刚烈】或者【雷击】等技能致死，是否继续结算？【A】是。除非满足游戏结束的条件。
	【Q】发动【方天画戟】特效时，结算杀的顺序是按照座位顺序，还是由出杀的人来决定？ 【A】按照座次，从当前回合人开始按逆时针顺序依次结算。
	【Q】发动【方天画戟】时，诸葛亮是杀的目标之一，但轮到他结算时成为【空城】状态，如何结算？【A】【空城】状态不能成为杀的目标，在已成为目标时，正常结算，诸葛亮受到该杀的伤害。
	【Q】发动【方天画戟】技能时，大乔是攻击对象之一，她发动【流离】技能将【杀】的目标转移给另一个被【方天画戟】攻击的角色时，如何结算？【A】被【流离】的角色视为受到先后两张【杀】攻击。注意，大乔必须在成为【杀】指定的目标时即刻发动流离，而不是在【杀】结算到大乔时才发动。同时，若此例中大乔【流离】的对象是曹操，且曹操受到两次伤害，也只能发动【奸雄】收那一张【杀】。例如：一角色发动【方天画戟】技能，攻击 ABC（按行动顺序），C 为大乔，在该角色使用【杀】时，大乔就要先选择是否流离，若 A 已经开始结算，则大乔不能再发动【流离】。
	【Q】无手牌的刘备装备了【方天画戟】，如果刘备【激将】使用【杀】是否可以发动【方天画戟】的技能？【A】不能，发动【方天画戟】的技能条件必须是使用自己最后一张手牌。
麒麟弓×1	攻击范围 5 用【杀】攻击命中后，对方弃掉一匹已装备的马（若有则弃，若无则免）。
	【Q】发动【麒麟弓】时，被攻击命中者装备两匹马，弃马由谁选择？【A】由装备【麒麟弓】的人。
	【Q】发动【麒麟弓】时，先结算伤害还是结算弃马？【A】先结算【麒麟弓】，即先弃马。例：【麒麟弓】攻击只有 1 血装备【+1 马】的香香，香香无【闪】，则先由装备【麒麟弓】角色选择是否发动【麒麟弓】，若发动则先弃孙尚香的【马】（此时可发动【枭姬】），然后孙尚香进入濒死状态。注意：即使孙尚香发动【枭姬】摸上来一张【闪】也不可以在此刻打出【闪】来抵消【杀】的效果。
装备/马	2 黑 2 红 2 方 1 花
+1 马×4	防御马，其他角色计算与你的距离时，始终+1。 的卢、爪黄飞电、绝影、骅骝

-1 马×3	攻击马，你计算与其他角色的距离时，始终-1。 大宛、赤兔、紫骢
--------	------------------------------------

装备/防具	2 黑 4 花
白银狮子 ×1	<p>锁定技，你每次受到伤害时，最多承受 1 点伤害（防止多余的伤害）；当你失去装备区里的【白银狮子】时，你回复 1 点体力。</p> <p>【Q】用其他防具替换装备区里的白银狮子时能否发动回复效果？ 【A】可以。能发动白银狮子回复效果的情况有：顺手牵羊或过河拆桥失去此装备，替换防具，制衡，反馈，贯石斧，寒冰剑，神速，流离，离间，奇袭，鬼道，主公杀死忠臣等。</p> <p>【Q】【青釭剑】用【酒】【杀】装备【白银狮子】角色时，能否造成多于 1 点的伤害？【A】可以。</p>
仁王盾×1	<p>锁定技，黑色的【杀】对你无效。</p> <p>★【决斗】过程中【仁王盾】无效。</p> <p>【Q】装备【仁王盾】时，是否可以放弃发动【仁王盾】的技能？【A】不可以，该技能为锁定技。</p> <p>【Q】黑【杀】装【仁王盾】角色如何结算？【A】黑【杀】无效，置入弃牌堆。被攻击者不可出【闪】。</p> <p>【Q】黑【杀】装备【仁王盾】角色无效后，可否继续对其或其他角色使用【杀】？【A】不能，虽然该【杀】无效，但仍算攻击者本回合使用过一张【杀】。除非装备了【连弩】或张飞使用【咆哮】。</p> <p>【Q】发动【丈八蛇矛】的技能攻击装备【仁王盾】的角色时，如何结算？【A】攻击者发动【丈八蛇矛】的技能时，如 2 张牌为红色，则视为使用了红色的【杀】；如 2 张牌为黑色，视为使用了黑色的【杀】；如 2 张牌为 1 红 1 黑，视为使用了无色的【杀】。所以，当攻击者装备【丈八蛇矛】并发动技能，2 张牌中有 1 张以上为红色时，可以对装备【仁王盾】的角色生效。</p>
八卦阵×2	<p>装备【八卦阵】后，每次需要出【闪】时（例如受到【杀】或【万箭齐发】攻击时），可以选择判定，若判定结果为红色花色（红桃或方块），则等效于出了一张【闪】；否则需再出【闪】。</p> <p>【Q】满足【八卦阵】技能发动条件时，是否可以放弃发动【八卦阵】的技能？【A】可以。</p> <p>【Q】发动【八卦阵】的技能时，使用（或打出）的【闪】颜色如何界定？【A】视为无色。</p> <p>【Q】魏国武将如果装备了【八卦阵】，可否在曹操主公发动【护驾】技能时，发动【八卦阵】的技能为其出【闪】？【A】可以。</p> <p>【Q】若吕布【杀】装备【八卦】角色，如何结算？【A】一张一张结算。先判定一次，若结果为红色，则可继续判定第二次；若第一次结果为黑色，则需从手牌中使用一张【闪】后才能判定第二次。</p>
藤甲×2	<p>1、锁定技，【南蛮入侵】、【万箭齐发】和普通【杀】对你无效。</p> <p>2、你每次受到火焰伤害时，该伤害+1。</p> <p>【Q】装备【青釭剑】使用火杀攻击装备【藤甲】的角色成功时，该角色受到多少伤害？ 【A】青釭剑无视防具，不发动+1 伤害的效果。</p> <p>【Q】装备【青釭剑】对装备【藤甲】的角色火攻成功时，是否发动藤甲的+1 火焰伤害效果？ 【A】发动。青釭剑无视防具的效果对杀以外的结算无效。</p> <p>【Q】2 个装备【藤甲】的连环状态角色，之一受到 1 点火焰时，另一方受到几点伤害？【A】3 点。</p> <p>【Q】张角装【藤甲】结算万箭或普杀时能否主动出【闪】？【A】不能。锁定技强制发动。藤甲的普杀无效与仁王黑杀无效处理原则相同。同理，小乔不能主动弃牌【天香】，曹操不能【奸雄】等。</p>

锦囊牌（16 黑 15 红 5 方 14 花=50）

五谷丰登 ×2	<p>出牌阶段使用，从牌堆摸取等同于现存玩家数量的牌，面朝上放在桌面上，由出牌者开始，按逆时针顺序，每名玩家依次挑选一张，收入手牌。</p> <p>【Q】有人出【五谷丰登】时，能否放弃拿牌？【A】不能。</p>
------------	---

闪电×2	<p>延时类锦囊。</p> <p>出牌阶段，对你自己使用。目标角色进行判定：若判定结果为黑桃 2-9 之间，则【闪电】对目标进行判定的角色造成 3 点伤害，将【闪电】弃置。若判定结果不为黑桃 2-9 之间，将【闪电】移动到当前目标角色下家（【闪电】的目标变为该角色）的判定区。【闪电】的目标可能不断变更直到其生效。若它被抵消，则不进行判定，但仍需将其移动至目标角色的下家的判定区里。</p>
	<p>★仅当需要开始进行【闪电】的判定时，才能使用【无懈可击】抵消之，但抵消后不弃掉【闪电】，而是将之传递给下家。</p>
	<p>★【闪电】造成的伤害没有来源。无论杀死的是谁，或者其中有谁改判，闪电杀死的角色都视为“天灾”，不进行任何奖励或者惩罚。</p>
	<p>【Q】可否在同一个角色面前放置多个【闪电】？【A】不能。如果上一个【闪电】判定结束之后下家（按照行动顺序）的判定区里已经有【闪电】，那么直接跳过下家传给再下一家（按照行动顺序）。</p>
	<p>【Q】面前已经放置【闪电】的角色死亡之后，【闪电】如何处理？【A】弃掉。</p> <p>【Q】黄月英是否可以把【闪电】放置在其他角色面前？【A】不能。【闪电】的使用对象是你自己。</p>
乐不思蜀×3	<p>延时类锦囊。</p> <p>出牌阶段，对除你以外，任意一名角色使用（将乐不思蜀置于该角色的判定区里）目标角色的判定阶段进行判定：若判定结果不为红桃，则跳过目标角色的出牌阶段。将【乐不思蜀】弃置。若判定结果为红桃则没有事情发生，将【乐不思蜀】弃置。</p>
	<p>【Q】能否在同一个角色的判定区内放置多个【乐不思蜀】？【A】不能。</p>
	<p>【Q】使用【乐不思蜀】时，目标角色能否立即使用【无懈可击】？</p>
	<p>【A】不能，对延时锦囊的无懈可击必须在回合判定阶段且尚未开始判定前使用。</p>
	<p>原则 1：尽量对下家敌人使用。这样能遏制敌人，把本轮的优势拓展出来。</p> <p>原则 2：对能威胁到自己或队友生命的敌人使用。比如一反贼贫血，则反贼优先乐能对他形成伤害的敌人；如忠臣乐主公身边的明反张飞、黄盖等。</p> <p>原则 3：尽量【乐】血少的敌人。4 血 1 手牌中【乐】影响不大；1 血 4 手牌中【乐】，乐子就大了。</p> <p>★在僵局的时候，以下几种人物可优先乐掉：1. 爆发力强的敌人，如黄月英、孙尚香、黄盖、甄姬等；2. 强力干扰型敌人，如大乔、甘宁；3. 回血支援型敌人，如孙尚香、华佗。</p> <p>★乐不思蜀对以下几个角色作用不大，不是必要的时候，可优先考虑乐他人：诸葛亮可【观星】、吕蒙【克己】不用弃牌、陆逊不能被【乐】、司马懿【鬼才】改判定、张辽【突袭】是摸牌阶段使用、夏侯渊【神速】可跳过判定阶段、小乔【红颜】使小乔有 50% 概率躲过【乐】。</p>
兵粮寸断×2	<p>延时类锦囊。</p> <p>出牌阶段，对你距离 1 以内的一名角色使用（横置与该角色面前）；若判定结果不为梅花，跳过该角色的摸牌阶段。</p>
	<p>【Q】能否在同一个角色的判定区内放置多个【兵粮寸断】？【A】不能。</p>
	<p>【Q】使用【兵粮寸断】时，目标角色能否立即使用【无懈可击】？</p> <p>【A】不能，对延时锦囊的无懈可击必须在回合判定阶段且尚未开始判定前使用。</p>
过河拆桥×6	<p>出牌阶段对(除自己外)任意一名玩家使用，随机抽取并弃掉对方一张手牌，或选择并弃掉一张对方面前的牌(包括装备和横置着的延时类锦囊)。</p>
	<p>【Q】使用【过河拆桥】时，是否要说明目标角色和要拆掉的牌？</p>
	<p>【A】使用【过河拆桥】时，必须指明要对哪个角色使用，但是不可以说出要拆掉的牌是什么牌。如果没人使用【无懈可击】，那么就可以继续使用。特别是在角色面前有延时锦囊时，对其使用【过河拆桥】的角色不能提前说出要拆的牌。例如：在线下游戏中推荐用此种说法：“对赵云（使用）【过河拆桥】”或者“【过河拆桥】赵云”，而不能直接说“【过河拆桥】赵云的【八卦阵】”</p>
	<p>【Q】是否可以对没有任何手牌、装备牌或延时锦囊的角色使用【过河拆桥】？【A】不可以。</p>
	<p>【Q】是否可以对自己使用【过河拆桥】？【A】不可以。</p>

<p>顺手牵羊 ×5</p>	<p>出牌阶段对距离为 1 的一名玩家使用，随机抽取并获得对方一张手牌，或选择并获得一张对方面前的牌(包括装备和横置着的延时类锦囊)。</p>
<p>铁索连环 ×6</p>	<p>选择一至两名目标角色，横置他（他们）的武将牌；若目标角色已横置，则重置他（他们）。被横置的角色处于“连环状态”。</p> <p>1. 当处于连环状态的一名角色受到属性伤害后，其他处于连环状态下的角色亦会依次受到与该伤害同来源、同程度、同属性的伤害；并重置所有受到该伤害角色的武将牌。</p> <p>★即使第一名受伤害的角色死亡，也会令其它处于连环状态的角色受到该伤害。重置即意味着【铁索连环】作用失效。</p> <p>★铁索连环只传导属性伤害所谓属性伤害是指火及雷属性。包括火杀火攻雷杀雷击(张角)火计(诸葛卧龙)闪电，武将的一般伤害技能均属无属性不会触发铁索的伤害传导。</p> <p>★每次打出铁索连环，都可分别横放或恢复最多两名人物的武将牌，也就是选择 1 到 2 人连锁或解锁。打出的铁索连环直接弃掉只要横放了武将牌就没它事了。所有连锁中的角色都会受到共同的属性伤害，比如先锁 AB，再锁 CD，那么事实上 ABCD 都锁在一起有属性伤害须共同承受，所有连锁中的角色只要共同受到一次属性伤害则马上解锁，否则除了再用铁索解之外就一直存在。</p> <p>★铁索连环中的玩家受到的伤害=第一个受伤害并触发铁索连环的玩家所收到的伤害+自己装备可能发生的加成或者限制，跟自己的上家（非触发者）没有关系。</p> <p>2. 重铸：出牌阶段，你可以从手里弃掉这张牌，然后摸一张牌。</p> <p>★当你重铸一张牌时，你并没有使用它。例如，黄月英重铸【铁索连环】时不发动“集智”。</p> <p>【Q】使用【铁索连环】时，能否用无懈可击抵消？ 【A】重铸【铁索连环】不能被无懈可击，当发动连环效果时，无懈可击抵消其对某一角色的效果。</p> <p>【Q】场上只有 1 个角色处于连环状态时，受到属性伤害是否需要重置？【A】需要。</p> <p>【Q】处于连环状态的小乔受到属性伤害并发动【天香】，是否需要重置？ 【A】不需要。小乔发动天香时不会触发连环。</p> <p>【Q】处于连环状态的小乔受到属性伤害并天香给同在连环状态下但尚未结算连环伤害的角色，如何处理？【A】该角色受到属性伤害，解除连环状态，不再触发连环并结算天香摸牌。</p> <p>【Q】连环状态的角色受到传导的伤害死亡，由谁承担奖惩？【A】最初的伤害源头。如果在结算奖惩时，伤害源头已经死亡，则无人承担奖惩。只要满足游戏结束条件出现，则中止结算，游戏结束。</p> <p>【Q】连环状态中的角色受到伤害发动相应技能时如何结算？【A】刚烈、反馈等技能的对象均为伤害来源而非触发连环角色。当这些技能结算完毕后再结算下一个连环状态的角色受到的属性伤害。</p> <p>【Q】如果 ABCD 铁索连环，B 是小乔，A 受到 1 点火属性伤害，B 天香给 C，这时候各人的受伤害情况和武将牌状态各在什么时刻发生变化，最后是什么状态？【A】这时 A 受到 1 点火属性伤害，武将牌重置；B 天香给 C，C 受到 1 点火属性伤害，同时马上重置武将牌，B 因为自己没有收到伤害，所以武将牌不重置，仍然处于铁索连环状态；C 不会再受到 A 传过来的铁索连环伤害，因为被天香后已经重置；D 仍然受到 A 引发的铁索连环伤害，受到 1 点火属性伤害。</p>
<p>万箭齐发 ×1</p>	<p>出牌阶段使用,(除自己外)所有玩家各需出一张【闪】，没有【闪】（或不出）的玩家减一点体力。</p> <p>群攻型锦囊，小内可打出令大乱天下，中盘后注意不要削弱弱势一方势力；若贼能速秒主公，可不管一血队友，队友死了还能摸三张牌；忠则要注意自己位置，若下家有好几个反贼，若不能秒一个还是别用，消耗了主公的闪，后面的反贼对主公形成集火，主公很危险。如果自己位置靠后，若主公没贫血或手牌多可以用；主公尤其要当心，误杀忠臣要弃光手牌和装备。好几个反贼一血，忠臣也一血时，要判断位置，忠臣在一血反贼之前，可以搏一下，万箭按位置顺序结算，忠先死主公弃光所有牌，贼后死可摸牌，不会面临无手牌的危险。反之就等于摸一把牌，然后弃光，很危险。</p> <p>有万箭齐发和杀时，一般先出万箭再出杀。一是攻击目标可能死于万箭，你仍可杀别人；反之则浪费了万箭的一个火力点，把杀的机会白费了；二是可等万箭后，再判断杀谁，也许有更好目标。</p>

南蛮入侵 ×3	出牌阶段使用,(除自己外)所有玩家各需出一张【杀】,没有【杀】(或不出)的玩家减一点体力。
	<p>【Q】在受到【南蛮入侵】的影响时,是否可以发动【丈八蛇矛】的技能来响应?【A】可以。</p> <p>小内还可较少顾忌的用,和万箭类似;主公开局可以早早打出,消耗反贼的杀,降低首轮被集火致残的可能。中盘以后,和万箭类似;忠臣开局可打出消耗反贼的杀。中盘后和万箭用法相反,位置靠前仍然可用,降低后面几个反贼对主公的杀伤力。无论何时,忠臣用群攻型锦囊前要注意主公的情况,衡量得失,非必要最好不要造成主公掉血;反贼一定要三思,开局若不是需要南蛮和决斗、借刀之类锦囊配合,对主公形成两血以上杀伤,还是别用。不利之处如下:1.未必对主公造成多少损失,反消耗了其他反贼的杀,不利于集火,火力分散是大忌;2.其他反贼可能因没杀而不直接跳反,局势会被搅混,把主公晾一边,相互之间搞来搞去,对反贼很不利,内耗很大。3.位置靠前的反贼尤其慎用,还可能造成位置靠后的反贼贫血,甚至没轮到出牌就挂了。中盘后,仍要考虑南蛮是否会影响队友的持续攻击力,得失要衡量下再出。</p> <p>南蛮和决斗,自己杀多就先决斗再南蛮。决斗是把对方的杀都消耗光,无杀再防御南蛮,形成两次伤害;自己杀少,先南蛮再决斗,以免决斗失败自伤。南蛮和借刀,若为了得武器,先南蛮后借刀;若为了伤害,先借刀后南蛮,虽然借刀对方未必出杀,但至少提高了南蛮造成伤害的几率,也可指定借刀被杀对象是我方,诱惑对方出杀,后面跟南蛮对其造成杀伤。</p>
桃园结义 ×1	出牌阶段使用,所有玩家各加一点体力。
	【Q】场上所有角色体力全满时,是否可以使用【桃园结义】?【A】可以。
无中生有 ×4	出牌阶段使用,从牌堆摸两张牌。
火攻×3	出牌阶段,对任一角色使用。目标角色展示一张手牌,然后若你弃掉一张与所展示牌相同花色的手牌,则火攻对该角色造成1点火焰伤害。
	<p>【Q】陆逊、黄月英是否可以打出最后一牌火攻并指自己为目标?【A】不可以。判定出牌合法不合法的是应该在牌离手之前就判断完,所以陆逊,黄月英都不可以打出最后一牌火攻并指自己为目标。</p> <p>【Q】火攻自己时,能否弃掉展示的牌?火攻小乔时,小乔展示的黑桃牌是否也为红桃?【A】火攻自己时,可以弃掉自己展示的牌使火攻成功。火攻小乔时,小乔展示的黑桃牌视为红桃。</p>
无懈可击 ×7	目标锦囊对目标角色生效前,对目标锦囊使用。抵消该锦囊对其指定的一名目标角色产生的效果。
	任何时候,抵消一张锦囊牌(生效时)对一名指定玩家的作用:
	1.抵消只针对一名玩家作用的锦囊(如【过河拆桥】)。
	2.当锦囊指定超过一名角色为目标时,只能抵消目标锦囊对某一名角色的影响(如【南蛮入侵】)。
	3.抵消延时类锦囊时,例如【乐不思蜀】,仅当【乐不思蜀】生效时(需要开始判定时),方可打出【无懈可击】抵消之。
	4.【无懈可击】可以抵消【无懈可击】。
	5.抵消【闪电】时,【闪电】不会被弃置,而是将【闪电】传递给下家。
	6.【无懈可击】除了抵消任何一张锦囊牌效果之外,它也可以让部分人物的武将技能失效。比如,甘宁奇袭转换的过河拆桥,大乔国色转换的乐不思蜀,均可以直接【无懈可击】。
	【Q】是否可以在没有人使用锦囊的时候凭空使用【无懈可击】?
	【A】不可以。【无懈可击】必须用来响应某个锦囊,不能凭空使用。
	【Q】可否在【桃园结义】结算到满体力角色时使用【无懈可击】?【A】不能。满体力的角色视为【桃园结义】对其无效。不可以在锦囊结算到本来不受锦囊影响的角色时使用【无懈可击】。
	【Q】使用【过河拆桥】、【顺手牵羊】或者【借刀杀人】已经获取了牌时,是否可以【无懈可击】?
	【A】不可以。锦囊一旦生效,则不可对其使用【无懈可击】。对【过河拆桥】、【顺手牵羊】、【五谷丰登】来说,指定目标牌开始即生效。对【决斗】、【借刀杀人】、【南蛮入侵】和【万箭齐发】来说,出【杀】(或【闪】)或造成伤害或将武器交出或发动【八卦阵】或发动【激将】(或【护驾】)或求【桃】开始即视为生效。对【闪电】、【乐不思蜀】来说,翻开判定牌即视为生效。

	<p>出牌阶段对(除自己外)装备有武器的玩家使用,令对方出一张【杀】攻击(对方攻击范围内的)另一名指定玩家(可以是自己),若不如此做(不出【杀】或没【杀】可出),对方需将当前装备的武器交给自己(收入手牌)。</p>
借刀杀人 ×2	<p>★A 使用【杀】时,角色技能和武器技能可以照常发动。</p> <p>1. 可以发动的武将技必须是在回合外也有有效的技能。例如:赵云可以发动龙胆,关羽可以发动武圣,马超可以发动铁骑。另外,张飞不能发动咆哮,黄忠不能发动烈弓。</p>
	<p>2. 【诸葛连弩】因其效果限定为出牌阶段,不能发动特效,其余武器皆可发动。借【方天画戟】杀人,目标出【杀】(最后一张手牌),另外两个目标由出【杀】人选。</p>
	<p>【Q】【借刀杀人】具体如何操作?【A】首先场上除使用者外,至少有一名角色装备武器,才能使用【借刀】。使用【借人】时,先指定锦囊的目标(一名有武器的角色),再指定一个杀的目标(目标角色能够进行攻击的另一名角色)。此时如果没有人使用【无懈可击】,则执行锦囊的效果。</p>
	<p>【Q】使用【借刀杀人】时,是否可以要求被借刀者对自己使用【杀】?【A】不可以。</p>
	<p>【Q】使用【借刀杀人】时,是否可以要求被借刀者对使用【借刀杀人】者使用【杀】?【A】可以。</p>
	<p>【Q】对 A 使用【借刀杀人】,A 出【杀】攻击带有反馈技能的角色成功之后,反馈的对象是谁?【A】是使用【杀】的 A。中间如果遇到转移,则反馈的对象是攻击的源头。</p>
	<p>【Q】使用【借刀】时,若获得了被借刀者的武器,是否需要立即装备?【A】不需要,先归入手牌。</p>
	<p>【Q】使用【借刀杀人】时,是否可以指定没有装备【青釭剑】的被借刀者对装备了【仁王盾】的角色使用黑色的【杀】?【A】可以,如果使用的是黑色的【杀】,那么【杀】无效。</p>
	<p>【Q】使用【借刀】杀死角色之后,奖励由谁承担?【A】使用【杀】的人。(若是刘备发动【激将】则由刘备承担)出【杀】的人杀死反贼可摸 3 张牌。若主公被借刀,出【杀】杀死忠臣,则须弃牌。</p>
	<p>【Q】一名角色的攻击范围内没有其他角色,是否可以对其使用【借刀杀人】?</p>
	<p>【A】不可以。例如:对一个装备【诸葛连弩】的角色(但没有装备-1 马)使用【借刀杀人】,而他的左右两边都装备了+1 马,就不可以对其使用【借刀杀人】,因为不满足发动条件。</p>
	<p>【Q】对关羽使用【借刀杀人】时,指定关羽对一个与其距离为 1 以内的角色使用【杀】,关羽是否可发动【武圣】将装备的红色武器当【杀】使用?【A】可以。但另一种情况,即若被指定玩家与关羽距离为 1 以上(不含 1),则此时关羽不可发动【武圣】将装备的红色武器当【杀】使用。</p>
决斗×3	<p>出牌阶段对(除自己外)任意一名玩家使用,由对方开始,双方轮流出【杀】,一次出一张【杀】,直到有一方没有【杀】(或不出)为止。没有【杀】(或不出)的玩家减一点体力。</p>
	<p>【Q】使用【决斗】时的伤害来源如何界定?【A】【决斗】的获胜方是伤害来源。例如:貂蝉发动【离间】指定司马懿和夏侯惇决斗,司马懿受到伤害,那么【反馈】的对象是夏侯惇。例如:貂蝉发动【离间】指定主公和忠臣决斗,如果忠臣死亡,则主公需要弃光所有手牌和装备。</p>
	<p>【Q】决斗时,对方装备仁王盾,可出黑杀。有丈八是不是也能用其效果出杀?那有双股剑并且是异性间,能发动么?【A】丈八蛇矛可以发动,雌雄双股剑不能发动,因为决斗中的【杀】不算攻击。</p>

三国杀_武将

※神



赤壁的妖术师（神）—**诸葛亮**（干扰型）

所属阵营：**神**（神武将在本局游戏开始前可以选择自己的阵营）

武将生命: (3 点血)

存活力：★★★★☆

攻击力: ★☆☆☆☆

配合力：★★★☆☆

爆发力：★★☆☆☆

武将技能：

七星：游戏开始前，你从 11 张牌里选出 4 张作为手牌，其余的面朝下置于一旁（移出游戏），称之为“星”。你每于摸牌阶段摸牌后，可用任意数量的手牌等量交换这些“星”。

狂风：回合结束阶段，你可以弃掉 1 枚“星”指定一个角色。直到你的下回合开始，该角色每次受到的火焰伤害+1。

大雾：回合结束阶段，你可以弃掉 X 枚“星”指定 X 名角色：直到你的下回合开始，除雷电伤害外防止他们受到的一切伤害。

☆_技能 FAQ:

★“星”不属于游戏中的牌，所以不能被锦囊和武将技能指定成为目标以及直接使用。

★目前的雷电伤害有“雷杀”，张角的技能“雷击”，以及“闪电”三种。

★同时大雾不能防止失去体力。

【Q】官方建议“星”怎么放在玩家面前比较合适呢？正面向下横置？【A】怎么放都行。

【Q】如果神诸葛在放完狂风或者大雾后在该回合死亡，该回合狂风和大雾效用是否保留？

【A】不保留，神诸葛死亡则狂风大雾效果即刻消失。

【Q】狂风和大雾是否可以对自己使用？ 【A】可以。

☆_经典打法：神诸葛的技能要点就是七星，初期可以像观星一样拿最需要的牌，当把废牌都扔到星星里面，这个小制衡的效果就失去了。当然，七张牌可以把别人需要的牌扣住，但这个影响是对所有人都有效的而且想抓到你想扣得牌很难。神诸葛只有三血，如果防御不利就亏大了。

【大雾】适合让己方攻高血薄的活久一点，不过注意，你也是一个硕大的软柿子，基本一到两轮就开始倒计时了，只能每轮大雾自己一下缓和局面，当然让别人抓了雷杀也没办法。七星陨落，无技能的三血沙袋，结局很悲惨；【狂风】只有在确保有火焰输出的时候才会用，而且这一技能也只能靠连锁来强化，万一实现对方准备了无懈和闪，防火攻/火杀也只能认倒霉。

☆_弱点：七星陨落，无技能的三血沙袋。雷电伤害。

☆_克星：张角、闪电、雷杀。



圣光之国土（神）— 吕蒙（平衡型）

所属阵营：神（神武将在本局游戏开始前可以选择自己的阵营）

武将生命：♥♥♥（3点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★★☆☆☆

爆发力：★★☆☆☆

武将技能：

涉猎：摸牌阶段，你可以选择执行以下行动来取代摸牌：从牌堆顶亮出五张牌，拿走不同花色的牌各一张，弃掉其余的。

攻心：出牌阶段，你可以观看一次任意一名角色的手牌，并可以展示其中一张红桃牌，然后弃掉它或将它置于牌堆顶。

☆_经典打法：【涉猎】是非常不错的技能，只要人品不差到极点，至少能摸2-3张牌，摸到1张和2张的几率加在一起都不超过20%，且相同花色可择优获取。攻击和防守时都是强劲的技能；在身份明朗化后，【攻心】控制对方行动是非常不错的，针对对方手牌进行攻击，且对自身有益锦囊和桃绝大多数都是红桃，攻击性极强。攻心配合无中生有和铁锁重置是不错选择。

1. 摸牌数：发动【涉猎】技能时，摸牌数根据花色，随机为1-4张。摸1张的概率只有0.00289，几乎是不可能的；摸2张的概率0.16154；摸3张的概率0.58765，这个比例最高；摸4张的概率0.24792，这个比例也不小。摸到大于等于3张的概率 $0.58765+0.24792=0.83557$ ，概率还是很高的。而周瑜的“英姿”技能为固定3张；貂蝉的“闭月”也保证了每回合3张入帐。单从摸牌数量来比较，个人认为该技能不及“英姿”和“闭月”。

2. 保密性：如【涉猎】摸牌，所得牌必被所有人看到，也就是神吕蒙的手牌是完全公开的。

☆_弱点：神吕蒙只有3滴血，做主公的情况下4滴血，手牌数得到了限制，并且攻心时只当对方有红桃时才能对其造成影响，自己看了对方的牌，在人数较少时才较为有实战意义。当然选了神吕蒙，若不是主公，必定成为众人的眼中钉，谁也不愿意自己的牌都让人家看到了吧？

☆_克星：徐晃



超世之英杰（神）— 曹操（防御型/爆发型）

所属阵营：神（神武将在本局游戏开始前可以选择自己的阵营）

武将生命：♥♥♥（3点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★☆☆☆

配合力：★★☆☆☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

归心：你每受到1点伤害，可分别从每名其他角色处（手牌、装备区和判定区）获得一张牌，若如此做将你的武将牌翻面。

飞影：锁定技，当其他角色计算与你的距离时，始终+1。

☆_技能 FAQ:

【Q】神曹操一次性受到 2 点伤害，归心如何结算？

【A】一次一次结算，先分别获得一张翻一次面，再分别获得一张再翻一次面。

【Q】归心拿牌时，可以不拿某个/某几个人的牌吗？如忠臣为表忠心，不拿主公牌。

【A】不可以，必须所有人都拿，或都不拿。

☆_经典打法：普通曹操的升级版，把拿伤害牌变成了拿所有人的牌，人越多，【归心】越强大，虽然非常招恨，但又苦于无克制良方。虽然拿牌后怕【乐】，但拿的牌中很有可能有【无懈】。即使到了后期 1V1，防御能力也很强。打一下，拿一样，特别是一马和武器，因自带+1 马，只有别人打不着你，没有你打不着别人的时候。

☆_弱点：卖血拿了一大把牌，结果被【乐】，只能眼睁睁着将一把把的血汗钱充公，人生的最大悲哀不过如此。如果碰到神周瑜【琴音】这种只减体力、不算伤害的技能，就只能自求多福了。

☆_克星：神周瑜【琴音】、大乔、许褚

☆_福星：曹丕



赤壁的火神（神）—周瑜（攻击型/爆发型）

所属阵营：神（神武将在本局游戏开始前可以选择自己的阵营）

武将生命：♥♥♥♥♥（4 点血）

存活力：★★☆☆☆

攻击力：★★☆☆☆

配合力：★★☆☆☆

爆发力：★★★★★

武将技能：

琴音：弃牌阶段，当你弃掉了两张或更多的手牌，可令所有角色各回复 1 点体力或各失去 1 点体力（此失去体力为无源）。

业炎：限定技，出牌阶段，你可以选择 1 至 3 名角色，你分别对他们造成最多共 3 点火焰伤害（你可以任意分配），若你将 1 名角色分配 2 点或更多的火焰伤害，你必须先弃掉 4 张不同花色的手牌并失去 3 点体力。

☆_技能 FAQ:

★失去体力意味着相关的武将技能不能发动。例如遗计，反馈等等…

★发动琴音时只能选择其中的 1 项执行，所有人回复 1 点体力，或所有人失去一点体力。包括周瑜自己。

【Q】发动业炎如果周瑜进入濒死如何结算？先求桃才发动火焰伤害吗？【A】先求桃，没桃先死，然后结算伤害。即使周瑜死亡，依然结算，除非满足游戏结束条件。

【Q】业炎造成的伤害是否从神周瑜起逆时针结算效果，例如第一位是夏侯惇，就先结算刚烈？【A】对，逆时针结算。

【Q】业炎发动是否对神周瑜发动时的体力有要求？【A】没有，几点体力都可以发动，如果发动业炎导致周瑜濒死，则先结算濒死，不管有没有救回，后续伤害都在濒死结算后造成。

【Q】神周瑜弃牌阶段发动琴音，如果让所有人去 1 血，这时候后自己在琴音后剩下 3 血，手牌 4 张，是否需要继续弃牌到 3 张？【A】是的，需要继续弃牌。

【Q】业炎是否可以对自己使用？【A】可以。

☆_经典打法：穿上藤甲，把你恨的人和自己铁索在一起，业炎自己，同归于尽，看谁能救？

☆_克星：徐晃、张辽、甘宁会让你变成无技能人士。

☆_福星：神诸葛【狂风】、藤甲



鬼神再临（神）—**关羽**（平衡型/攻击型）

所属阵营：**神**（神武将在本局游戏开始前可以选择自己的阵营）

武将生命：♥♥♥♥♥（5点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★☆☆☆☆

爆发力：★★★★★

武将技能：

武神：锁定技，你每一张红桃手牌都视为【杀】，你使用红桃牌的【杀】时无距离限制。

武魂：锁定技，任意角色每对你造成1点伤害，获得一个梦魇标记，你死亡时，令持有最多该标记的一名角色判定：除非结果为【桃】或是【桃园结义】，否则该角色立即死亡。

☆_技能FAQ：

【Q】神武将如果在场怎么算？【A】神武将在本局游戏开始前可以选择自己的国籍。

【Q】神关羽死亡时，如果场上有两个或两个以上的角色拥有最多的梦魇标记，如何结算？

【A】由神关羽指定其中一个角色进行【武魂】的判定。

【Q】被【武魂】技能杀死的角色，能否用【桃】救？【A】立即死亡，不能救。

【Q】如果最后只剩下主公和反贼神关羽，主公杀死神关羽时如何结算？【A】一旦满足游戏结束条件的局面出现，游戏立即结束，所有结算均停止。这种局面下主公获胜。

【Q】如果持有最多梦魇标记的角色比神关羽早死去，那么神关羽死亡时如何结算？

【A】剩下活着的角色里拥有最多梦魇标记的人成为【武魂】的对象。

【Q】如果神关羽死亡时，场上没有任何一个角色拥有梦魇标记，能否发动【武魂】？

【A】不能发动。

☆_经典打法：神关羽是众人都不想多碰的角色，碰他一下，这个小心眼的家伙就会记你一点仇恨，谁招惹他最多，就会被拉去当垫背的。无限距离的红桃“杀”也是强力的杀手锏，当反贼血量少时，抢其人头摸三张牌是必不可少的了。当装备了诸葛连弩后更是强劲，配合5滴血的手牌保证，是众人的噩梦人物。适合反贼、忠臣，当内慎重。

☆_弱点：此角色属于是一个并不合群的角色，独来独往，在他手中的红桃花色牌统统变成了“杀”，同伴死亡，他不能用红桃的“桃”救，而且自己也不能给自己用红桃的“桃”，导致此人是一个消耗类型的人物，几乎只有掉血的份。若有司马懿在，那“武魂”则不一定能发挥效果了。主公选择神关羽时，则有6滴血，但是为何官方没有制造一张6滴血的血牌？仔细想一下，就算6滴血了，自己没有加血的份，完全需要靠忠臣“桃”来活命，死后又不能发动“武魂”技能，这样的主公有用么？若庞统把你和他恨的人连起来一箭双雕，那你死的真是无辜。

~~~~~

[illegible]



**技能**

**仁德** 自己回合里的出牌阶段，可将任意数量的手牌以任意分配方式分给他人，每分发两张自己加一点体力。

**激将** 主公技，可以请原主公将帮自己出杀。

**故事**

刘备，字玄德，涿郡人。早年丧父，家境清寒。他胸怀大志，却因家贫无法施展。他常与关羽、张飞桃园结义，共图大业。在乱世中，他凭借仁德和义气，吸引了许多英雄豪杰。他最终建立了蜀汉政权，成为了一位受人尊敬的君主。

所属阵营：**蜀**

存活力：★★★★☆（主★★★★★）

攻击力: ☆☆☆☆☆ (主★☆☆☆☆)

配合力：★★★★★

爆发力：☆☆☆☆☆（主★☆☆☆☆）

**仁德：**出牌阶段，你可以将任意数量的手牌以任意分配方式交给其他角色，若你给出的牌张数不少于两张时，你回复 1 点体力。

**激将：主公技**，当你需要使用（或打出）一张【杀】时，你可以发动激将。

★所有蜀势力角色按行动顺序依次选择是否打出一张【杀】“提供”给你（视为由你使用或打出），直到有一名角色或没有任何角色决定如此作时为止。

**【Q】** 刘备发动【仁德】技能时能否放弃回复体力？

【A】不能，只要给出的牌达到两张或以上就必须回复一点体力。

【Q】刘备满血时能否发动【仁德】？ 【A】可以发动。

【0】刘备发动【激将】技能攻击玩家的反馈或杀死的奖励由谁承担？

【A】刘备是伤害源头，承担一切反馈和奖惩。

【0】刘备发动【激将】技能没人响应后，是否可以自己出【杀】？【A】可以。

【Q】刘备发动【激将】技能没人响应后，是否可以更换杀的目标继续激将？【A】可以。

【Q】刘备发动【激将】技能没人响应后，是否可以发动【仁德】技能给蜀将牌之后继续发动【激将】？【A】可以。

【Q】刘备每回合发动【激将】技能次数有没有限制？【A】每次需要出【杀】时都可激将。

【Q】刘备发动【激将】技能时被激将的武将能否发动武将技能？【A】被激的武将只是“提供”一张【杀】（例如关羽可以发动【武圣】，赵云可以发动【龙胆】），但是这张【杀】视为刘备使用，因此不能发动影响这张【杀】效果的武将技（例如马超的【铁骑】）。

【Q】刘备发动【激将】技能时被激将的武将能否发动他的武器技能？

【A】除了丈八蛇矛的特效之外，不能发动其他武器技能。

【Q】刘备在自己回合内发动【激将】技能时，能否发动自己装备的武器特效？【A】可以，例如贯石斧，青龙偃月刀，雌雄双股剑等等。方天画戟（不符合发动条件）不能发动。

【Q】刘备发动【激将】技能时，神关羽打出一张红桃，是否这张杀没有距离限制？

【A】视为刘备出的【杀】，因此还是根据刘备的攻击距离来计算。

【Q】刘备装备【丈八蛇矛】发动【激将】时，蜀势力武将是否可以给刘备两张手牌当【杀】？

【A】不能。因为激将必须“提供”【杀】。

【Q】刘备发动激将时，能否指定【杀】的属性？

【A】不能。刘备只能根据蜀将提供的杀的属性来使用，不能随意改变。

【Q】刘备装备【朱雀羽扇】发动激将时，能否发动武器效果？【A】可以。如果蜀将提供的是普杀，可以转变为火杀；但如果蜀将提供的是雷杀，则不能发动朱雀羽扇的效果。

【Q】刘备发动激将，蜀将装备【朱雀羽扇】并出普杀，是否可以当火杀使用？

【A】不能。激将时仅提供杀，不能发动朱雀羽扇的效果。

【Q】刘备装备【丈八蛇矛】发动激将，若蜀将打出一张属性杀，刘备能否再出一张手牌发动丈八蛇矛的效果取消杀的属性？【A】不能。

【Q】刘备【激将】蜀国武将出【杀】攻击以后，自己能否再出【杀】？【A】不能，蜀国武将是替刘备出【杀】，这张【杀】视为刘备所出，除非刘备装备【诸葛连弩】否则不能再杀。

【Q】刘备发动【激将】，指定只有一张手牌的诸葛亮时，诸葛亮能否使用手中的【杀】攻击自己？【A】可以。诸葛亮“提供”这张【杀】时还未进入空城状态。

【Q】刘备装备诸葛连弩是否能连续【激将】出杀？【A】可以。

☆\_经典打法：给牌加血，蜀国是配合性最好的国家，刘备与蜀国武将如果形成配合将非常强大。给甄姬甘宁黑牌，给关羽红牌，给大乔方块，给小乔红黑桃，给张飞杀，给月英锦囊，给赵云杀闪，给孙尚香装备，给司马懿张角闪电、黑桃判闪电，八卦给郭嘉司马张角，决斗给许诸，闪给张角，废牌还可以给大乔和孙权。装方天画戟，可以将手牌全部分出最后留一张杀杀三人。可以和任何队友配合，和刘备一队实在是一大幸事。但要注意乐不思蜀，这是刘备的一大克星。

选择刘备作为主公的核心就是给牌。刘备的仁德是不可拒绝的，因此破诸葛亮空城是轻而易举的，破陆逊连营（发用不出去的牌）。激将可以使你基本免疫决斗和南蛮；刘备是公认的不适合做内奸的武将，因为他的技能到单挑时完全就是鸡肋了（除非是碰上诸葛亮内奸，那倒是很有用）。刘备做忠臣（或者主公）和反贼的时候要做的事就是给队友发牌。仁德使刘备成为整个游戏中配合最强的角色，配合起来也相当容易。刘备的给牌技巧同郭嘉，只是数量和牌的限制被取消了。

☆\_弱点：最怕所托非人，毫无单挑能力，适合除内奸外的全部角色

☆\_克星：大乔和许褚。前者乐多，有时候你有意伤血后被乐，非但牌分不出去，还不能回血，许诸的存在使你不敢随心所欲的疯狂分牌，至少不敢分牌分到“空城”。

☆\_福星：百搭



迟暮的军师—**诸葛亮**（防御型/支援型）

所属阵营：**蜀**

武将生命：❤️🧡💚（3点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★☆☆☆

配合力：★★★★☆

爆发力：★★☆☆☆

武将技能：

**观星**：回合开始阶段，你可以观看牌堆顶的X张牌（X为存活角色的数量且最多为5），将其中任意数量的牌以任意顺序置于牌堆顶，其余以任意顺序置于牌堆底。

**空城**：锁定技，当你没有手牌时，你不能成为【杀】或【决斗】的目标。

☆\_技能FAQ：

【Q】诸葛亮的【空城】，是弃牌时全部弃完【空城】呢，还是需要打完手牌才能【空城】？

【A】打完手牌【空城】。

【Q】诸葛亮【空城】状态时，能否被指定为【借刀杀人】出【杀】的目标？【Q】不能。

【Q】诸葛亮【空城】状态时，貂蝉能否指定他为【决斗】的一方？

【A】能，但是必须由对方先出杀。视为诸葛亮以对方为目标进行【决斗】。

【Q】诸葛亮有一张手牌是【杀】，与其决斗时诸葛亮出【杀】进入【空城】状态，对方还能继续打出【杀】吗？【A】可以，并视为诸葛亮【决斗】失败。

【Q】诸葛亮发动【观星】时，如果剩余的牌堆的张数小于或等于【观星】的张数，如何结算？【A】任何时候，摸牌堆被摸完时，立即将弃牌堆重洗成为新的摸牌堆后再继续游戏。

【Q】计算【观星】张数，是否算诸葛亮自己？【A】是的，例如两人单挑时【观星】2张。

【Q】女性角色装备【雌雄双股剑】对只有一张手牌的诸葛亮使用【杀】，如果诸葛亮选择弃牌，如何结算？【A】诸葛亮【空城】不能成为【杀】的目标，但是当已经成为【杀】的目标时（即使是在结算过程中进入空城状态），则正常结算【杀】，即诸葛亮受到该【杀】的伤害。

【Q】发动青龙偃月刀的特效时，如果诸葛亮【空城】，能否对其使用【杀】？【A】不能。

☆\_经典打法：【观星】让自己保持【空城】，对位置要求很高的角色，忠臣坐主公上家，人数小于8做内奸是最佳归宿。【观星】是人越多越强（5人以下），而【空城】恰恰相反。【观星】控制判定牌克夏侯惇、【八卦】等。方天画戟+最后一杀威力无穷。配合【空城】有【丈八】【连弩】【贯石斧】，防具有藤甲。

☆\_弱点：怕攻击锦囊

☆\_克星：五谷丰登、AOE、周瑜反间、刘备仁德、郭嘉遗计、貂蝉离间、黄月英、小乔、曹丕放逐、曹操和祝融收 AOE



卧龙（火）—**诸葛亮**（平衡型）

所属阵营：**蜀**

武将生命：❤️🟡🟢（3点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★☆☆☆

配合力：★★★★☆

爆发力：★★☆☆☆

武将技能：

**八阵**：锁定技，当你没装备防具时，始终视为你装备着八卦阵。

**火计**：出牌阶段，你可以将你的任意一张红色手牌当【火攻】使用。

**看破**：你可以将你的任意一张黑色手牌当【无懈可击】使用。

☆\_技能 FAQ：

★装备任何防具都会失去八阵的效果。

【Q】火计能否在一回合内多次使用？【A】可以。

【Q】诸葛亮装备其他防具后，能否用自己的八阵技能替掉已装备的防具？【A】不能。

【Q】诸葛亮能否放弃判定其自带的【八卦阵】？【A】可以。



☆\_经典打法：一般卧龙在，都不敢装藤甲。如有同伴支援还是很强的，如郭嘉刘备。同伙可以放心【五谷】，不怕被【乐】。卧龙火攻可输出，八阵可防御，无懈控援均备。可惜手牌太少，功能强电力不足。血差一点就是天壤之别，尽可能别掉血。

【火计】一般不常用，红牌做火攻对牌少型武将十分吃亏，【火计】烧连锁、藤甲和补刀，否则慎用。如要弃红牌可只看牌不烧人，省得扔掉；通常保证两个【无懈】，【南蛮】【武器】【决斗】等在手牌不足时不要用，甚至【杀】都不要出，【看破】要点在于【无懈】在刀刃上，看的太破死的太快，地主家也没余粮。只【无懈】关键【五谷】牌，紧急状态队友的【乐】，只留战略意义武器、防具、马，否则即使被【拆】也不反抗，拆了废红牌你就赚了，当然桃之类要保护好，其他锦囊要考虑得失，【无懈】不能防【杀】的伤害，要留【闪】；只靠【八阵】很冒险，张角在敌方时很头疼，判出红【闪】等于加强张角，只好放弃判定，庞德就不说了。

☆\_弱点：手牌不不耐用

☆\_克星：貂蝉、黄忠、吕布、马超、庞德、颜良文丑



凤雏（火）—**庞统**（平衡型）

所属阵营：**蜀**

武将生命：♥♦♣♣♣（3点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★☆☆☆

配合力：★★★★☆

爆发力：★☆☆☆☆

武将技能：

**连环**：出牌阶段，你可以将你的任意一张梅花手牌当【铁索连环】使用或重铸。

**涅槃**：限定技，当你处于濒死状态时，你可以丢弃你所有的牌和你判定区里的牌，重置角色牌，然后摸三张牌并将体力回复至三点。

☆\_技能 FAQ：

★庞统做主公时，发动涅槃后也只将体力回复至3点。

【Q】庞统在受到超过1点伤害后进入濒死状态时，发动涅槃回复几点体力？【A】无论庞统濒死前受到几点伤害，进入濒死状态时发动涅槃，都将体力回复到3点。

【Q】【涅槃】是指进入濒死状态即可发动，是否可选择不求桃而直接【涅槃】？【A】以当前回合人开始结算，到庞统前有人给桃回复至一血，到庞统无人给桃，可直接涅槃，后面人不得给桃。若到庞统既不出桃也不【涅槃】，若后面无人给桃，庞统不能【涅槃】，直接死亡。

【Q】如果涅槃时被铁索连环，身份牌怎么放？【A】重置回到未铁索连环的状态。

【Q】庞统发动涅槃能否重新选择武将？

【A】不能，重置武将牌的意思为解除连环状态，而非重新选择武将。

【Q】涅槃状态再次濒死可否求桃？【A】可以。

【Q】庞统依次判定【乐】【兵粮】以及【闪电】，前两者都判中的情况下，被【闪电】击中进入濒死，庞统选择涅槃，此时庞统是否还要受到【乐不思蜀】及【兵粮寸断】的影响？【A】受影响，依然需要跳过摸牌及出牌阶段。（另一种情况：若【闪电】是判定区里应最先判定的延时类锦囊，庞统被【闪电】击中进入濒死发动涅槃，则弃掉判定区里另外两张牌，不再进行判定。）

【Q】如果庞统选择涅槃，其梦魇标记（神关羽的）是否取消掉？【A】不取消。

【Q】若庞统处于大雾或狂风状态下发动涅槃，大雾或狂风状态是否取消？【A】不取消。

【Q】庞统装备【白银狮子】时进入濒死状态发动涅槃，回复几点体力？

【A】回复至 3 点。涅槃已经发动，按其结算顺序结算：丢弃庞统所有的牌和判定区里的牌，这时丢弃【白银狮子】，庞统回复 1 点体力（尽管此时可能会濒死状态，但由于涅槃已经发动，应结算完毕），重置武将牌，然后摸三张牌并将体力回复至 3 点。

【Q】如果庞统做主公，被天香后涅槃，是否可以摸因天香导致的牌？

【A】可以摸一张，因为庞统回复至 3 血后继续结算天香。

☆\_经典打法：挺有技术含量的角色，四种身份都可以。把自己跟张角连上，看谁先被霹死！

☆\_福星：张角



少年将军—赵云（平衡型）

所属阵营：蜀

武将生命：♥♥♥♥（4 点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★★☆☆☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

**龙胆：**出牌你可以将你手牌的【杀】当【闪】、【闪】当【杀】使用或打出。

★使用龙胆时，仅改变牌的类别(名称)和作用，而牌的花色和点数不变。

☆\_技能 FAQ：

【Q】赵云能否发动【丈八蛇矛】的特效打出两张手牌当【闪】？【A】不能。

【Q】赵云能否发动【八卦阵】的特效判定红牌当【杀】？【A】不能。

【Q】赵云发动龙胆所出的杀的属性如何决定？【A】均视为普杀。

【Q】赵云响应刘备【激将】，使用【龙胆】出【闪】，能否为刘备当【闪】使用？【A】不能，赵云响应激将后打出的【闪】是【杀】，视为刘备出一张【杀】和赵云出什么牌没关系。

☆\_经典打法：多留杀闪，金身不破，装备【连弩】。攻防一体，不怕【杀】【南蛮】【万箭】【决斗】。适合全部身份，【龙胆】的防御力比进攻强的多，内奸可以优先选则。原则是宁留【闪】，不要留【杀】，【无懈】的作用比【杀】【闪】更大，在有【杀】【闪】时，留【无懈】。防止伤害的方式：防【杀】可用【闪】，【决斗】可用【杀】，【南蛮】可用【杀】和【无懈】，【万箭】可用【闪】和【无懈】。【五谷】时，想进攻拿闪，不把闪留给对方，想防守拿杀；留牌时，想进攻留杀，想防守留闪，主要是防【顺】【突袭】等；若杀曹操，想进攻用杀，想防守用闪，【连弩】杀时先用【闪】杀，就等于少杀一次。细节决定成败。扩展包【驱虎】【强袭】【火攻】【铁连】等伤害无法用【杀】【闪】回避，赵云防御力已大不如前。

☆\_弱点：无弱点，且技能不招狠，不易优先被打，被打也不怕

☆\_克星：马超、黄忠、庞德、典韦、荀彧



万夫不挡一**张飞**（爆发型/攻击型）

所属阵营：**蜀**

武将生命：♥♥♥♥♥（4 点血）

存活力：★★☆☆☆

攻击力：★★★☆☆

配合力：★☆☆☆☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

**咆哮：**出牌阶段，你可以使用任意数量的【杀】。

☆\_经典打法：有女性时，张飞装备上【雌雄双股剑】非常可怕，【丈八】可说是张飞最喜欢的。

张飞适合做反贼和忠臣，在有支援型的忠臣的情况下做主公也不错。做忠臣适合坐主公远端，他有高爆发力，若坐主公身边，肯定会被主公猜忌。且没有武器时攻击距离有限，可能杀不到反贼。和大哥可以形成一定配合。适合反贼，做主公下家，赌开局摸一把杀，你活不了多久。坐主公上家，赌有人选刘备，同时他也赌你跟他同伙，孤注一掷，且张飞不被【乐】。远离主公时，除了赌起手一把杀还要多赌一把刀。做内奸不适合，因仇恨太高，很难存活到最后。

当手上有【酒】和很多【杀】的时候，一定不要第一张【杀】就喝【酒】，这时候对方很可能有【闪】，大家碰到【连弩】和张飞都会故意留闪不出。一定要注意屯牌，2个回合出4张【杀】和1个回合出3张【杀】的效果是完全不同的。

☆\_弱点：看似强大的技能实际是低于平均水平的，除了赌手牌质量，没有太多发挥的空间，对手决斗的重点对象。在一轮轮南蛮之后是留杀还是满身伤口？人多的时候你铁定是早死的。

☆\_福星：刘备、郭嘉、荀彧



美髯公一**关羽**（攻击型）

所属阵营：**蜀**

武将生命：♥♥♥♥♥（4 点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★★☆☆☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

**武圣：**你可以将你的任意一张红色牌当【杀】使用或打出。

☆\_技能 FAQ:



★若同时用到当前装备的红色装备效果时，不可把这张装备牌当【杀】来使用或打出。

★使用武圣时，仅改变牌的类别(名称)和作用，而牌的花色和点数不变。

【Q】关羽是否可以将装备区里的红色的牌当作【杀】使用或打出？【A】可以，但是需要装备提供的距离或攻击范围或武器技能时，不能将该装备打出。例如：关羽装备了方块【诸葛连弩】使用过【杀】之后，就不能再把这张【诸葛连弩】当【杀】使用了。

【Q】关羽的装备区里有红色武器牌时，如果有角色对关羽使用【借刀杀人】，关羽是否可以将红色的武器牌当【杀】使用？【A】如果被指定攻击的角色在关羽没有武器的情况下，不在关羽的攻击范围时，关羽不能用装备的武器发动【武圣】来响应【借刀杀人】。否则可以。

☆\_经典打法：关羽的防御力在于基本不会弃闪，多留闪，虽不能杀当闪，但可闪当杀，红色装备也可当杀。攻强守弱，不怕【仁王盾】【南蛮】【决斗】。【连弩】对是神器，最好留借刀和顺牵。刘备主忠必选，特别是刘备装连弩时。当忠反都还可以，有稳定输出，内奸不太适合，虽有一定额外防御力，但毕竟是以攻为主，且比较招打，爆发不能随心所欲，当主公肯定不选。

☆\_克星：赵云和甄姬，这两人闪多



一骑当千—**马超**（攻击型）

所属阵营：**蜀**

武将生命：♥♥♥♥♥（4点血）

存活力：★★☆☆☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★☆☆☆☆

爆发力：★☆☆☆☆

武将技能：

**马术**：锁定技，当你计算与其他角色的距离时，始终-1。

**铁骑**：当你使用【杀】指定一名角色为目标后，你可以进行判定，若结果为红色，此【杀】不可被闪避。

★马术的效果与装备-1马时效果一样，但你仍然可以装备一匹-1马。

☆\_技能 FAQ:

【Q】马超对装备【八卦阵】的角色出【杀】，如何结算？【A】首先马超决定是否发动【铁骑】，若判定为红色则对方不能【闪】。若为黑色，则继续选择是否发动【八卦阵】的特效。

【Q】马超是否可对装备【仁王盾】的角色使用黑【杀】？

【A】可以，但即使【铁骑】判定为红色，依然无效。

【Q】马超【杀】大乔如何结算？【A】大乔先选择是否【流离】，马超再选择是否【铁骑】。

【Q】马超的【铁骑】的判定牌属于谁？【A】属于马超自己。

【Q】马超【铁骑】的判定牌，郭嘉能拿走吗？【A】不能，【铁骑】判定牌是由马超判定。

☆\_经典打法：典型暴力男，不怕八卦，适合忠反。-1马使【顺】【兵】的范围增大，可再挂-1马，达到-2的效果。马超是赵云、甄姬两位多闪人士克星。最合适反贼，一般只有坐主公身边的反贼才选攻击迅猛武将，但马超可选择坐正/负2位，不断对主公造成稳定伤害，而且其颇大的攻击范围也可以使其轻松地对忠臣进行补刀；若为忠臣，也是一员悍将，可依场上形式配合队友集火某个反贼；内奸不推荐，既没有防御力，又却失爆发力；主公当然也不会选马超。

☆\_弱点：招打，无明显弱点

☆\_克星：司马懿、张角让你的铁骑马失前蹄



老当益壮（风）—黄忠(攻击型)

所属阵营：蜀

武将生命：♥♥♥♥♥ (4 点血)

存活力：★★☆☆☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★☆☆☆☆

爆发力：★☆☆☆☆

武将技能：

**烈弓：**出牌阶段，以下两种情况，你可以令你使用的【杀】不可被闪避：

1. 目标角色的手牌数大于或等于你的体力值。
2. 目标角色的手牌数小于或等于你的攻击范围。

☆\_技能 FAQ：

【Q】计算攻击范围时，是否与马有关？【A】无关，马只和距离有关，和攻击范围无关。

【Q】没有装备任何武器时，攻击范围是多少？【A】默认为 1，装备【诸葛连弩】时同。

【Q】当黄忠的【杀】在结算过程中，自己的体力值或者攻击范围发生了变化，如何结算？

【A】按照结算当时的情况进行判定【烈弓】是否发动，与打出【杀】时的情况无关。

【Q】当黄忠对装备【仁王盾】的角色使用黑【杀】并发动【烈弓】时，如何结算？

【A】对方不可也无需出闪，杀依然无效。类似地，藤甲同理。

【Q】黄忠装备了【雌雄双股剑】对女性角色使用【杀】，如何结算【烈弓】？【A】烈弓、铁骑的发动时机，早于雌雄。发动后不管武器或者手牌变化，均按出杀时的必中状态结算。如果是方天杀 3 人，先依次判定是否必中，再依次结算杀，哪怕中途失去方天或者出杀者死亡。

【Q】黄忠对大乔出杀，大乔可以琉璃吗？【A】可以，将对被【流离】的人结算烈弓。

☆\_经典打法：装【麒麟弓】基本单挑无敌，把握好【烈弓】发动条件，拿不到弓可故意掉血，不怕八卦，克吕蒙等攒牌型人物和血少人物。黄忠是输出很高的暴力男，防守能力较弱，适合忠反，做主公自保能力差，且 5 血主公要必中比较难。做内奸要低调保住自己。第一轮，靠前反黄忠攻击主公一般都必中，因主公一般都留 5 张手牌；若靠后，通过扣血或拿武器，打主公一般也必中，反贼黄忠处于主公两侧是很好位置。

有人问攒了几十张牌的吕蒙怎么杀？黄忠笑了。【烈弓】对掉血拿牌或攒牌人非常克制：比如曹操，郭嘉，孙尚香（拆你装备再狠打），吕蒙（完克【克己】），曹仁（据守的后果就是杀的你满地找牙！）。黄忠对张角、曹操、吕蒙、郭嘉的克制是比较厉害的，几乎主公是张角时，有黄忠必反。【麒麟弓】【方天】等攻击距离大的武器，是黄忠的必中神器，【五谷】时注意拿。被敌【借刀】时，有杀还是出吧，武器对黄忠就是一切。

☆\_弱点：单打独斗，配合差，防守弱，同样容易招打。



嗜血的独狼（风）—魏延(防御型)

所属阵营：蜀

武将生命：♥♥♥♥♥（4 点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★☆☆☆

配合力：★☆☆☆☆

爆发力：★☆☆☆☆

武将技能：

**狂骨：**锁定技，任何时候，你每对与你距离 1 以内的一名角色造成 1 点伤害，你回复 1 点体力。

☆\_技能 FAQ:

【Q】魏延杀距离为 1 的小乔或夏侯惇时应如何结算？【A】小乔若“天香”给与魏延距离为 1 以内的角色，则魏延先发动“狂骨”，后结算“天香”的摸牌（若出现濒死状态则优先结算濒死）。若小乔“天香”给与魏延距离超过 1 的角色，则魏延不能发动狂骨。魏延杀夏侯惇，若夏侯惇受伤掉血则应优先结算锁定技“狂骨”，之后由夏侯惇决定是否发动刚烈。

☆\_经典打法：坐小乔边上可发挥出超强能力，【狂骨】回血然后大小乔转移，但形成此条件实在很难。出镜率最高的非内奸莫属，若能存活到最后，一般都让主公心有余悸。吸血看似强大，理论上一个南蛮、万箭最多能吸 4 血，但实际上大家都防着你，不是那么好吸的。

☆\_弱点：怕+1 马，边上两个装备后你就基本上废了一半了，即使自己装备了-1 马别人也很容易拆掉，夹在同伴中间同样会让你很为难。

☆\_克星：神曹操



南蛮王（林）—孟获(防御型)

所属阵营：蜀

武将生命：♥♥♥♥♥（4 点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★☆☆☆

配合力：★☆☆☆☆

爆发力：★☆☆☆☆

武将技能：

**祸首：**锁定技，【南蛮入侵】对你无效；你是任何【南蛮入侵】造成伤害的来源。

**再起：**摸牌阶段，若你已受伤，你可以放弃摸牌阶段并展示牌堆顶的 X 张牌，X 为你已损失的体力值，其中每有一张红桃牌，你回复 1 点体力，然后弃掉这些红桃牌，将其余的牌收入手牌。

☆\_技能 FAQ:



【Q】其他角色使用【南蛮入侵】，对司马懿造成伤害，司马懿反馈谁？【A】孟获。另外，孟获做主公时，任何角色使用的【南蛮入侵】杀死反贼或忠臣，都由孟获执行奖惩。

【Q】小乔能否将【南蛮入侵】的伤害转移给孟获？【A】可以。

【Q】孟获能否在满体力时发动再起？【A】不能。

【Q】孟获能否在亮开牌后选择不回体力而将其中的红桃牌收入手牌？

【A】不能。若发动技能，每有一张红桃牌，必须回复1点体力。

【Q】孟获受到兵粮寸断影响时能否发动再起？【A】不能。再起是摸牌阶段发动的。

【Q】一名角色使用的【南蛮入侵】导致孟获死亡（例如夏侯惇的刚烈），之后这张【南蛮入侵】的伤害来源是谁？【A】由于孟获已经死亡，所以这张【南蛮入侵】没有伤害来源。

☆\_经典打法：千万别当主公，谁让你是【祸首】呢？有周泰第二的风范，不一棒子打死，我就能活。跟上家老诸葛、神吕蒙搞好关系就是不死法宝。

☆\_弱点：准备【再起】时，被【兵】了

☆\_克星：老诸葛、徐晃

☆\_福星：老诸葛、神吕蒙



野性的女王（林）—祝融(攻击型)

所属阵营：蜀

武将生命：♥♥♥♥♥（4点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★★☆☆☆

爆发力：★★☆☆☆

武将技能：

巨象：锁定技，【南蛮入侵】对你无效；若其他角色使用的【南蛮入侵】在结算完时进入弃牌堆，你立即获得它。

烈刃：你每使用【杀】造成一次伤害，可与受到该伤害的角色拼点；若你赢，你获得对方的一张牌。

☆\_技能 FAQ:

★【南蛮入侵】必须被经过使用后才能被祝融获得，打出、弃置等方式进入弃牌堆的情况下不会被祝融获得。

★祝融发动烈刃，拼点没赢的情况下，没有事发生。

【Q】祝融能否放弃获得【南蛮入侵】？【A】不能，巨象是锁定技。

【Q】若曹操发动奸雄，收走【南蛮入侵】后，祝融还能否获得了？

【A】不能，只能在结算完，【南蛮入侵】进入弃牌堆时获得。

【Q】使用的【南蛮入侵】何时为结算完进入弃牌堆？【A】所有与【南蛮入侵】有关的伤害事件及其他事件全部结算完毕后，【南蛮入侵】进入弃牌堆。

【Q】祝融能否对自己发动烈刃？【A】不能。拼点不能对自己。

【Q】祝融使用【杀】一次性对目标造成2点伤害，能发动几次烈刃？【A】一次。

【Q】祝融使用属性【杀】对一名角色造成伤害，触发连环后，能否对其他受到连环伤害的角色发动烈刃？【A】可以。

【Q】祝融使用【杀】对夏侯惇造成伤害，先发动烈刃还是先刚烈？【A】先烈刃，后刚烈。

【Q】祝融发动烈刃，若拼点没赢，有何影响？【A】没有任何事情发生。

【Q】祝融使用【杀】导致一名角色进入濒死，能否先与该角色拼点？

【A】不能，先结算濒死状态。

【Q】于吉蛊惑的【南蛮】，祝融是否在结算完后收为手牌？【A】不能获得。祝融获得该牌的时机是在【南蛮】进入弃牌堆时。用于蛊惑的牌进入弃牌堆时“变回”原来的牌的种类。

☆\_经典打法：跟曹操倒成了一对，一放一收。和小乔配曹操相比，自我伤害小了，但连续性、爆发性差了不少。【烈刃】时一定要把握好时机，算清被【烈刃】人的手牌数、血量。

☆\_克星：赵云、甄姬

☆\_福星：曹操



归隐的杰女—**黄月英**（暴发型）

所属阵营：**蜀**

武将生命：♥♥♥♥♥（3点血）

存活力：★☆☆☆☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★★☆☆☆

爆发力：★★★★★

武将技能：

**集智**：每当你使用一张非延时类锦囊时，（在它结算之前）你可以立即摸一张牌。

**奇才**：你使用任何锦囊无距离限制。

☆\_技能 FAQ:

【Q】月英可否对陆逊使顺牵，然后无效，摸1张牌？【A】不能，陆逊不能成为顺牵目标。

【Q】黄月英发动【铁索连环】的重铸效果时，能否发动【集智】？

【A】不能。当你重铸【铁索连环】时，你并没有使用它。

【Q】月英用闪电时可横置在任意玩家面前吗？【A】不能，【闪电】只能横置在自己面前。

【Q】黄月英发动【集智】时，摸到的牌是否可以立即使用？

【A】视为归入手牌，可以立即使用。不需要等到锦囊结算完成以后。

【Q】黄月英发动【集智】时，先摸1张牌还是在锦囊结算后再摸一张牌？

【A】使用锦囊后，可以在锦囊结算前马上摸1张牌。如果进入结算则无法再摸1张牌。

【Q】黄月英的武将技能【集智】，使用锦囊后抓牌，是先启动锦囊效果结束后抓牌，还是先抓牌再启动锦囊的效果？【A】使用锦囊立刻摸牌，然后执行锦囊效果。

☆\_经典打法：抓锦囊拼命出，适合所有身份。坐主公下家1到4位选，反贼的可能性都比较大。

很多主公上来就装备武器砍月英几刀，想消耗她的手牌，或者至少给予警告，其实这是错误的打法。至少首轮千万不要装备武器，不要随便打击任何人，这样轮到黄月英出手的时候，可以通过抑制【借刀杀人】来抑制黄月英爆发的几率。

高爆发的 DPS，十分适合反贼，但不推荐靠后位置选月英。一方面月英只有 3 血，开始若无杀、闪、桃之类的基本牌，加上过大仇恨，非常容易挂。一方面，越靠后出牌，身份暴露可能性越高，忠或内很可能对最后的月英进行诸如【乐不思蜀】之类攻击。更关键的是此时只有你们二人互相明确对方的身份，这就意味着作为反贼的你很可能在下一轮之前都得不到队友的帮助，这点非常致命。所以，反贼选月英要在比较靠前或居中的位置。对于基本的三个主公来说，月英都有不错的克制，【过拆】、【顺牵】是主公最害怕的技能。如主公选择曹操，在有【南蛮】、【万箭】之类的 AOE 时切忌为了摸牌乱用，使曹操【奸雄】清场，因为反贼是非常害怕 AOE 的。同理，【决斗】的对象也应该选择明确的忠臣或内奸上，尽量避免让曹操收牌。

做忠臣也是可以的，同样应该避免靠后的位置，月英和刘备的配合是十分无脑的。另需注意，作为忠臣，如果主公刘备开始就激将，而你位置又不靠前，最好不替主公出杀。即使主公发牌给你，大多也是锦囊而非基本牌，很可能在你出牌前，就被反贼集火攻击或乐不思蜀，损失会非常大。靠前的月英，如有许多锦囊，如顺、拆、乐之类，最好分散使用，而不能仅根据某些武将适合作反贼的刻板映像集中攻击。一但误伤，这局就非常困难了，另外月英是非常脆的。在没有明反的时，要避免自己身份过早暴露，被反贼集火秒杀。总之，忠臣月英要懂得保护自己，很多时候可以像内奸一样伺机待发，一波清场。

不推荐作内奸，尽管她有无与伦比的爆发力。内奸优先考虑的是生存力，而月英严重缺乏这点，同时月英的爆发并不能完全由自己掌握，非常依赖人品。

### 黄月英锦囊使用心得:

**【无中生有】**：一旦摸到就毫不犹豫的优先使用吧！

**【五谷丰登】：**先摸集智牌，再摸五谷牌。但记住你不能控制其他人拿牌。

【无懈可击】：别总是为了早拿那张不确定的牌而放弃更好的使用时机，比如无懈无关紧要的五谷牌而忘记无懈本方的乐不思蜀或者兵粮寸断。

【借刀杀人】：可以一石二鸟，也可能搬石砸脚，借友军的刀永远是一种冒险。

**【乐不思蜀】**：这个技能对你来说和对别人没什么不同。

【兵粮寸断】：对你来说这是神技，无距离限制可以让你随意使用，给需要手牌的对手吧。

**【闪电】：**尽管你有奇才，但它还只能放在你的面前。

**【火攻】**：使用优先度仅高于五谷，依靠集智囤积大量手牌后是用它的最好时机。

**【过河拆桥】：**拆血少的手牌优先，拆血多的装备优先。记住先拆后顺！

**【顺手牵羊】：**你是奇才，别总想着牵身边人！友军判定区的**【乐】**、**【兵】**是优先选择。

**【决斗】：**手上即使没杀你也可以赌一把 RP，一般先决斗再南蛮。

【南蛮入侵】：使用时先看看友军的血，鼠目寸光的人永远是放完以后才后悔的。

**【万箭齐发】：**为了那一张牌被张角霹死叫做得不偿失。

【铁索链环】：连环也是可以摸牌的哦，别傻呵呵地去换掉它。

【桃园结义】：就算没人加血你也可以摸牌，同样请先计算双方的加血总量与需求程度。

☆ 弱点：防御能力弱，不禁打，又招打，开局优先被乐被拆顺被杀的对象。

[illegible]



# 魏



魏武帝—**曹操**（攻击型）

所属阵营：**魏**

武将生命：♥♥♥♥♥（4 点血）

存活力：★★★★☆（主★★★★☆）

攻击力：★★★★☆

配合力：★★☆☆☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

**奸雄**：你可以立即获得对你造成伤害的牌。

**护驾**：主公技，当你需要使用（或打出）一张【闪】时，你可以发动护驾。所有魏势力角色按行动顺序依次选择是否打出一张【闪】“提供”给你（视为由你使用或打出），直到有一名角色或没有任何角色决定如此做时为止。

## ☆\_技能 FAQ:

【Q】锦囊对曹操造成伤害时，曹操拿哪张牌？

【A】只获取相应的锦囊，例如曹操中闪电，可以将【闪电】收入手牌。

【Q】有人使用【借刀杀人】，对方打出【杀】造成曹操伤害，曹操获得哪些牌？

【A】对方打出的【杀】。

【Q】武将技能对曹操造成伤害时，曹操拿哪张牌？【A】如果是被【刚烈】、【离间】、【雷击】等造成伤害，那么不能获得任何牌。如果是相关的技能消耗造成伤害，例如【流离】、【天香】等，则曹操获取伤害源打出或使用的相应牌。

【Q】武器技能对曹操造成伤害，拿哪张牌？【A】只获取相应的【杀】。例如【青龙】，只拿最后一张【杀】，【贯石】不能拿强制命中的弃牌。【丈八】拿打出作为【杀】的两张牌。

【Q】曹操濒死时，能否发动【奸雄】技能？【A】不能，只有被救回后，才能继续发动。

【Q】发动【护驾】时，魏势力角色能否发动相关的武将技能？【A】可以。例如甄姬。

【Q】发动【护驾】时，魏势力角色能否发动相关的装备技能？【A】可以。例如【八卦阵】。

【Q】吕布对曹操使用【杀】，曹操发动【护驾】如果只有一张闪，如何结算？

【A】该【闪】无效，不能收回。

【Q】魏势力角色装备了【八卦阵】，曹操发动【护驾】，八卦阵能发动几次？

【A】每次护驾只能发动 1 次八卦阵（除非是吕布的无双技能）。

【Q】曹操受到连环传导的伤害时能否发动【奸雄】？【A】可以，收伤害源头的牌

【Q】曹操受火攻伤害是否发动【奸雄】？【A】可以，只收【火攻】，不能收对方弃的牌。

☆\_经典打法：克老诸葛。要时刻记得收牌！尤其是 AOE（【南蛮】【万箭】）和【决斗】，但也不要收错牌。决斗失败收决斗，借刀杀人被杀收杀；丈八收 2 张打出当作杀的牌；被贯石斧强制命中收杀；酒杀收杀。被杀时要尽量闪，主动掉血拿 AOE 和决斗，会有敌方帮曹操无懈的情况。自己杀少血多时，出杀也是浪费，不如收了决斗再反伤别人。曹操的决斗有不达目的不罢休的作用，决斗失败收回来继续决斗。AOE 是依照次序来杀伤的，做主公若先杀死反贼，摸 3 张牌有可能得到桃或无懈可击，救忠臣一命；若先杀死忠臣，就得弃所有牌，但可能依次又杀死反贼再摸牌，未必吃亏。曹操队友可通过丈八给曹操送牌，但代价是曹操的一血。

适合一切角色，内奸可优先选择。由于防低比较危险，所以不要过早表忠，但有一定爆发力，AOE 杀伤力在后期相当明显。做主公可和甄姬，装备八卦的郭嘉形成良好配合。魏国武将要注意在曹操被人杀时帮曹操出闪，不要让曹操无谓损血，一定多留无懈，防止曹操被反贼乐。当主公比较稳妥，有一定配合力又不像刘备太依靠配合。当反、忠都不错，出场率比较高。

☆\_弱点：曹操最怕的就是掉血拿了一把群攻和杀，被一个乐不思蜀闷宫。解决方案，手中有无懈可击可以放心掉血拿牌，或者在自己前面出牌的人已经不多，可以选择主动掉血拿牌。

☆\_克星：大乔、小乔、夏侯惇（刚烈不拿牌）、貂蝉、周瑜、夏侯渊、司马懿、赵云。

☆\_福星：小乔。曹操放 AOE 小乔转给曹操，曹操摸牌再放 AOE，小乔再转，循环往复，杀伤力极高，这两人是 3V3 中组合杀伤力数一数二的配合。



霸业的继承者（林）—曹丕(干扰型/爆发型)

所属阵营：魏

武将生命：♥♥♥ (3 点血)

存活力：★★★★☆ (主★★★★☆)

攻击力：★☆☆☆☆

配合力：★★☆☆☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

行殇：你可以立即获得死亡角色的所有牌。

放逐：你每受到一次伤害，可令除你以外的任一角色补 X 张牌，X 为你已损失的体力值，然后该角色将其武将牌翻面。

颂威：主公技，其他魏势力角色的判定牌结果为黑色且生效后，可以让你摸一张牌。

☆\_技能 FAQ：

★通过“行殇”获得的牌不需要展示给所有人看。

★判定牌需要在结果确定了后才能发动“颂威”。

【Q】曹丕行殇收取的牌是否需要展示？【A】不需要。

【Q】曹丕发动行殇能否只收取其中的一部分牌？【A】不能。

【Q】曹丕能否观看阵亡角色的牌后再决定是否收取？【A】不能。

【Q】曹丕做主公杀死忠臣或反贼，先获得牌还是先执行奖惩？

【A】先发动行殇，后执行奖惩。

【Q】庞统发动涅槃弃掉的牌曹丕能否获得？【A】不能。庞统发动涅槃并没有死亡。

【Q】周泰死亡后，曹丕能否获得其不屈牌？【A】不能。

【Q】曹丕能否放逐背面向上的角色？【A】可以，该角色将武将牌翻回正面。

【Q】曹丕对当前回合人发动放逐，该角色能否继续出牌？

【A】可以。该角色跳过的是下一个回合，不影响本回合继续出牌。

【Q】曹丕是否可以拒绝颂威的摸牌？【A】不能。

【Q】魏国武将翻开的判定牌为黑色，能否在被其他武将修改判定前令曹丕摸牌？

【A】不能，必须在判定结果决定后才能令曹丕摸牌。

【Q】曹仁的据守是否是翻面？曹丕能否使据守的曹仁翻回来？

【A】是的，曹仁发动据守，是将武将牌翻面。曹丕可以使曹仁从背面翻至正面。同样的，曹仁在自己的回合被曹丕翻至背面，曹仁也可以通过据守翻回正面，即无需跳过下一个回合。

☆\_经典打法：翻面是个学问，不能一味让敌人翻。当预感到要连续受伤时，一定先让自己人翻面，敌方会考虑是否对你发动连续攻击，因为你可以让自己人再翻回来，有点郭嘉遗计给牌的意思。做主公时，如果有个忠甄姬，那可是双【洛神】；最希望看到黄盖自爆的人是谁？

☆\_弱点：血薄，而且身份不明时，大家都爱动你一下，看是那边的。

☆\_克星：神周瑜、许褚、张角

☆\_福星：甄姬、黄盖



早逝的先知—郭嘉（支援型/爆发型）

所属阵营：魏

武将生命：♥♥♥♥（3点血）

存活力：★★☆☆☆

攻击力：★☆☆☆☆

配合力：★★★★☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

天妒：在你的判定牌生效时，你可以立即获得它。

遗计：你每受到1点伤害，可摸两张牌，将其中的一张交给任意一名角色，然后将另一张交给任意一名角色。

☆\_技能 FAQ：

★判定牌生效时即判定结果决定后。

★郭嘉可以收的判定牌有张角的雷击，自己的八卦，乐不思蜀，兵粮寸断，闪电，马超的铁骑和夏侯敦的刚烈的判定牌你是不能收的。

【Q】发动【遗计】时，是否可以看过摸到的牌之后再交给别人？【A】可以。

【Q】受到2点或者更多伤害时，如何结算遗计？

【A】摸等同于伤害值2倍的牌。若郭家进入濒死状态，则须在救回之后再发动【遗计】。

【Q】郭嘉濒死时，是否可以发动【遗计】技能？【A】不能，被桃或酒救回后可以。

【Q】郭嘉被小乔天香如何结算？【A】先受到伤害，然后结算遗计，最后结算天香的摸牌。

【Q】郭嘉受到马超铁骑或夏侯敦刚烈等能否获得判定牌？

【A】不能，因为这不是郭嘉自己的判定牌。

【Q】装备了贯石斧出杀攻击装备了【八卦阵】只有1点体力值的郭嘉。判定出【桃】然后弃牌强制命中。郭嘉能否用天妒获得的【桃】自救？【A】可以。

【Q】吕布对装备了【八卦阵】的郭嘉使用【杀】，郭嘉判定第一次为【闪】，第二次是黑色，郭嘉能否使用收入手牌中的【闪】？【A】可以。

☆\_经典打法：克老诸葛、夏侯惇、曹操、张辽、甘宁、张飞。掉血给牌，适合反贼忠臣和装忠内奸，配上八卦阵就圆满了，无论曹操是否主公，郭嘉都能和曹操完美搭档。遗计分牌具有强大



的平衡场上局势的能力且能兼顾自保。郭嘉最大的优点是很讨人喜欢，队友会抢着救你，分不清你是敌是友也可能救你，敌人也不愿意先打你，属于平时看起来弱爆发却很强的人，还可保护同伴。装备八卦阵后被杀一下多收一张判定牌。并且能够和司马懿/张角配合，司马懿可改判郭嘉的判定牌，转“送”到郭嘉手中，而张角不仅可“送”郭嘉牌，还能换回一张。敌方没有司马懿/张角可考虑挂闪电，每回合可多摸一张牌。

☆\_弱点：虽然抓两牌很吸引人，掉一血也很痛苦

☆\_克星：大乔（最怕连续掉血攒一把牌被乐）、许褚、黄忠、吕布、马超、周瑜、许褚、张角

☆\_福星：孙尚香、华佗



狼顾之鬼一**司马懿**（干扰型）

所属阵营：**魏**

武将生命：♥♥♥（3点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★★★★☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

**反馈：**你可以立即从对你造成伤害的来源处获得一张牌。

**鬼才：**在任意角色的判定牌生效前，你可以打出一张手牌代替之。

☆\_技能 FAQ：

★一次无论受到多少点伤害，只能获得一张牌，若选择手牌则从对方手里随机抽取，选择面前的装备则由你任选。

★司马懿和张角同时在场时，修改判定时应从当前行动回合的角色开始按逆时针方向依次结算，改判定的机会只有一次，一旦放弃则不可再更改。

【Q】生效前指的是判定牌翻开后还是摸判定牌之前？【A】翻开后。

【Q】对小乔来说所有黑桃都是红桃，如果是司马懿（或张角）这样的角色用黑桃改判，小乔还会不会中闪电？【A】小乔永远不中闪电，红颜是锁定技

【Q】反馈能拿对方的时延锦囊吗？即能拿还未判定的闪电或者乐不思蜀不？

【A】不能，只能拿手牌和装备，延时锦囊不属于对方的牌。

【Q】张角更改判定是不是可以用装备区的牌或手牌来替换原来判定的牌？替换，意思是可以把原判定牌收入手中？【A】张角可以用装备牌，可以收入。

【Q】如果张角和司马懿同时在场…判定闪电时应该如果规定改判顺序？

【A】从当前回合人开始，按座次依次修改，每人一次机会。

【Q】司马懿的鬼才能干涉甄姬的洛神和周泰的不屈吗

【A】可以干涉甄姬，因为她是判定牌；不能干涉周泰，因为他是不屈牌。

【Q】司马懿发动【反馈】时能否获得对方装备区里的牌？【A】可以，但是先收入手牌。

【Q】司马懿能否在同一次判定结算过程中多次发动【鬼才】？【A】不能。

【Q】司马懿修改【闪电】的判定杀死角色，是否有奖励？

【A】闪电的伤害源头视为“天灾”因此司马懿不承担任何【反馈】和【奖励】。

【Q】司马懿濒死时是否可以发动【反馈】？【A】不能，除非被救回。

【Q】若造成司马懿伤害是最后一张牌，装备区也没牌，【反馈】还能发动吗？【A】不能。

【Q】司马懿和另一名角色【决斗】。司马懿决斗失败，可不可以【反馈】？【A】可以。

☆\_经典打法：克张角、张飞、大乔、曹操、马超、华佗、黄盖。适合一切身份，有单挑能力，司马懿是队友主心骨。克大乔、夏侯惇、华佗、八卦。甄姬对他又爱又怕，若同队洛神威力大增，否则基本被废。【反馈】使对方不愿打你，有强力武器如连弩时更不敢攻击你。反馈以拿装备牌为上，原因主要有二：首先，装备牌的重要性往往会大于手牌，物以稀为贵；其次，一般别人不会把好牌留手上被反馈，一般摸不到什么好牌；【鬼才】可非常有效干扰和平衡全场形势，闪电更可一举扭转局面。帮助盟友避过【乐】【闪电】，逃过敌人的判定技能，相反对敌人就是噩梦。不屈翻的牌不是判定牌，不能改。

☆\_克星：张飞（无法被拿走的连弩）、貂蝉、许褚、张辽、甘宁、张角、刘备

☆\_福星：甄姬



王佐之才（火）—荀彧(支援型)

所属阵营：魏

武将生命：❤️🧡💚（3点血）

存活力：★★☆☆☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★★★★☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

**驱虎：**出牌阶段，你可以与一名体力比你多的角色拼点，若你赢，目标角色对其攻击范围内，你指定的另一名角色（不能是被驱虎的角色本身）造成1点伤害。若你没赢，他/她对你造成1点伤害。每回合限用一次

**节命：**你每受到1点伤害，可令任意一名角色将手牌补至其体力上限的张数（不能超过5张）。

☆\_技能FAQ：

★双方各以牌面向下的方式出一张牌后同时亮出，牌面上的点数大的一方赢。若点数相同则算荀彧没赢。

★若荀彧发动节命时指定的目标手牌数超过体力上限，则没有事情发生。

【Q】拼点的牌在拼点后是收回还是弃置？【A】弃置。

【Q】节命可对自己使用对吗？【A】可以。

【Q】驱虎导致的伤害是否无属性？【A】无属性。

【Q】拼点赢后，能否放弃让目标对其他人造成伤害？【A】不能。

【Q】荀彧是否可以对攻击范围内没有玩家的玩家发动驱虎？【A】可以。

【Q】驱虎能不能闪？【A】不能。

【Q】荀彧濒死时能否发动节命？【A】不能，濒死时应先求桃，被救回后才可发动节命。

【Q】当使用节命时，对技能解释是‘补充到体力上限’，例如2血的主公刘备没手牌，是应该补充到2张还是5张？【A】5张。

【Q】对甄姬使用时，甄姬能不能用洛神？【A】不能。

【Q】荀彧给体力上限超过5的角色补牌时，能补几张？【A】最多补至5张。

【Q】拼点赢后,能否让目标对荀彧自己造成1点伤害?【A】能,只要荀彧在目标攻击范围内。

【Q】荀彧一次受到超过1点的伤害时,能否另不同的目标补手牌?【A】可以。

【Q】荀彧能否对攻击范围内没有角色的目标发动驱虎(目标没有装备,其左右角色分别装备+1马)?【A】可以,然后荀彧若拼点赢,则没有事情发生;若拼点没赢,则荀彧受到1点伤害。

☆\_经典打法:两技能都很厉害。节命可给同伴很好的支持,是刘备孙权颜良文丑袁绍华佗等武将梦寐以求的同伙。颜良文丑可将最后一张决斗对荀彧使用,补满手牌继续决斗。刘备可仁德完伤害荀彧一下,补满手牌。驱虎技能也很好,驱别人打司马夏侯,甚至更可怕的是驱主公打忠臣,忠臣要是死了,主公就悲剧了。可以故意跟别人拼点拼输,求受伤害,给队友补手牌。

☆\_弱点:队友手牌都满的,你就悲剧了……



虎痴—**许褚**（攻击型/爆发型）

所属阵营：**魏**

武将生命：♥♥♥♥♥（4点血）

存活力：★★☆☆☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★★☆☆☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

**裸衣**：摸牌阶段，你可以少摸一张牌；若如此做，该回合的出牌阶段，你使用【杀】或【决斗】（你为伤害来源时）造成的伤害+1。

☆\_技能 FAQ:

【Q】许褚能否先摸1张牌再决定是否发动【裸衣】?【A】不能，必须在摸牌开始前选择。

【Q】许褚发动【裸衣】与其他角色决斗失败，自己受到几点伤害?【A】1点。

【Q】许褚装备诸葛连弩，发动【裸衣】，对别人造成的伤害是否都+1?【A】是的。

☆\_经典打法:克刘备、郭嘉、司马懿、华佗。攒【杀】【连弩】【决斗】，看准没杀的裸杀掉，没闪的裸杀掉，适合所有身份。主公上家选许褚等于把反贼两个字写在脑门上，游戏中后期裸衣比较强，前期裸衣的效果一般，要点是不裸则已，一裸必中，选择对手手牌不多时使用。注意通过对方的行动判断对方没杀还是没闪。许褚的攻击力是异常之出色，手中有决斗又有杀时，一回合轻易造成4点伤害。若摸到决斗，就可准备下一轮裸衣了。蓄杀、留着过河、顺手、无中也可暂时留着不出，留待裸衣时再用，可最大限度保证裸衣成功。武器最爱【贯石】【青龙】【连弩】【方天】【古锭】。【贯石】耗牌较多，少摸的一张+一杀+强命两张，四牌耗两血，而且自己肯定毫无防御了。适合当忠臣秒反贼，不然不太划算。青龙刀基本两杀就行，一般人只留一闪，当然，遇到赵云、甄姬，就要控他们的手牌先。诸葛连弩对许褚来说是神器，2张杀就能造成4点伤害，想想都害怕。许褚做反是不错的，忠稍微差点，内奸主公就不讨论了。

☆\_弱点:招打，裸衣之后防御差

☆\_克星:徐晃、大乔完克裸衣，赵云杀闪多，甄姬闪多，甘宁、张辽也很讨厌。



☆\_福星：刘备、郭嘉、甘宁、庞德、荀彧、太史慈、小乔



古之恶来（火）—**典韦**（攻击型）

所属阵营：**魏**

武将生命：♥♥♥♥♥（4点血）

存活力：★★☆☆☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★☆☆☆☆

爆发力：★★☆☆☆

武将技能：

**强袭**：出牌阶段，你可以自减1点体力或弃一张武器牌，然后对你攻击范围内的一名角色造成1点伤害。每回合限用一次。

★涉及到武器的攻击范围时不能弃掉已装备的武器。

★仅剩1点体力时发动技能，若进入濒死状态无人救回，则典韦先死亡后对目标造成1点伤害。

☆\_技能FAQ：

【Q】武器牌是否包括手牌和已经装备的牌？【A】全包括。

【Q】此伤害是否无属性？【A】无属性。

【Q】如果典韦是忠臣，剩下一忠臣一主公一内奸，典韦最后一体力发动强袭并死亡，内奸也被强袭而死，算内奸得多少分？【A】得PK分

【Q】典韦只剩1点体力时，是否可以发动技能扣减体力？【A】可以，只剩1点体力时扣减体力发动强袭，则典韦先进入濒死状态，然后无论是否被救回，强袭的目标仍要受到1点伤害（除非触发胜利条件）。

【Q】典韦是否能弃掉已装备的武器发动强袭？【A】可以，但如果强袭的目标在你弃掉武器后超出了你的攻击范围，则你不能弃掉已装备的武器发动强袭。

☆\_经典打法：人不虐我我自虐。克很多防御力强的角色，如大小诸葛，最后一击的把握很重要。适合反贼或忠臣。



前将军—**张辽**（干扰型）

所属阵营：**魏**

武将生命：♥♥♥♥♥（4点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★★☆☆☆

爆发力：★☆☆☆☆

武将技能：

**突袭**：摸牌阶段，你可以放弃摸牌，然后从至多两名（至少一名）角色的手牌里各抽取一张牌。

## ☆\_技能 FAQ:

★摸牌阶段，你一旦发动突袭，就不能从牌堆获得牌。

★只剩一名其他角色时，你就只能选择这一名角色。

★若此时其他任何人都没有手牌，你就不能发动突袭。

【Q】场上有 3 个或者更多角色时，张辽发动【突袭】能否只选择获得一张牌？【A】可以。

【Q】张辽发动【突袭】能否一张牌也不获得？【A】不能。张辽发动【突袭】至少要存在一个有手牌的角色。如果不能满足此条件，张辽不能发动【突袭】。

【Q】张辽发动【突袭】能否从一个角色手牌里获得 2 张牌？【A】不可以。

【Q】张辽受到【兵粮寸断】的效果时，能否发动【突袭】？【A】不可以。

【Q】张辽发动【突袭】能否从一个角色手牌里获得 1 张牌，从牌堆里抓一张牌吗？

【A】不能。如果【突袭】一个角色的 1 张手牌，就不能再从牌堆里抓牌了。

☆\_经典打法：克吕蒙、小乔、大乔、司马懿、张角、孙权、许褚、张飞、华佗。跟我不一队，找抽！比较招打，不太适合内奸，若单挑则技能半身不遂。适合忠反，尤其是忠臣跟主公曹操配合。因为不仅可为主公【护驾】，而且张辽手里一般只有杀闪，曹操肆无忌惮放 AOE 时，可很好保护自己，让主公无后顾之忧。

零手牌人物拿五谷只能成为张辽的仓库。几乎是所有 3 血玩家的梦魇，攒牌王吕蒙最大的克星之一。张辽并不该时刻都抽敌方牌，因为手牌一般都是杀闪；好牌不多，有时也应从牌堆摸牌。别总希望能抽到桃，有桃早就用了。当然有很多时候你也会发现手里一堆桃，救人堪比华佗了。一般抽刚行动完毕的，不抽即将行动的；抽手牌少的，不抽手牌多的。抽对手牌依赖度大的，比如华佗、张角、大小乔等。有时也可帮诸葛亮空城、陆逊连营。

☆\_弱点：技能太招恨，该死名单排名靠前

☆\_克星：徐晃、周瑜、甄姬、黄月英、郭嘉、黄盖、貂蝉、赵云、关羽、周瑜、陆逊、老诸葛



周亚夫之风（林）—徐晃(干扰型)

所属阵营：魏

武将生命：♥♥♥♥♥（4 点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★★☆☆

配合力：★★★☆☆

爆发力：★☆☆☆☆

武将技能：

**断粮：**出牌阶段，可以将你的任意一张黑色的基本牌或装备牌当【兵粮寸断】使用；你可以对与你距离 2 以内的角色使用【兵粮寸断】。

## ☆\_技能 FAQ:

【Q】徐晃在一回合内能否发动多次断粮？【A】可以。

【Q】徐晃发动断粮使用的【兵粮寸断】能否被【无懈可击】抵消？

【A】可以。在判定之前使用。

【Q】徐晃所有装备牌都可以当【兵粮寸断】使用么？【A】不能。只能用黑色的装备牌。

☆\_经典打法：与甘宁类似，靠控制手牌为生，性价比要比甘宁高一些，除了郭嘉以外，稳赚不赔，但控制效果不如甘宁更直接。克摸牌阶段有武将技能人的效果强于甘宁，如神吕蒙、张辽、鲁肃、孟获、周瑜、夏侯渊、许褚、颜良文丑，外加吕蒙，在徐晃面前都变成了无技能人士。

☆\_弱点：看看这串名单，就知道恨你的人有多少，而且这些只是非常恨你的人。

☆\_克星：郭嘉、司马懿、张角、小诸葛

☆\_福星：司马懿、张角



大将军（风）—曹仁(防御型/爆发型)

所属阵营：魏

武将生命：♥♥♥♥♥（4点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★☆☆☆☆

配合力：☆☆☆☆☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

**据守：**回合结束阶段，你可以摸三张牌，若如此做，跳过你下个回合。

☆\_技能 FAQ：

【Q】曹仁发动【据守】时，如果判定区里面有延时锦囊，如何结算？

【A】等到据守结束后的下一回合的判定阶段结算。

【Q】曹仁【据守】时，如何标示？【A】【据守】时，将角色牌翻面。到下一回合再翻回。

☆\_经典打法：放弃防守的同时赌 RP 爆发，毕竟需要跳过一回合，可能在爆发之前就被干掉了，使用据守可以手上先留点防守牌。据守心得：（1）有连弩，借刀（很多人忽略了），蓄杀爆发；（2）有2张及以上攻击锦囊时蓄牌爆发；（3）有顺牵，青龙，贯石，丈八时蓄牌爆发；（4）敌友不明时摸牌看情况；（5）自己无手牌或残血状态，摸牌据守；（6）盟友危急帮其摸桃。

曹仁一般当内奸或忠臣，若反贼选择曹仁，多要被盟友骂了，该输出的时候无法输出，只能让很多到手的机会浪费；曹仁当主公很适合，难死又有爆发。若攻击型武将较多，可留5张牌据守，共8张。反贼不敢贸然爆发，因一但爆发，其他同伴无法及时响应，等曹仁能动时就危险了；当忠臣属于一鸣惊人型，主公是曹操时，可放心据守摸闪帮主公出，加上曹操自己摸到的闪，想【杀】曹操成了艰巨的任务，而用决斗南蛮杀曹操无异于自杀，反贼遇此情况只能叹了口气；当反贼很适合在主公上下家，下家时一开始可潜反等下2回合爆发，可表反后【据守】吸引火力，在上家情况较为复杂，但毕竟在位置上保护了反贼，而其他位置不推荐。当内奸一直【据守】，看准时机动手即可。

☆\_弱点：怕乐不思蜀，基本就是白据守了。



☆\_克星：大乔【乐】、张辽、甘宁，黄忠在曹仁手牌多时可强制命中他，让他用 2 血换三张牌。

☆\_福星：曹丕



独眼的罗刹—夏侯惇（防御型）

所属阵营：魏

武将生命：♥♥♥♥♥（4 点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★☆☆☆☆

爆发力：★☆☆☆☆

武将技能：

**刚烈：**你每受到一次伤害，可进行一次判定：若结果不为红桃，则目标来源必须进行二选一：弃两张手牌或受到你对其造成的 1 点伤害。

☆\_技能 FAQ：

【Q】如果【刚烈】判定未通过，目标来源不足两张手牌，如何结算？【A】受到 1 点伤害。

【Q】夏侯惇濒死时能否发动【刚烈】？【A】不能，除非被救回。

【Q】夏侯惇【刚烈】小乔，小乔能否继续发动【天香】？【A】可以。

【Q】夏侯惇对小乔造成伤害，小乔把伤害转移给夏侯惇，是否可以发动【刚烈】？

【A】可以，但是刚烈的对象是自己。

【Q】夏侯惇受到连环传导的伤害时，刚烈的对象是谁？【A】伤害来源（可以是自己）。

【Q】夏侯惇刚烈对对方造成的伤害时什么属性？【A】普通伤害。

【Q】受到【刚烈】弃两张牌，是夏侯惇随机抽还是对方自己选？【A】由对方自己弃两张。

【Q】夏侯惇一次性受到超过 1 点的伤害，可以发动几次【刚烈】？【A】一次。例如，许褚发动裸衣后，使用【杀】攻击夏侯惇，夏侯惇受到 2 点伤害，此时只能发动一次【刚烈】。

【Q】夏侯惇装备八卦阵后，对方攻击夏侯是先判定八卦后再判定【刚烈】，还是只判定八卦或【刚烈】？【A】先判定八卦阵，后判定【刚烈】。八卦阵判定的是红色，就不用【刚烈】。

【Q】夏侯惇对别人用决斗结果自己先没杀掉血，【刚烈】还能用吗？【A】可以用。

【Q】貂蝉指定夏侯惇与其他人决斗，【刚烈】造成反弹是给到决斗的另一方还是貂蝉？

【A】决斗的另一方。

【Q】夏侯惇被反间掉血是否能发动【刚烈】？【A】可以。

☆\_经典打法：克孙权、刘备、诸葛亮，张飞、曹操、夏侯渊。适合内奸，生存能力强。口头禅是谁打我我就打谁，谁不打我我不打谁。对方一般不愿意打你，AOE 造成的伤害不要乱刚烈，要分析清楚对方的阵营再决定是否使用，人家本意可能不是打你只是殃及池鱼而已。对小乔则应该多长个心眼，无论是敌方己方都要慎重考虑，小乔的攻击方和转移方都得很讲究。对司马懿刚烈需小心，因为对方会抽取自己的好牌，尤其是自己手上有桃时。所以自己手上有桃，而伤害来源是司马懿时，应慎重主动掉血刚烈。

☆\_弱点：没有主动技能，发挥余地小，克星太多

☆\_克星：小乔、司马懿、貂蝉、许褚、老诸葛、魏延、孙尚香、郭嘉、刘备、周瑜、华佗。

☆\_福星：司马懿、张角



急行的猎豹（风）—夏侯渊(攻击型)

所属阵营：魏

武将生命：♥♥♥♥♥（4 点血）

存活力：★★☆☆☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★☆☆☆☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

**神速：**你可以分别做出下列选择：

1. 跳过该回合的判定阶段和摸牌阶段。
2. 跳过该回合出牌阶段并弃一张装备牌。

你每做出上述之一选择，视为对任意一名角色使用了一张【杀】。

☆\_技能 FAQ：

【Q】发动【神速】2 时，装备牌能否从手牌中打出？【A】可以。

【Q】能否先发动【神速】1，然后再决定是否发动【神速】2？或者先摸牌，然后摸到了装备牌再发动【神速】2？【A】可以。例如：夏侯渊发动【神速】1，杀死了反贼，摸到的 3 张牌里面有装备牌，则可以继续发动【神速】2。

【Q】发动【神速】时，攻击距离如何计算？【A】【神速】可以对任意距离玩家攻击。

【Q】发动【神速】时，【杀】的颜色如何计算？【A】视为无色的【杀】。

【Q】发动【神速】对曹操造成伤害时，曹操能否发动【奸雄】？

【A】不能，因此不能获取任何牌。神速 2 的弃牌是技能的消费，不作为造成伤害的牌。

【Q】发动【神速】时，能否发动武器特效？

【A】可以。除了【诸葛连弩】、【丈八蛇矛】和【方天画戟】之外。

【Q】夏侯渊判定区有延时锦囊，能否先求【无懈】，无人响应后再发动神速 1？【A】不能。

【Q】如果判定【乐不思蜀】未通过，能否发动【神速】2？【A】不能。

【Q】夏侯渊发动【神速】时，杀的属性如何决定？【A】除非装备了【朱雀羽扇】，否则均视为无色无点的普杀。若装备了【朱雀羽扇】，发动【神速】可以视为使用了火杀。

【Q】夏侯渊能否在自己回合外发动【神速】？【A】不能。

【Q】请问夏侯渊跳过该回合出牌阶段之后，能否弃多张装备牌（等于出多张杀牌）呢？

【A】不能，出牌阶段只有一次，所以神速 2 只能发动 1 次。

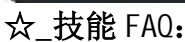
☆\_经典打法：克甘宁、曹操。装备牌对夏侯渊很关键。一张装备就是一张无距离的杀，攻击很强的角色。另一个作用是锁住闪电在自己面前，急死司马懿、张角。也浪费掉其他人宝贵的【乐】。

当面前有【乐】时，可选择不判定不摸牌，对任意一名角色使用一张杀。随后，可打出一张杀，也可丢掉装备牌，对任意玩家再用杀。一回合可使用 2 次杀。但如果你中了【乐】，由于无法出牌，【神速】的两个条件你都不能发动。因此被【乐】时，手牌较多时应选择神速 1。

☆\_弱点：防守太弱，不摸牌容易被各种攻击活活打死。



.....



**洛神：**回合开始阶段，你可以进行判定：若为黑色，立即获得此生效后的判定牌，并可以再次使用洛神——如此反复，直到出现红色或你不愿意判定了为止。

**【Q】甄姬的【洛神】阶段结束后还可以摸两张牌吗？ 【A】可以。**

[illegible]



### ☆\_技能 FAQ:

【Q】孙坚满体力时能否发动英魂？【A】不能。

【Q】孙坚能否对自己发动英魂？【A】不能。

【Q】目标角色能否弃掉装备牌？【A】可以。

【Q】目标角色摸牌后不够弃掉X张牌，如何结算？【A】弃掉所有的牌。

【Q】目标角色能否弃掉判定区里的牌？【A】不能。

【Q】陆逊只有一张手牌没有装备，孙坚另其摸一张牌，然后弃掉三张，陆逊在弃掉两张牌后发动连营，是否还要再弃掉一张牌？【A】不用。弃牌是一次性的。

【Q】孙坚发动英魂时，能否两项都选择？【A】不能。只能选择一项。

☆\_经典打法：血越少，技能威力越大，对己方的帮助强于干扰敌方。可和孙权组成父子洗牌流。华佗是队友时，孙坚尽量保持一血，只留防御牌。若和刘备搭档则要主攻，桃让刘备替你存着。

☆\_福星：华佗、孙权、刘备



大都督—周瑜（平衡型）

所属阵营：吴

武将生命：♥♥♥♥♥（3点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★★★★☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

**英姿：**摸牌阶段，你可以额外摸一张牌。

**反间：**出牌阶段，你可以令另一名角色选择一种花色，抽取你的一张手牌并亮出，若此牌与所选花色不吻合，则你对该角色造成1点伤害。然后不论结果，该角色都获得此牌。每回合限用一次。

### ☆\_技能 FAQ:

【Q】被周瑜反间伤害进入濒死状态，如果【反间】抽到的牌是【桃】，能否立即自救？

【A】不能。【反间】全部结算完毕之后才获得这张牌。

【Q】周瑜发动【反间】时，如果有多张手牌，其放置顺序由谁决定？【A】周瑜决定。

【Q】周瑜发动【反间】的结算过程中，【反间】牌归谁所有？

【A】在【反间】没有结算完之前，【反间】的牌始终视为周瑜的手牌。即司马懿可以【反馈】该牌，夏侯惇发动【刚烈】，周瑜可以弃掉该牌等。但是全部结算完毕后，无论该【反间】牌在何处（其他角色手上，或者弃牌堆），都由目标角色获得。

【Q】周瑜发动【反间】，杀死一名角色后，【反间】牌如何处理？【A】仍为周瑜的手牌。

【Q】主孙权剩一血，周瑜故意【反间】孙权，孙权濒死。然后周瑜又用桃（已作为反间打给孙权的桃）救主公，孙权两血。孙权是否还能获得这张已用的反间牌？【A】【反间】是让对方指定自己的一张手牌猜花色，这时这张牌还是周瑜的手牌并没有被使用，在【反间】的结算结束后这张牌无论有没有被使用都归对方，但在这之前这张牌都是周瑜的手牌，周瑜可以使用。

【Q】周瑜对小乔发动“反间”时，小乔是否要发动“红颜”？

【A】周瑜对小乔发动“反间”时，该牌属于周瑜，小乔不能发动“红颜”。



☆\_经典打法：克张辽、郭嘉、甘宁、老诸葛、夏侯惇（反间成功只需再弃一张牌即可，算是一定程度上的克制吧）、曹操。【反间】一血人物无距离强行毙命。【英姿】摸三张牌，实际平均比甄姬【洛神】的牌要多，手牌充沛且稳定。反间不仅杀伤力大，送对手一张牌损失也不算很大，毕竟你可多摸一张。【反间】时要注意，桃先吃，好锦囊先用，好装备先装，避免【反间】时被抽走，就真变成赔了夫人又折兵了。因为打不出留在手里概率最大的是方块闪，所以当周瑜手牌少时，略有水平的对手一定会猜方块，手里剩方块多时，就不要【反间】了。

☆\_弱点：【反间】对技巧要求太高，很多人都不愿或随意发动，使周瑜相当于一技能人物。

☆\_克星：吕蒙、孙权、徐晃、小乔（转回给你，气管炎啊）、华佗（摸张红的就是一血）



儒生雄才—**陆逊**（平衡型）

所属阵营：**吴**

武将生命：♥♥♥♥（4点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★☆☆☆☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

**谦逊**：锁定技，你不能成为【顺手牵羊】和【乐不思蜀】的目标。

**连营**：每当你失去最后一张手牌时，可立即摸一张牌。

☆\_技能 FAQ：

【Q】陆逊使用【贯石斧】、【丈八蛇矛】的特效时，是否可以先打出最后1张手牌，再使用【连营】技能摸1张牌再打出？【A】不可以。这些特效都要求同时打出2张牌。

【Q】面对吕布的【无双】技能，陆逊能否先打出一张【杀】或【闪】，然后发动【连营】之后摸到的牌再打出？【A】可以。

【Q】陆逊最后一张牌是【无中生有】或【铁索连环】或【顺手牵羊】时，使用后是先连营摸牌还是先结算锦囊？【A】先连营摸牌。

【Q】陆逊失去最后一张手牌后没有发动【连营】，能否在之后的任何时刻选择发动【连营】？

【A】不能。每当你放弃【连营】，必须等到下一次满足【连营】触发条件时再发动，即下次再失去最后一张手牌时。

【Q】陆逊2血被雷劈，求2桃，手上有1桃使用后，能不能发动【连营】？

【A】可以，【连营】出来的是桃也可以用。

【Q】陆逊用手上最后一张手牌也没有装备牌时杀司马懿，司马懿减一滴血要【反馈】陆逊的手牌是陆逊先【连营】还是司马懿先【反馈】？【A】陆逊先【连营】，司马懿再【反馈】。

☆\_经典打法：克大乔、张辽、甘宁。别忘连营抓牌，使用【连弩】【蛇矛】【方天】【贯石】都得心应手。不受【乐】【顺】，又能【连营】攻守全面，单挑能力强，内奸的优良选择，做主公也不错，作反贼和忠臣对玩家要求高。【连营】也使对方一般不【兵粮】你，一手牌也不怕【过拆】，等于免疫了所有诅咒魔法。锦囊最后用，特别是【顺牵】【无中】【五谷】【铁连】，如先用可能摸到用不了的牌，如最后一张用锦囊，可以额外摸一张牌相当【急智】了。可



故意攻击司马、夏侯惇帮自己连营。打夏侯敦时要先打,然后弃牌再摸牌,如先用牌后发现牌不到两张只能扣血了。装【连弩】威力强大,只要不摸【闪】【武器】不能用的锦囊和满血时的桃(数量一般很少),就可一路杀下去。回合外都留闪最好,一旦闪被消耗完还能摸牌,捏张杀也还不错,可防【借刀】【南蛮】【决斗】,最忌捏武器、锦囊。

当忠最适合孙权局,因为手中的桃一般很安全。当反最好坐主公上下家,主公的【顺牵】无从下手。紧贴主公的陆逊都较为反贼脸。当内是最好的,技巧看似平平实则暗藏威力。

#### 陆逊的一些通用技巧:

- 1、如最后一张是【顺牵】,对有装备的人用,先看连营牌,如可打出,就牵装备。
- 2、有【无中】,不要马上用,如果另一张也能用,例如一【杀】一【无中】,先【杀】,再【无中】,就变成了无中3张牌(同理,【铁索】重铸也能出2张牌)
- 3、用【借刀】找【贯石】,【杀】后剩一张用不了的牌,加上马/盾,又可连营。
- 4、五谷时选择锦囊,满血了,就不要看着桃就手痒了。

☆\_弱点:人品!单打独斗型,配合差。被火攻,别人知道你拿什么牌,就不会让你有机会连营。

☆\_克星:强攻型武将



独断的外交家(林) — **鲁肃**(支援型)

所属阵营: **吴**

武将生命:  (3点血)

存活力: ★☆☆☆☆

攻击力: ★★☆☆☆

配合力: ★★★★★

爆发力: ★☆☆☆☆

武将技能:

**好施:** 摸牌阶段,你可以额外摸两张牌,若此时你的手牌数超过五张,你必须将一半(向下取整)的手牌交给除你外手牌数最少的一名角色。

**缔盟:** 出牌阶段,你可以选择其他两名角色,你弃掉等同于这两名角色手牌数差的牌,然后交换他们的手牌,每回合限一次。

#### ☆\_技能 FAQ:

★好施的例子:鲁肃发动好施,摸取四张牌,此时手牌数达到了七张,场上有两名角色都没有手牌,鲁肃选择其中的一名没手牌角色,然后选择自己的三张手牌,交给该角色。

★交换手牌的双方均须正面朝下递牌。交换的同时,双方同时失去手牌,然后同时获得对方给予的手牌。

【Q】场上有多名角色手牌同为最少时,如何结算? 【A】鲁肃选择其中一名角色,将手牌的一半交给他。

【Q】鲁肃手牌为单数时如何结算? 【A】向下取整。(例:鲁肃有三张手牌,发动好施后变为七张,这时将三张交给一名手牌最少的角色,鲁肃自己保留四张)

【Q】鲁肃能否先摸两张牌然后再决定是否发动好施? 【A】不能。

【Q】鲁肃能否指定没手牌的角色缔盟? 【A】可以。

【Q】交换陆逊的手牌,陆逊能否连营? 【A】可以。

【Q】发动缔盟时,鲁肃能否弃掉已装备的牌? 【A】可以。

【Q】鲁肃缔盟能否指定自己? 【A】不能。

【Q】缔盟的目标能否拒绝交换手牌？【A】不能。

【Q】鲁肃能否不弃牌使两名手牌数相同的角色交换手牌？【A】可以。

☆\_经典打法：鲁肃与刘备的支援性各有千秋，如加入 3v3 中，可与刘备抗衡。刘备所有牌【仁德】鲁肃，鲁肃【好施】刘备。其它经典打法请参考刘备。

☆\_弱点：只是血太薄，是敌方第一集火对象。绝不能当内奸。

☆\_福星：百搭、刘备



白衣渡江—吕蒙（爆发型）

所属阵营：吴

武将生命：♥♥♥♥♥（4 点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：★☆☆☆☆

配合力：☆☆☆☆☆

爆发力：★★★★★

武将技能：

克己：若你于出牌阶段未使用或打出过任何一张【杀】，你可以跳过此回合的弃牌阶段。

☆\_技能 FAQ：

★换言之，此回合你的手牌无上限。

【Q】如果，吕蒙摸光了整幅牌。此时，游戏如何进行？【A】游戏直接结束，没有胜利者。

【Q】吕蒙的【克己】在出牌阶段只要不出杀就可以不弃牌，如果乐不思蜀判定失败，跳过出牌阶段，那弃牌阶段要不要弃牌呢？【A】不用弃牌，因为满足出牌阶段没有使用杀的条件。

【Q】如果某角色和吕蒙决斗，吕蒙出【杀】要弃牌吗？【A】自己回合决斗出【杀】要弃。

☆\_经典打法：克大乔、周瑜。抓牌直接过，攒牌立不败，低调搏连弩，不怕【乐】，可装防具，武器、-1 马不能乱装，用顺手、借刀得连弩。【乐】要在郭嘉、曹操之流攒牌爆发时用。

天生的内奸脸。适合内奸和人数较少局面。不适合忠臣，适合内奸和反贼，人少时可做主。当忠较适合给主孙权喂桃，但经常没等你爆发主公就挂了；做主初期不动任何人，克己积攒实力。羽翼丰满后，进可杀反，退可在与内奸决战时处于极大优势。人多时不能做主，【克己】在反贼的狂轰乱炸下毫无作用；做反一可用锦囊扫清障碍，二只要反贼顶到你得到连弩时也许就成功了；做内很特别，因控场力缺失，很难保证忠反平衡，主公会很危险。但正是主公危险，反一味杀主，忠必一味杀反，AOE 对你没威胁，内吕蒙很安全。进入残局忠反迫于你的强大都会削弱你，如你还没有清场能力（连弩），就果断破了克己，重新来过反而不被别人注意。

☆\_弱点：团队合作差，蓄招时间太长。人数一多，吕蒙很尴尬。即屯不起手牌，又因你不出手己方会速倒。因吕蒙攒牌摸连弩相当恐怖，所以基本上没多少攒牌机会，是拆顺的重点对象。

☆\_克星：徐晃、张辽、庞德、甘宁（严重影响蓄大招），攒手牌也怕马超、黄忠、吕布



轻身为国—**黄盖**（爆发型）

所属阵营：**吴**

武将生命：♥♥♥♥♥（4 点血）

存活力：★☆☆☆☆

攻击力：★★☆☆☆

配合力：★☆☆☆☆

爆发力：★★★★★

武将技能：

**苦肉**：出牌阶段，你可以失去一点体力，然后摸两张牌。每回合中，你可以多次使用苦肉。

☆\_技能 FAQ：

★当你失去最后一点体力时，优先结算濒死事件，当你被救活后，你才可以摸两张牌。换言之，你可以用此技能自杀。

【Q】黄盖只有最后 1 血时，能否发动【苦肉】？【A】可以。此时，首先结算濒死状态，如果有人对黄盖使用【桃】，则黄盖再摸牌。例如：黄盖在最后 1 点体力值的时候发动【苦肉】，华佗发动【急救】，然后黄盖回复到 1 点体力，摸两张牌，并且可以继续发动【苦肉】。

☆\_经典打法：典型一波流武将，相当反贼脸，适合位置靠前。掉血前尽快自残。【苦肉】并非只用来爆发的，也是一种防御技能。如你血多牌少则可苦肉增加防守，如果一堆牌但无防御牌也应【苦肉】。闪杀经常可看作一血，无闪被杀同样掉血，苦肉两张牌，闪一杀后还赚一牌。

☆\_弱点：一次爆发后再无机会，如流星划过天际，第一轮重创后，基本成为无技能人物，只适合反贼，且坐在前三位，其他身份和座位均不适合，基本被默认为反贼。爆连弩需人品。

☆\_克星：黄忠，剩一血手牌一堆时就等死吧。司马懿、郭嘉。

☆\_福星：华佗



锦帆游侠—**甘宁**（干扰型）

所属阵营：**吴**

武将生命：♥♥♥♥♥（4 点血）

存活力：★★☆☆☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★★★★☆

爆发力：★★☆☆☆

武将技能：

**奇袭**：出牌阶段，你可以将你的任意黑色牌当【过河拆桥】使用。



## ☆\_技能 FAQ:

★这包括自己已装备的牌。

★使用奇袭时，仅改变牌的类别(名称)和作用，而牌的花色和点数不变。

【Q】甘宁发动【奇袭】时，能否使用【无懈可击】抵消其效果？

【A】可以。抵消【过河拆桥】的效果。

【Q】甘宁黑色装备牌是否能当【过河拆桥】用？【A】可以。

☆\_经典打法：专克手牌型武将（含攒牌、换牌）。甘宁是最具有奉献精神的辅助型角色，基本就是“敢死队员”，是团队的排雷员，也是进攻核心。把装备都换成黑的，消耗自己的黑牌，把对方牌拆光，等待队员给予目标最后一击，只有队友配合才能发挥最大威力。甘宁的使用技巧很高，放弃杀伤力（黑牌多为杀和攻击锦囊）变为干扰力，要计算好位置和顺序等多种因素，还要有舍己为人的觉悟。必须要拆延时类锦囊，我方集火对象的+1 马、防具，对方的武器（张飞装雌雄打我方女性，许诺的贯石，诸葛、陆逊的丈八，刘备的方天，以及诸葛连弩等）。

甘宁反最好，忠其次，内奸也行，不过仇恨较高，主公不讨论了。位置靠前的甘宁偏反，可拆主公牌为其他反贼吹响总攻号角；位置靠后则偏忠，可帮主公拆延时锦囊和反贼的武器。和香香能形成良好配合。和张辽一样有控制他人手牌能力，不过更灵活，因为可拆装备和延时锦囊，也可对单一目标一次拆大量牌。但甘宁防守很差，1 换 1 的拆牌方式使甘宁耗损很大。

☆\_弱点：【奇袭】是杀敌一千自损一千，防御力偏弱，作为诅咒系法师是对手优先集火目标。

☆\_克星：老诸葛、郭嘉、陆逊；关羽、赵云、甄姬、周瑜、黄月英、夏侯渊、貂蝉和黄盖半克

☆\_福星：甘宁拆孙尚香装备，发动枭姬



笃烈之士（火）—太史慈（攻击型）

所属阵营：吴

武将生命：❤️❤️❤️❤️（4 点血）

存活力：★★☆☆☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★☆☆☆☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

**天义：**出牌阶段，你可以和一名角色拼点。若你赢，你获得以下技能直到回合结束：攻击范围无限；可以额外使用一张【杀】；使用【杀】时可以额外指定一个目标。若你没赢，你不能使用【杀】直到回合结束。

## ☆\_技能 FAQ:

★双方各以牌面向下的方式出一张牌后同时亮出，牌面上的点数大的一方赢。若点数相同则算太史慈没赢。

【Q】攻击范围无限，可以额外使用一张【杀】，使用【杀】时可以额外指定一个目标，如果这三个技能一起理解，是否意味着我可以出一张【杀】，杀任意两名玩家，之后可以再出一张【杀】，再杀任意两名玩家？（没有连弩的前提下）【A】对。

【Q】拼点没赢后，可否在决斗中打出【杀】？【A】可以。拼点没赢只是不能使用，还可打出。



【Q】太史慈能否在出牌阶段已经使用过一张【杀】后,再发动天义?【A】可以。

【Q】可否出杀后再发动“天义”,拼点胜利后再出一杀?【A】可以。

【Q】拼点赢后,使用【杀】超过1个目标时,能否发动武器技能?【A】可以。【连弩】:太史慈装备【连弩】时所用的【杀】均属于武器技能,即使【连弩】被换掉或失去,太史慈仍然可额外使用一张【杀】。【天义】后,本回合太史慈使用的每一张【杀】都可以额外指定一个目标;【贯石】:目标依次结算是否出【闪】,每有一个目标出【闪】,太史慈可立即选择是否发动贯石斧的技能。【青龙】:杀A和B时,按逆时针依次结算,A先出闪,太史慈先决定是否对其追加出杀,直到A不出闪或太史慈不再对A出杀为止。之后再轮到B决定是否出闪,然后重复以上步骤;【方天】:最后一张手牌【杀】触发【方天】技能时,指定3个目标后,可额外再指定一个目标,即是说,可指定至多4个目标。

【Q】装备青龙偃月刀发动天义成功后,杀AB,A闪,此时再出杀,这张杀是否可以额外指明一个玩家?【A】不可以,青龙偃月刀上的文字的确与天义有点冲突,跟官方谈后,还是确定此时的追杀不可发动天义额外杀一名玩家的效果,今后将考虑修改说明文字。

☆\_经典打法:跟手牌多的队友拼点。若目标只有一人,且在攻击范围内,可先杀再拼点,不赢还能拆对方一张手牌。除了当主公都还行。

☆\_弱点:首轮英雄,第一轮爆发很牛,没杀就悲剧了。爆发后需要时间屯手牌。拼点也有风险。



百战之躯（风）— **周泰** (防御型)

所属阵营: **吴**

武将生命:  (4点血)

存活力: ★★★★★

攻击力: ★★☆☆☆

配合力: ★☆☆☆☆

爆发力: ★☆☆☆☆

武将技能:

**不屈:** 任何时候, 当你的体力被扣减到0或更低时, 每扣减1点体力: 从牌堆亮出一张牌放在你的角色牌上, 若该牌的点数与你角色牌上已有的任何一张牌都不同, 你可以不死去。此牌亮出的时刻为你的濒死状态。

☆\_技能 FAQ:

1、1血周泰受到1点伤害时: ABCDEF 按顺序行动, A杀1血的C(周泰), C扣1血。若此时A和B都不对C使用【桃】, 轮到C时, 必须选择自己用【桃】【酒】或发动【不屈】, 若C都不选择, 则视为放弃发动【不屈】, 在DEF都不对C使用【桃】后, C死亡; 若C发动【不屈】, 则C翻开一张【不屈】牌, 再从A开始表态是否对C使用【桃】, 若有人对C使用【桃】或C自己在此时使用了【桃】【酒】, C就可去掉这张【不屈】牌并回复到1点体力。

2、有【不屈】的周泰受到1点伤害时: A对已有3张【不屈】牌的C(周泰)使用【杀】, C扣1血。C翻开第4张【不屈】牌前, 若A、B都不对C使用【桃】, 轮到C时, C既自己使用【桃】【酒】, 又不发动【不屈】而摸第4张【不屈】牌, 则视为放弃发动【不屈】, 在DEF都表示不对C使用【桃】后, C死亡; 若A、B要对C使用【桃】, 总共只能对C用1张, 这样周泰不需翻第4张【不屈】牌; 若C发动【不屈】, 则C翻开第4张【不屈】牌, 再从A开始表态是否对C使用【桃】, 若有人对C使用了1张【桃】或者C自己使用了1张【桃】或者【酒】, C就可去掉这张【不屈】牌并回复到1点体力。

C 就可任意去掉 1 张【不屈】牌。同时在场角色可以对周泰使用多个【桃】，最多可以使用 4 张【桃】（含周泰的【酒】【桃】），使周泰去掉 4 张【不屈】牌并回复到 1 血。

简单来说，在受到伤害还未翻开【不屈】牌时，轮到周泰自己之前，其他人可对其使用【桃】防止其翻开新的【不屈】牌。轮到周泰时，除非周泰自己能使用【桃】【酒】将本次的伤害点数补回，否则周泰必须立刻表态是否发动【不屈】，并翻开新的【不屈】牌。若周泰不发动【不屈】且自己没能将本次的伤害点数补回，周泰之后的人如都不对周泰使用【桃】或使用的【桃】无法补回周泰本次的伤害点数，则周泰死亡。

3、周泰剩一血，许褚裸衣攻击，损失 2 血，首先，周泰将体力扣减到 0，并从牌堆摸 1 张亮出放在自己角色牌上【方块 3】，接着再摸 1【红桃 5】，周泰并不会死，然后，另一人对周泰决斗，又亮出 1 张牌【梅花 3】，跟之前角色牌上的【方块 3】点数相同，周泰处于濒死状态，此时，华佗【急救】周泰，周泰将【方块 3】丢入弃牌堆（此时这张方块 3 由移出游戏的状态变成回到游戏并进入了弃牌堆），周泰依然活着。此例中，若周泰移除【红桃 5】而不是其中 1 张【3】时，周泰会有两张点数相同的牌而死去。

★周泰【不屈】后，每回合结束手牌要全弃，装备不弃，每吃一个【桃】就拿掉一张【不屈】牌（周泰自己选）

☆\_经典打法：能和任何人硬拼，不怕掉血。濒死状态不能留牌，关键时可当肉盾用。

因缺乏输出，当忠很差，在曹操和袁绍做主时适合做忠臣。因为除了满装备的孙尚香，其他主公都很不希望杀死忠臣，而有个不死的忠（另一个是庞统），曹操和袁绍就能毫无顾忌的放 AOE 了；当反一般，适合曹操、袁绍和张角这些高攻击的主公局。适合坐前面，最好是主公下家，第一个跳反帮队友扛血。不然就是个没配合的人物。作为肉盾，一般不留牌防守，引诱对方攻击自己，尽可能提高输出。和主公【铁连】，被反贼队友酒属性杀；若无华佗这样的忠臣，周泰做主公实在没前途，不屈后等于活靶子，根本挨不了几轮反贼集火；当可坐末位，纯血牛不怕第一轮重创。当内尽量不要前期【不屈】，不屈后毫无防守，和主公单挑很难赢。

☆\_弱点：虽然死不了但濒死后也没太大能力发挥了

☆\_克星：【不屈】后，老诸葛会让你成为无技能人士，大乔、魏延、许褚、徐晃都很喜欢你。

☆\_福星：小乔天香濒死周泰拿牌。



弓腰姬—**孙尚香**（爆发型/支援型）

所属阵营：**吴**

武将生命：❤❤❤ (3 点血)

存活力：★★★★☆

攻击力：★☆☆☆☆

配合力：★★★★☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

**结姻**：出牌阶段，你可以弃两张手牌并选择一名受伤的男性角色：你和目标角色各回复 1 点体力。每回合限用一次。

**泉姬**：当你失去一张装备区里的牌时，你可以立即摸两张牌。

## ☆\_技能 FAQ:

★使用结婚的条件是“有受伤的男性角色”，与你是否受伤无关。

【Q】孙尚香是否可以主动弃掉自己面前的装备牌来发动【枭姬】技能？【A】不能。

【Q】孙尚香发动【结婚】时是否可以只为自己加血？【A】不能。

【Q】孙尚香没有掉血，另一男性掉血，孙尚香是否能弃两张牌来给对方加血？【A】可以。

【Q】当场上没有男性角色受伤时，能否发动【结婚】？【A】不能。

【Q】孙尚香发动【贯石斧】特效时，能否弃装备区里的牌发动【枭姬】？

【A】可以。但是不能弃掉【贯石斧】本身。

【Q】如果孙尚香做主公错杀忠臣的话，假如他装备有武器、两匹马、防具，是不是弃掉所有手牌与装备牌，再摸回8张牌？【A】对，再摸8张。

☆\_经典打法：克夏侯惇。打造兵器库，适合一切身份，队友的信心，对手的噩梦。人尽可夫，适合当内奸，能攻能守，可平衡局势，可自保，还可通过换装备来爆发，能放装备就尽量先放。队友特别需要香香的装备或香香装备作用一般，可以故意【顺】【牵】给她送牌。敌人经常集火香香的情况，若此时队友都满血，可考虑杀队友再补【结婚】。杀队友郭嘉、司马、荀彧，郭嘉可摸两牌，司马能抽你装备给你补牌，荀彧也能补牌。可考虑跟敌方一个无关紧要的人【结婚】。

忠是最好的身份，可帮主回血，主公是刘备最好；反贼也可，但效果不太好，你往往会被首先干掉，结婚一般派不上作用；内奸是不错的选择，可考虑明内，让反知道先打主是没希望的，先打内反又不太愿意，只能先打忠。香香后期比较强；做主公也可以，可以保护忠，但往往抗不住集火，还可杀了忠，弃装备发动【枭姬】。

☆\_弱点：对手集火的第一目标。若队友是能自己回血的刘备和魏延，香香有些悲剧。

☆\_福星：用甘宁的过河拆桥发动枭姬，借刀杀人



矜持之花 **一大乔** (干扰型)

所属阵营： **吴**

武将生命： **♥♥♥** (3点血)

存活力： **★★☆☆☆**

攻击力： **★★☆☆☆**

配合力： **★★★★☆**

爆发力： **★★☆☆☆**

武将技能：

**国色**：出牌阶段，你可以将你的任意方块花色的牌当【乐不思蜀】使用。

**流离**：当你成为【杀】的目标时，你可以弃一张牌，并将此【杀】转移给你攻击范围内的另一名角色。（该角色不得是【杀】的使用者）

## ☆\_技能 FAQ:

【Q】大乔能否先发动【八卦阵】的效果，判定出黑色了之后再发动【流离】？【A】不能。

【Q】大乔用作【乐不思蜀】的方块花色的牌，如果被【顺手牵羊】得到，是否也可以当作【乐不思蜀】使用？【A】不能。按照原来的牌使用。

【Q】大乔能否将自己面前的方块装备牌当【乐不思蜀】使用【A】可以。

【Q】大乔能否把黑【杀】流离给装备了【仁王盾】的角色？【A】可以。但是【杀】无效。



【Q】大乔能否将装备牌用于【流离】？【A】可以。但是计算距离时，不能将弃掉的牌算入。

【Q】装备【青龙偃月刀】杀大乔，大乔使用【闪】后，发动武器效果继续杀大乔，大乔是否可以【流离】？如果可以，目标使用【闪】后，若在发动武器效果，【杀】的目标是谁？【A】大乔可以【流离】。之后再发动【青龙偃月刀】的效果，【杀】的目标是【流离】的目标。

【Q】大乔的【流离】，可不可以用面前的横置牌（闪电、乐不思蜀）？【A】不可以。

【Q】大乔发动【国色】对角色使用的【乐不思蜀】能不能被无懈可击？【A】可以。

【Q】大乔【流离】是否可以被【无懈可击】？【A】不可以。

【Q】大乔受到杀的攻击，弃一张手牌发动【流离】给攻击范围内的诸葛亮，而诸葛亮处于【空城】状态，怎么结算？【A】不能流离给诸葛亮，可以流离给另外一名角色。

☆\_经典打法：克华佗、刘备、郭嘉、甄姬、曹操。方片乐人，弃牌流离。克制很多人，拥有超强的控场能力和较强的防守。注意装大范围武器和-1马，随时拆顺两边的+1马，要不左右+1马把你打成闷宫，尤其是边上的人打你。唯独连弩不需要，装上反而怕被拿走。【国色】一般选有强爆发或牌多血少之人。如初期选黄月英爆发类和吕布这种dps型。中后期则选那些残血和牌多的。有甘宁在注意先乐他再乐他人，乐连续奸雄后的曹操，司马有时也要乐，耗掉其红桃牌。吕蒙、诸葛之类少乐。满血张角、小乔之类也不必乐，因其一般在自己回合内无所作为。

☆\_弱点：强力诅咒系法师，对手必杀榜上排名第一，你不死对手没法玩了。不适合当内奸。忠臣大乔不适宜坐在主公旁边，流离被废一半而且极易遭到猜疑。

☆\_克星：司马懿、陆逊（免疫）、大小诸葛、张辽、甘宁、夏侯渊、吕蒙、小乔、张角。

☆\_福星：司马懿、张角



矫情之花（风）— 小乔 (干扰型/支援型)

所属阵营： 吴

武将生命：❤️❤️❤️ (3点血)

存活力：★★★★☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★★☆☆☆

爆发力：★☆☆☆☆

武将技能：

天香：每当你受到伤害时，你可以弃一张红桃手牌来转移此伤害给任意一名角色，然后该角色摸X张牌，X为该角色当前已损失的体力值。

红颜：锁定技，你的黑桃牌均视为红桃花色。

☆\_技能 FAQ：

★小乔永远不中闪电，红颜是锁定技。

【Q】小乔能否用自己面前的装备牌发动【天香】？【A】不能，必须是手牌。

【Q】小乔【天香】给1血角色，如何结算？【A】首先目标角色受到伤害进入濒死状态，然后全部结算完毕之后再摸等同于当前已失去体力值的数量的牌。即“最大体力值-1”张牌。

【Q】小乔天香给司马懿、郭嘉、夏侯惇、曹操、杨修、魏延等角色时，先结算天香的摸牌还是先结算伤害触发的武将技？【A】先结算伤害触发的武将技，最后再结算天香的摸牌。





※群



天公将军（风）—张角（平衡型）

所属阵营：群

武将生命:    (3 点血)

存活力：★★☆☆☆（主★★★★☆）

攻击力：★★★★☆

配合力：★★★★☆（主★★★★★）

爆发力：★★★★☆

**武将技能：**

**雷击：**每当你使用或打出一张【闪】时(在结算前)，可令任意一名角色判定，若为黑桃花色，你对该角色造成2点雷电伤害。

**鬼道：**在任意玩家的判定牌生效前，可用自己的一张黑色牌替换之。

**黄天：主公技**，群雄角色可在他们各自的回合里给你一张【闪】或【闪电】。

## ☆\_技能 FAQ:

**【Q】** 吕布攻击张角，张角打出 2 张【闪】发动几次雷击？

【A】2次。如果张角只打出1张【闪】则发动1次【雷击】。

【Q】装备【青龙偃月刀】攻击张角如何结算？【A】张角出一次【闪】，可【雷击】一次。

【Q】张角装【贯石斧】，向目标出杀后目标出【闪】，弃两张强制命中时，其中一张为【闪】，可否发动雷击？【A】不能，必须是打出【闪】，而不是弃，或者代替。

【Q】张角装备【丈八蛇矛】，用2张牌出【杀】，其中一张是【闪】，能否发动雷击？

【A】不能，理由同上。

【Q】张角发动【火攻】后，弃【闪】能否发动雷击？【A】不能，理由同上。

【Q】张角替换的判定牌，是否收归手牌？ 【A】是。

**【Q】** 张角和司马懿同时在场，判定牌的修改如何结算？

**【A】** 从当前回合人开始，按照行动顺序依次修改 1 次，放弃修改权利的就不能再修改了。

**【Q】** 张角能否用装备区里的牌替换判定？ **【A】** 可以。

【Q】张角能否发动【八卦阵】特效来发动【雷击】？【A】可以。

**【Q】张角发动【雷击】伤害曹操，曹操能否发动【奸雄】？【A】不能。**

【Q】张角的【雷击】伤害源头是谁？【A】张角。

☆经典打法：克司马懿、马超、大乔、郭嘉。多留闪和黑桃，一二技能配合可以做到攻防一体，主公技使拿闪电和闪的机会大大提升，但群雄数量少，要发挥主公技优势也并不容易。【雷击】是一个非常需要与忠臣配合的技能，除了【五谷丰登】和拿明牌外，更多靠的是玩家之间的默契。作为主公，在手里无【闪】时，不应该挂出黑桃装备，容易给忠臣自己有【闪】的假象，更不要随便装【+1 马】，让忠臣【杀】不到自己。【鬼道】与司马懿【鬼才】各有所长，【鬼道】改判范围不如【鬼才】，但手牌损失小很多。《军争篇》加入【兵粮】后，【鬼道】作用有所提升。主公技【黄天】可很好与群雄势力的忠臣配合，与吕布配合更是天衣无缝。

张角最爱【八卦阵】，尽量装备黑桃和黑色装备，可用来改判。张角留手牌，【闪】是必须的，其次是判定牌，再次是【桃】【无懈】。【无懈】的防御作用比【杀】大，如有貂蝉，留张【杀】吧。建议留两【闪】，若有【八卦】可少留；剩余留黑牌，若有黑色装备，可少留，张角可用装备改判，但不能是判定牌；视情况留【无懈】【桃】【杀】。

☆\_弱点：血少怕搏命，夏侯敦和周泰之类的会帮你拼命的，黄忠烈弓、马超铁骑不可闪，庞德猛进弃牌。

☆\_克星：黄忠、小乔、庞统、颜良文丑、貂禅、甘宁、张辽、司马懿

☆\_福星：庞统、甄姬、吕布



魔王（林）—董卓(平衡型)

所属阵营：群

武将生命：❤❤❤❤❤❤❤❤ (8 点血)

存活力：★★★★★

攻击力：★★★★☆

配合力：★☆☆☆☆

爆发力：★☆☆☆☆

武将技能：

**酒池：**你可以将你的任意一张黑桃手牌当【酒】使用。

**肉林：**锁定技，你对女性角色、女性角色对你使用【杀】时，需连续使用两张【闪】才能抵消。

**崩坏：**锁定技，回合结束阶段，若你的体力不是全场最少的（或同时为最少），则你必须减 1 点体力或 1 点体力上限。

**暴虐：**主公技，其他群雄角色每造成一次伤害，可进行一次判定，若为黑桃，你回复 1 点体力。

☆\_技能 FAQ：

★表示董卓的体力值需要用到至少两张体力牌。例如：董卓作为主公时，用一张 5 点和一张 4 点的体力牌表示起始体力，当他第一次扣减体力上限时（假设当前体力值为 6），将 4 点体力的体力牌翻至 3 点体力的一面。然后把武将牌调整至露出 6 点体力。

★当体力上限扣减至 0 时，角色直接死亡（不可能被救活）。

【Q】董卓的体力如何表示？【A】用两张体力卡拼成董卓的体力。（做主公时 9 点体力）

【Q】如果场上有其他角色与董卓同为最少，董卓是否需要崩坏？【A】不需要。

【Q】董卓的体力是全场最少的，能否主动选择发动崩坏？【A】不能。

【Q】董卓的暴虐，其判定牌属于谁？【A】该群雄角色。

【Q】其他群雄角色对董卓造成伤害时，能否发动暴虐？【A】可以。

【Q】崩坏后手牌超过了当前体力值，是否需要弃牌？【A】不需要。

【Q】群雄角色对司马懿造成伤害，先发动暴虐还是先发动反馈？【A】先暴虐，后反馈。

☆\_经典打法：身边挨着女人不知是她不幸，还是你不幸，如是小乔，不知是福是祸。虽然血刷刷掉，但黑桃酒还是能保命的。要是群雄华佗、张角当部下，还能【暴虐】回血。

☆\_弱点：自减体力和上限可谓独一无二，女人太多是要折寿的。

☆\_福星：小乔、华佗、张角

☆\_祸星：女人





高贵的名门（火）—**袁绍**（攻击型/爆发型）

所属阵营：群

武将生命：♥♥♥♥♥（4点血）

存活力：★★★★☆（主★★★★★☆☆）

攻击力：★★★★☆

配合力：★☆☆☆☆

爆发力：★★★★☆（主★★★★★☆☆）

武将技能：

**乱击**：出牌阶段，你可以将任意两张相同花色的手牌当【万箭齐发】使用。

**血裔**：主公技，锁定技，场上每有一名其他群雄角色存活，你的手牌上限便+2。

☆\_技能 FAQ：

【Q】袁绍能否在一回合内多次使用乱击？【Q】可以。

【Q】曹操受到两张牌当做【万箭】的伤害后，可否拿牌？【Q】可以，拿当【万箭】的两张牌。

【Q】乱击是否可以被【无懈】抵消？【Q】同【万箭】，可以抵消掉其中一名角色的效果。

☆\_经典打法：【乱击】被许多玩家认为是可一轮结束游戏的技能，有忠郭嘉和荀彧这在时，的确具有毁灭性的核威力，也可向曹操送牌。只是杀敌一万，自损三千。如将忠臣打死，游戏胜负就会立时改变。袁绍做主应学会忍和适可而止，【血裔】是锁定技，只要场上有群雄武将，无论身份，袁绍手牌上限都加2，应最大程度利用此技能。囤积手牌，增强防守，适时爆发。不适合反，反贼是最怕AOE的。位置靠前可考虑忠内，要不轮到你时，手牌已所剩无几。

☆\_弱点：手牌缺失，防御丧失

☆\_克星：郭嘉、张角、夏侯惇、司马懿、甘宁、张辽、曹操、赵云、甄姬

☆\_福星：曹操



神医—**华佗**（支援型）

所属阵营：群

武将生命：♥♥♥（3点血）

存活力：★★★★☆

攻击力：☆☆☆☆☆

配合力：★★★★★

爆发力：☆☆☆☆☆

武将技能：

**急救**：你的回合外，你可以将你的任意红色牌当【桃】使用。

**青囊**：出牌阶段，你可以主动弃掉一张手牌，令任一目标角色回复1点体力。每回合限用一次。



## ☆\_技能 FAQ:

【Q】华佗能否用装备区里的红色的牌来发动【急救】技能？【A】可以。

【Q】佗在自己回合外进入濒死状态时能否发动【急救】？【A】可以。

【Q】华佗中【闪电】时，能否发动【急救】技能？

【A】不能，因为闪电是属于自己回合的判定阶段，不符合【急救】发动条件。同理华佗在自己回合内被【刚烈】或者【天香】导致濒死状态都不能发动【急救】技能。

【Q】【青囊】技能每回合能使用几次？【A】1次。

☆\_经典打法：克周瑜、夏侯惇。留红牌救人，一定不要乱用手牌，你必会首先遭敌方集火。得此忠臣主公基本死不了；适合内，有很好的自保和平衡局势的能力，而且华佗看起来就像个内奸，是个很浪费时间的角色，面杀时建议不打华佗而直接猛揍选华佗那人。要救同伴先得自救，华佗以自己活着为最优先。【青囊】别人的前提是自己最少有2血且不用弃牌。满手红时不需拿桃，免被别人拿走。有时可桃自己一下，【青囊】别人。【急救】可用装备，红色装备可大胆装，除了连弩。不坐7.8位，没等跳反/忠就挂了。做反最好首轮就跳，避免被反贼集火，忠臣最好不坐2.3位，很容易被4反秒杀，4.5位相对安全适合内奸隐藏身份，6号位风险较高，若前方火力不太强，还能自救，适合忠臣吸引火力。

☆\_弱点：身份暴露就会被集火，只能求自保。看似命硬其实很弱，中个【乐】基本就挂了。

☆\_克星：闪电（被闪死两个技能都不能用），大乔、甘宁、张辽、庞德、许褚、张飞、黄月英



太平道人（风）—于吉(干扰型)

所属阵营：群

武将生命：❤❤❤ (3点血)

存活力：★★☆☆☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★☆☆☆☆

爆发力：★★☆☆☆

武将技能：

**蛊惑：**当你需要使用或打出一张基本牌或非延时类锦囊牌时，你可以声明并将一张手牌扣于桌上。若无人质疑，则该牌按你所述之牌来用。若有人质疑则亮出验明：若为真，质疑者各失去1点体力；若为假，质疑者各摸1张牌。除非被质疑的牌为红桃花色且为真（仍可用），否则无论真假，该牌都作废，弃置之。

## ☆\_技能 FAQ:

★于吉使用蛊惑技能正面朝下打出一张除了杀外的任意牌，对反贼说“杀”，场上人按顺序质疑这张牌，翻开不是杀，不信的角色按顺序从牌堆抓一张牌补到手中。由于质疑牌被废弃，所以于吉可继续出杀。

★两血于吉使用蛊惑技能正面朝下打出一张方片桃，对所有人说“吃桃”，按顺序质疑这张牌，翻开后，反贼角色不信，结果是真桃，不信的角色掉一个血，如果反贼死亡，于吉不抓三张牌。方片桃由于质疑不能使用被弃置。

★首先是一个原则，于吉蛊惑【杀】，无论是否有人质疑，这张牌都需要翻开看花色点数。杀包括无属性杀，火杀和雷杀。以下的“不是杀”均指“不是无属性杀、火杀也不是雷杀”。

于吉蛊惑杀，可以蛊惑属性，也可以不蛊惑属性，因此可以分为四种：只蛊惑【杀】，蛊惑无属性【杀】（强调无属性，即普通杀），蛊惑火属性【杀】和蛊惑雷属性【杀】。

#### 1. 有人质疑的情况：

只蛊惑【杀】，有人质疑，翻开无论是否无属性杀、火杀、雷杀，都算蛊惑成功；如不是杀，算蛊惑失败；蛊惑火属性【杀】，有人质疑，翻开是火属性【杀】，算蛊惑成功。不是杀，是无属性杀或雷属性杀，都算蛊惑失败；蛊惑雷属性【杀】、火属性【杀】、无属性【杀】同理。

#### 2. 无人质疑的情况：只蛊惑【杀】，无人质疑，那么颜色属性需要翻开后决定。

(1)颜色：无人质疑后此牌翻开后是什么颜色，此杀就按什么颜色算。

(2)属性：属性也需翻开后决定。如此牌是火属性【杀】，那么此蛊惑的【杀】算火属性杀。如果是雷属性【杀】则为雷属性杀。如是否无属性杀或不是杀，那么此蛊惑的【杀】算无属性杀。

综上两个原则，列举两个案例：

案例 1：于吉未装备【青釭剑】，蛊惑【杀】杀装备【仁王盾】的 A，无人质疑，翻开为红色的【闪】，此杀算红色无属性杀，A 需要出【闪】响应。

案例 2：于吉未装备【青釭剑】，蛊惑【杀】杀装备【藤甲】的 B，无人质疑，翻开为红色的火属性【杀】，此杀算红色火属性杀，B 如果不出【闪】，则受到两点火属性伤害。

蛊惑无属性【杀】、蛊惑火属性【杀】或蛊惑雷属性【杀】，无人质疑，颜色需要翻开后按牌面决定，但属性按于吉所述算。

案例：于吉未装备【青釭剑】，蛊惑雷属性【杀】，杀装备【仁王盾】且处于【大雾】状态的 A，无人质疑，翻开为红桃的火属性【杀】，那么此杀算红色雷属性杀，可破【仁王盾】，A 需要出【闪】响应，否则会收到 1 点雷属性伤害。

由此衍生一个问题，【朱雀羽扇】特效的发动时机在【蛊惑】之后，即于吉装备朱雀羽扇蛊惑【杀】，在有人（或无人）质疑后，可以发动特效。

【Q】于吉可以【蛊惑】闪给张角主公吗？【A】不可，于吉蛊惑只能打出或使用，不能给。

【Q】于吉发动【蛊惑】，别人质疑猜错死亡，奖惩如何结算？

【A】质疑失败没有伤害来源，因此没有人获得奖励或惩罚。

【Q】于吉【蛊惑】，造成玩家失去体力之后，能否发动武将技，如【天香】【刚烈】【奸雄】【反馈】【武魂】【遗计】等？【A】失去体力，没有造成伤害，上述技能等均不能发动。

【Q】于吉蛊惑出【桃】救濒死的角色，如何结算？【A】从濒死者开始按照行动顺序依次结算，在于吉【蛊惑】之前放弃出【桃】的玩家，即使通过质疑摸牌摸到了【桃】，也不能再救。在于吉之后的角色如果通过质疑于吉的【蛊惑】摸到了【桃】，可以救。

【Q】对于吉使用【顺手牵羊】或者【过河拆桥】，于吉装备区里没有牌，判定区里有延时锦囊，如果于吉通过【蛊惑】使得手牌张数变为 0，如何结算？【A】强制牵（或拆）延时锦囊。

【Q】对于吉使用【顺手牵羊】或者【过河拆桥】，如果于吉通过【蛊惑】使得自己没有任何牌，如何结算？【A】【顺手牵羊】或【过河拆桥】作废，进入弃牌堆。

【Q】于吉能否【蛊惑】对装备了【仁王盾】的玩家出【杀】？

【A】可以。在没有人质疑时，于吉【蛊惑】出的【杀】视为无色无点。

【Q】于吉能否发动【丈八蛇矛】的特效时【蛊惑】？【A】不能。

【Q】吕布对于吉使用【杀】，于吉发动【蛊惑】出 2【闪】，如何结算？

【A】2 张【闪】依次质疑，顺序由于吉指定。

【Q】濒死状态的角色质疑于吉的蛊惑失败后死亡，如何结算相关的奖惩？

【A】由首先造成对方进入濒死状态的角色承担。

【Q】于吉蛊惑【杀】的属性如何决定？【A】于吉【蛊惑】可声明【杀】的属性（若不特别声明视为蛊惑普杀），若无人质疑，则该【杀】根据于吉所述属性结算（发动朱雀羽扇除外）。若有人质疑，被质疑牌是红桃【杀】且为真，则根据该牌实际属性决定伤害属性，否则作废。

☆\_经典打法: 比较让人讨厌的角色, 会被围起来打的。多留红桃牌, 进攻牌为真时一律反面打出, 如杀和决斗, 但 AOE 自己考虑, 可被别人变成单体攻击。防守牌, 如保命用的闪、桃和桃园, 就看情况了, 对方可质疑作废【闪】和你拼血, 3 血于吉不合算。

作为主公, 是个很脆的人物。多次蛊惑【无中】后, 该跳的反贼基本都跳齐了。对忠内的平反还是有利的, 只是防御是致命问题; 做忠臣, 无法保留足够手牌继续下一次蛊惑。因此很难发挥作用, 但在需要时, 蛊惑一两张假牌帮同伴补牌还是不错的; 做反贼, 可混在反贼里低调行事而不被集火。如在反贼里的位次考前, 可试试蛊惑假牌来帮反贼补牌。支援能力绝对不亚于刘备郭嘉荀彧; 做内奸, 自保能力不错。但在仇内趋势不减的前提下, 集火于吉也将是必然的。且于吉没有良好的补刀能力, 蛊惑杀人无法获得奖惩, 因此于吉是个很纠结的内。

### 红桃牌:

【桃园结义】: 只要有一定血, 都可质疑。即使为真, 也可把扣的血加回来。注意【无懈】。

【万箭齐发】: 唯一一张红桃 AOE, 万箭对于吉来说比南蛮好很多。蛊惑南蛮, 对没【杀】目标来说, 横竖是死, 就直接就质疑。万箭则不同, 质疑后还可能受到二次攻击。此牌太稀有。

【五谷丰登】: 老诸葛非常讨厌的一张蛊惑牌, 于吉想要红桃牌时, 可试着蛊惑五谷拿牌。

【无中生有】: 这 4 张红桃锦囊可是于吉的宝贝。与黄月英不同, 每当于吉拿到一张【无中生有】, 都可能使于吉的手牌变成很多张。手牌充足, 真真假假, 才能【蛊惑】到更多牌。

【过河拆桥】: 6 张拆有 1 张红桃, 可帮同伴拆乐、拆拆武器, 而不用蛊惑假牌来拆。

【桃】: 蛊惑【桃】加血, 有真桃无可厚非, 真没桃就很没必要, 毕竟用一张手牌少一张。

【闪】和【杀】: 稀有的红桃基础牌, 必要时可用来【蛊惑】, 一般建议别用掉。

### 其他牌:

【顺手牵羊】: 比【拆】局限性大。如你不想招身边人, 建议别蛊惑【顺】, 很得不偿失。

【决斗】: 和拆同为全程单目标锦囊, 【蛊惑】意义却不同。真【决斗】, 一般是用来骗人质疑的。用假牌蛊惑决斗, 无外乎是帮目标补充一张手牌。

【南蛮入侵】: 不建议蛊惑。任何想使其失效的武将都可冒死质疑一下。与万箭差距很大。

【无懈可击】: 无懈最多的不是卧龙而是于吉。于吉每张手牌都可蛊惑【无懈】。仅《军争》中有两张红桃。

☆\_弱点: 同样怕手上无牌可出(骗), 记牌的话也能克制于吉部分能力。

☆\_克星: 张辽、甘宁



冷酷的毒士（林）— 贾诩 (平衡型)

所属阵营: 群

武将生命: ♥♥♥♥ (3 点血)

存活力: ★★★★★

攻击力: ★★★★★

配合力: ★☆☆☆☆

爆发力: ★★★★★

武将技能:

**完杀:** 锁定技, 在你的回合, 除你以外, 只有处于濒死状态的角色才能使用【桃】。

**乱武:** 限定技, 出牌阶段, 可以令除你外的所有角色依次对与其距离最近的另一名角色使用一张【杀】, 无法如此做者失去 1 点体力。

**帷幕:** 锁定技, 你不能成为黑色锦囊的目标。

## ☆\_技能 FAQ:

★乱武发动时，每个其他角色必须一次做出决定：首先选择一名与自己距离最近的角色（若存在多名距离同样近的，则选择其中一个），然后决定是否对该角色使用一张【杀】，对方可以使用【闪】来抵消，如果无法将一名离自己最近的角色指定为【杀】的目标，视为无法如此做，失去1点体力。

【Q】贾诩回合，于吉濒死，于吉蛊惑【桃】，B质疑，翻开后为真【桃】，B濒死，于吉能否对B使用【桃】？【A】不能。“处于濒死状态”是一个时机，解决B的濒死事件时，于吉暂时脱离了“处于濒死状态”。换言之，贾诩的回合，其他角色只能对自己使用桃。

【Q】贾诩回合，自己进入濒死状态，其他角色能否对贾诩使用【桃】？【A】不能。贾诩回合里，只有贾诩和处于濒死状态的角色可以使用【桃】，他自己濒死时只有贾诩自己能用【桃】。

【Q】贾诩【乱武】时，“距离最近”如何理解？【A】正常情况下，一名角色与其他角色的最短距离为1。即一名角色在没有装备马时，与相邻的两名角色距离最短，都为1。装备【-1】马后，该角色与相邻角色两边的角色距离同为最短，都为1。

【Q】贾诩发动乱武，与某角色距离最近的角色只有一个处于空城状态的诸葛亮，该角色是否可以对诸葛亮使用【杀】？【A】不能。只能失去1点体力。

【Q】贾诩发动乱武，某角色没有装备，且相邻的两名角色都装备+1马，该角色能否使用【杀】？【A】不能。只能失去1点体力。

【Q】贾诩发动乱武时，角色能否发动武器技能？【A】可以，只要满足武器发动条件。

【Q】贾诩发动乱武，某角色没有【杀】死亡，谁获得奖惩？【A】没人获得。

【Q】贾诩能否使用黑色的【闪电】？【A】不能，【闪电】的目标是自己。

【Q】黑色的【闪电】能否传到贾诩的判定区？【A】不能。直接传给贾诩的再下一家。

【Q】只有两名角色，一是贾诩，另一人能否使用黑色【南蛮】？【A】不能。没有使用目标。

【Q】能否对贾诩使用黑色【无懈可击】？【A】【无懈可击】的目标是锦囊，不是角色。可以使用【无懈可击】抵消目标锦囊对贾诩的效果。

【Q】小乔能否将黑色锦囊造成的伤害转移给贾诩？【A】可以。

【Q】贾诩乱武导致自己死亡后，在当前回合继续结算的濒死事件中，是否还受【完杀】的影响？【A】贾诩死后，回合立即结束，所以完杀效果立即消失（但仍需将剩下事件全部结算完）。

【Q】于吉蛊惑一种非延时类锦囊，例如【过河拆桥】能否指定贾诩为目标？如果能，无人质疑，翻开是黑色的牌是否还生效？【A】贾诩不能被黑色的锦囊指定成为目标，于吉在蛊惑时，已经指定贾诩成为了目标，所以该锦囊仍然生效。

【Q】在贾诩的回合，解决濒死事件时出现新的濒死事件，在解决新的濒死事件时，之前濒死的角色能否对新的濒死者使用桃？例如贾诩回合，使用【南蛮入侵】，A濒死，于吉蛊惑【桃】，B质疑，翻开是真【桃】，B也进入濒死。此时A能否对B使用桃？（A是于吉）【A】不能。只有于吉在场时可能会引发这种情况，并且发生这种情况的概率很小。“处于濒死状态”是一个时机，在解决濒死状态这个事件时出现了新的濒死状态，可以暂时中断上一个濒死状态的事件，而进入下一个濒死状态，解决完这个濒死状态之后，上一个人又“处于濒死状态”。因此，在同一时间是不可能有两个同时“处于濒死状态”的，就上述的例子，A是不能对B使用桃的。

☆\_经典打法：不动手则已，冷不防捅一刀实在要命。【帷幕】让贾诩的防御有本质的提高，多留闪是保命关键，【乱武】一定算好距离，最好装上+1马，要不死的很可能是你。

☆\_弱点：有你在，大家都提心吊胆。【完杀】对你自己同样有效。





虎狼兄弟（火）—**颜良&文丑**（爆发型）

所属阵营：群

武将生命：♥♥♥♥♥（4点血）（注：颜良&文丑为一名角色而非两名）

存活力：★★☆☆☆

攻击力：★★☆☆☆

配合力：★☆☆☆☆

爆发力：★★★★☆

武将技能：

**双雄：**摸牌阶段，你可以选择放弃摸牌并进行一次判定：你获得此判定牌并且此回合可以将任意一张与判定牌不同颜色的手牌当【决斗】使用。

☆\_技能 FAQ：

【Q】每回合双雄的作用应该只可发动一次吧？即只能将一张不同颜色的手牌当决斗？

【A】不对，和判定牌颜色不同的牌都是决斗，可以随使用。

【Q】若颜良文丑中了【兵粮】，能否发动【双雄】？【A】兵粮跳过摸牌，不能发动。

【Q】此决斗能否被【无懈可击】响应？【A】可以。

☆\_经典打法：狠角色，首轮爆发的效果比较好，碰到荀彧做队友更爽。反贼和忠臣都还行。

☆\_弱点：攻击型人物共同弱点，招打

☆\_克星：徐晃、小诸葛

☆\_福星：荀彧



人马一体（火）—**庞德**（攻击型）

所属阵营：群

武将生命：♥♥♥♥♥（4点血）

存活力：★★☆☆☆

攻击力：★★★★☆

配合力：★★☆☆☆

爆发力：★☆☆☆☆

武将技能：

**马术：**当你计算与其他角色的距离时，始终-1。

**猛进：**当你使用的【杀】被【闪】抵消后，你可以弃掉对方的一张牌。

☆\_技能 FAQ：

★猛进的效果可以弃掉对方的手牌，也可以是装备，但不能是判定区里的牌。

【Q】庞德杀张角,张角出【闪】后,谁先发动技能?【A】张角先.

【Q】庞德装备【青龙偃月刀】或【贯石斧】,目标闪避后,如何结算?【A】庞德先选择是否发动猛进,然后再选择是否发动武器技能.

☆\_经典打法: 还是拆迁办的。庞德让人很头疼,出闪还要被拆张牌。小诸葛华佗等 3 血手牌型选手,会被克的很惨,如是刘备孙权等四血手牌型武将,宁愿掉血也不愿【闪】,快死时还是要出的。当庞德装备了寒冰剑,你就自求多福吧(吕蒙哭死了)。比较适合反贼或者忠臣。

☆\_弱点: 攻击型人物共同弱点,招打



武的化身—**吕布** (攻击型)

所属阵营: 群

武将生命:  (4 点血)

存活力: ★★☆☆☆

攻击力: ★★★★★

配合力: ★★☆☆☆

爆发力: ★☆☆☆☆

武将技能:

**无双:** 锁定技,你使用【杀】时,目标角色需连续使用两张【闪】才能抵消;与你进行【决斗】的角色每次需连续打出两张【杀】。

☆\_技能 FAQ:

★技能当无双遇上八卦,一张一张地判。如为红色,则可发动第二次;如为黑色,必须从手牌中使用 1 张【闪】后,才可以发动第二次,否则不能再发动【八卦阵】的技能。

★若对方只有一张【闪】或【杀】则即便使用(打出)了也无效。

【Q】吕布使用【杀】攻击装备了【八卦阵】只有一张手牌【闪】的陆逊,如果陆逊第一次判定八卦阵的结果是红色,能否放弃判定第二次八卦阵直接打出【闪】?【A】可以。

【Q】吕布【杀】只有 1 张【闪】的老诸葛,诸葛能否出【闪】使进入空城状态?【A】可出【闪】进入空城状态,但由于不能连续出第二张【闪】,所以仍受伤害。【决斗】过程同理。

【Q】吕布【杀】装备了【八卦阵】的角色,如何结算?【A】先判定一次,若结果为红色,则可继续判定第二次;若第一次结果为黑色,则需从手牌中使用一张【闪】后才能判定第二次。

【Q】吕布【杀】曹操,曹操发动护驾,但是魏势力角色加上曹操自己一共只打出一张【闪】,如何结算?【A】打出的【闪】无效(进入弃牌堆),曹操受到吕布造成的伤害,可以发动奸雄。

【Q】吕布与刘备【决斗】,刘备发动【激将】如果只能打出 1 张【杀】,如何结算?

【A】打出的【杀】无效(进入弃牌堆),刘备受到吕布造成的伤害。

☆\_经典打法: 克老诸葛、郭嘉、吕蒙、貂蝉。和貂蝉、许褚能形成一定配合。适合忠反,内奸稍差,适合任何主公局。当反要靠近主公,以免没攻击距离。有时需屯杀,经常吕布中了南蛮马上就有人来找你决斗,可利用一下这点。杀不足时南蛮故意扣血,别人找你决斗就狠狠地无双他。吕布是为团队打开缺口的人,尽量打手牌型玩家或防御达人,如说甄姬、张角、卧龙等。吕布当反不如当忠,没有足够的猎物以供选择。若坐主公下家,做反可以考虑,忠就不要选了,攻击面大大减小,也避免内耗。内奸可以考虑,但一定要跳的快,毕竟稳定 DPS 是打击重点-主

☆ 福星：张角，配合貂蝉的特技离间，几乎是无坚不摧。

[illegible]

# 三国杀\_3V3 经典阵型

~~~~控场流~~~~

【强乐阵】——大乔、张角（主）、刘备/诸葛亮

☆_阵法精髓：每回合固定【乐不思蜀】，张角或司马懿改判，令其必中；从能动性上扼住对方的咽喉，不需几回合，优势立即凸显。

<主公>张角与司马懿均可，但是张角的“替换”判定牌较为保值，而且【雷击】可弥【强乐阵】攻击输出的不足；

<前锋甲>大乔除了【国色】，还有【流离】，让其顶住边锋位，可以适时将【杀】转给张角，然后发动【雷击】；虽然张角不必一定有【闪】，但是会让敌方形成很大的心理压力，特别是在被【乐】过几次，不能动弹后；

<前锋乙>需要考虑两点，一方面最好拥有给牌能力，保证大乔有“方块”；另一方面防御力较强，有自保能力；毕竟在大乔和张角形成小配合后，此给牌系的前锋很可能成为对方集火的目标。从这几个方面考虑，刘备、诸葛亮、郭嘉都基本可以担当此重任。

大乔+张角=强乐；刘备/诸葛亮/司马懿+张角=雷击；大乔+刘备/诸葛亮=广乐。可见【完美强乐阵】的阵容一般是：大乔、张角（主）、刘备/诸葛亮；

☆_破阵法门：【RP 一波流】、【防乐阵】、【爆发阵】

~~~~~  
【防乐阵】——张辽、夏侯渊（主）、陆逊

☆\_阵法精髓：出场的 3 人都是对【乐不思蜀】有不同程度免疫力的角色。这个阵的最大用途就是克制【乐】了，但是对付其他“非爆发阵”，也基本可以一拼，打到中后期的优势会逐渐凸显。

<主公>夏侯渊是一名蛰伏的猎豹，HP5 的手牌容量，为他看准机会收人头的【神速】提供了绝佳保障；

<前锋甲>陆逊手牌保有性、爆发性都算不俗，攻击力输出虽然与 RP 挂钩，但是操作性也属高阶将领；

<前锋乙>张辽每回合固定两个“变体顺手”，被【乐】与否关系不大，防守+牵制就是他的最大特色，而且可以帮陆逊拿走用不掉的最后一张牌，姑且能算是一种比较微弱的配合。

~~~~~  
【洗牌阵】——孙权、郭嘉（主）、诸葛亮

☆_阵法精髓：孙权+诸葛亮做前锋，应该更能显示“洗牌流”的性格，至于主公则可以做多种选择，最优先的思路就是防守强的。除了郭嘉，华佗、刘备、张辽、吕蒙、司马懿……都可以胜任，而不同的选择还可以有各异的辅助效果。

<主公>可有不少人选，选郭嘉是为了更好的辅助连弩爆发的最终目的。

<前锋>孙权+诸葛亮

1、【观星】+【制衡】的洗牌速度确实很惊人，超出想象。诸葛亮【观星】得连弩，比起仅【制衡】找多一个来源；

2、得到连弩后，连弩和杀之外的牌，皆可【制衡】；

3、【制衡】牌的数量不变，就算不够如愿，也可以用于抵御对方的骚扰；

4、主公是郭嘉时，可以在临门一脚时，拼【遗计】送来攻击牌——能来AOE更好，再次【遗计】。

5、前锋联动后，诸葛依然可以将【顺手牵羊】、【无中生有】、【五谷丰登】等牌有效的转化掉，制造空城；

6、武器可以交给孙权装备起来，这样孙权最多可以有4+4+2的10牌【制衡】；退一步说，在找到连弩之前，留着无用的牌只有【杀】、【闪】、【桃】、【无懈可击】而已，而【桃】一共只有8张，不妨囤在手中。

☆_变阵：【洗牌爆阵】——孙权、刘备（主）、诸葛亮

刘备将手牌全部交给孙权，孙权最多可以有 $5+2+4+4+2=17$ 牌【制衡】，爆发力远强于郭嘉（主）。

☆_破变阵法门：【强乐阵】，【乐】孙权，司马懿/张角将【观星】牌改判，强制【乐】孙权。

~~~~~ 【奶牛阵】——魏延、华佗（主）、孙尚香

☆_阵法精髓：集结三国杀武将中回复能力一流的3名人物，组成了一支医疗能力突出的阵型。此阵的核心理念只有一条——加血！加血！再加血！持久战的经典阵型之一。

<主公>华佗本职工作依然是救死扶伤，配合本阵打后期的特征，求稳是关键；

<前锋甲>魏延【狂骨】，攻击回复一体化，万不得已时可以攻击己方华佗回复；

<前锋乙>孙尚香坐前锋位虽然较危险，但是在华佗的帮助下基本无碍，是本阵主要的攻击输出之一；如果魏延或华佗受伤，可以选择适当的【结婚】对象。

☆_变阵：

1、孙尚香（主），损失一定输出，换取部分稳定性。

2、魏延（主），越发的保守，但是回复能力进一步增加——打自己人加血；（雌雄双股剑、-1马、AOE，是关键回复道具。）

3、刘备代替魏延，则此阵变化为【完美红杏爆阵】。

☆_破阵法门：【强乐阵】【爆发阵】

~~~~~ 【双袭阵】——张辽、甘宁（主）、马超

☆_阵法精髓：当城管会主任（张辽）和拆迁办主任（甘宁）组合在一起时，必能将任何搭配搅得七荤八素，闹得鸡飞狗跳。此阵就是以扰乱对方配合为主要意图的【控场流】阵型。由于三国杀最大的变数在于“手牌”，克制住对方手牌，基本上也能扼住对方战术变化的可能性。此阵的泛用性极强，配合冷色抢动，特别能扼制【洛雷阵】这样的组合。

<主公>甘宁首先考虑的是手牌上限及数量，【奇袭】以消耗手牌为代价，不得不防；

<前锋甲>张辽【突袭】每回合的贡献稳定，只要张辽有一口气在，均无法制止；而且突袭所得为闪的可能性不低，因此防御力较强，可以放心的安置在前锋位。

<前锋乙>本阵消耗了2个名额去牵制、削弱对方，因此攻击输出不足，第二个前锋势必安排强攻型武将。选择马超，主要意图是能直逼对方主将，在张辽与甘宁的【双重袭击】后，直捣黄龙的老马超堪称如入无人之境。

☆_变阵：

司马懿（主），通过【反馈】，也可以顺势推香香一把。

.....

<前鋒甲>刘备分牌，武器牌优先给媳妇；【五谷丰登】、【无中生有】优先释放，争取每回合固定 HP+1；【借刀杀人】目标一般指向媳妇，可以故意不杀，拿回来再发回去；【麒麟弓】的特性，刘备严重受伤时，可以故意攻击孙尚香，令其弃一匹不甚重要的马，增加其手牌；【寒冰剑】的特性，其他人也可以适时帮助孙尚香爆发。

<前鋒乙>孙尚香，是个很考验操作性的角色，优化控制自身的手牌、装备，是成功的关键，注意“贯石斧”可以弃装备牌的特性，因此它对孙尚香而言是神器；

刘备和孙尚香，都是极易发挥【方天画戟】特效的武将，需要留意适时发挥；

☆_变阵:

孙尚香（主），能有效增加阵型的稳定性；然而刘备-孙尚香的配合流畅度会有损失。

☆_破阵法门:

- 1、集中攻击孙尚香，另其找不到可以【结婚】的人；
- 2、强破刘备，乐刘备，中断其输送主动脉；
- 3、坚决防止孙尚香武装到牙齿，宁愿其【枭姬】也要顺、拆到底。

~~~~~ 【苦肉阵】——华佗、黄盖（主）、郭嘉

☆_阵法精髓：最典型的【一波流】阵，不成功便成仁的风格很重，实战中基本不会出现，但是如果冷色方抢动时也很难被克制。在遇上对方阵型非常棘手，无法下口时，不妨考虑一下本阵“以暴抑暴”的强悍威力。

<主公>黄盖先动，依次【苦肉】共 4 次，如果手中有连弩，可以直接苦至 HP1——此时有 4+2+8=14 牌；【无中生有】、【五谷丰登】优先用，【顺】、【拆】留着搞敌人，【桃】先放着，14 牌中绝大概率存在攻击牌——【杀】、【决斗】、AOE，用其攻击郭嘉。

【苦肉】4 次后，牌面质量不佳，因此苦肉几次后感觉势头不对，可果断停止，黄盖得到的【桃】，不要全部用在苦肉上，留到最后无法爆发时，恢复体力用。

当黄盖获得【诸葛连弩】时，并【-1 马】时，可考虑牺牲郭嘉，或者依次打穿地方阵营；

<前鋒甲>郭嘉【遗计】，红牌除了【桃】外一律给华佗，其他牌给黄盖；

<前鋒乙>华佗初始 4 手牌，其中至少有一张红牌的概率为 15/16=93.75%，加上郭嘉给的红牌，黄盖可以继续【苦肉】。

☆_变阵:

1、【苦情一波流】——小乔取代郭嘉。冷色抢动，黄盖苦肉 3 次——HP2，手牌数量 4+2+6=12，手中出现【-1 马】、连弩后，攻击小乔，如果小乔有牌则顺利【天香】回黄盖——HP1，摸 4 张天香牌。

2、郭嘉（主），可以在黄盖爆发后，华佗为其青囊。

☆_破阵法门: RP

~~~~~ 【双牺一波流】——黄盖、郭嘉（主）、张飞

☆_阵法精髓：靠黄盖的苦肉及郭嘉的遗计，换取张飞尽量多的手牌，看情况而定是直捣黄龙还是先断其左右手。由于三国杀最大的变数在于“手牌”，自己有越多的手牌，战术变化的可能

性就越大，此阵能充分发挥 2 个人的暴血技能，把最后的输出放在天生带有连弩的张飞身上，一般来说，面对 1-2 轮 AOE 和张飞的 N 个杀，对方只能黯然神伤了。

<主公>郭嘉居中，首先考虑的是黄盖可以直接杀到，没有距离限制；

<前锋甲>利用边锋两联动，黄盖先行暴血到最后一点体力，有 AOE、决斗（对郭嘉）等都尽数使用，主公尽量卖血，除了连弩全部遗计给张飞（特别是其他武器和-1 马），如果黄盖自己能暴到连弩，可以从边锋开始往中间杀，当然有-1 马更好，直接杀对方主公，若无连弩则把杀的机会留给郭嘉，如此基本郭嘉可以卖血 3 次左右；

但是黄盖绝对不是这个阵的进攻主力输出点，毕竟没有华佗暴到连弩的概率还是不大的，黄盖一手牌 1 血过，记得千万不要装+1 马仁王盾，八卦阵可以装一下；

<前锋乙>此时张飞登场，只要有-1 马或者是距离为 2 以上的武器，即可发动咆哮，因为对手已经遭受 AOE 的攻击，血量可能已不满，所以可以选择直捣黄龙，若杀不够的话，先杀了 1 血的黄盖拿 3 牌再做最后努力。

☆_破阵法门：不成功便成仁！张飞行动结束是对方行动，面对 1 血郭嘉，对手不会给你翻盘的机会了。

~~~~~ 【飞天星爆】——诸葛亮、小乔（主）、张飞

☆_阵法精髓：飞——张飞；天——天香；星——观星；爆——爆发阵。张飞入阵的强攻爆发一波流，发挥了张飞“双持武器”的最大特色，爆发点简单直接，效果惊人。“十万军中取上将首级”，真的不是说笑的。

<主公>小乔先动，补一下牌，起码要有 2 张红桃 or 黑桃。而且不要装+1 马；

<前锋甲>诸葛亮行动，在保证自己空城的前提下，把武器和杀给张飞。当然，如果有【桃】的话，可以不空城。有诸葛亮在，张飞只怕强乐，对一般的乐有抗性；

<前锋乙>最好的情况是之前有人打了张飞，张飞偷笑，并将血量控制在 2-3，行动时，如果有一把好武器——比如雌雄双股剑——就可以攻击对方目标或小乔拿牌了；张飞爆发的机会估计只有一次，能弄死对方一个前锋就够本，如果能直取对方主帅，更好。

☆_破阵法门：【双袭阵】完克此阵。

~~~~~ 【洛雷阵】——甄姬（左）、张角（主）、司马懿（右）

☆_阵法精髓：很理想化的一个阵型，在实战中属于可遇而不可求，此 3 人得其 2 者即可成阵，【洛神】、【雷击】双重爆发。

<主公>张角居中换得的好牌不易被【顺】，张角靠【鬼道】替换到【闪】后，即可保证明确命中-2 血，威力惊人。顺序定为甄姬、张角、司马，为的也是让张角优先换取价值高的红色判断牌——【桃】、【无中生有】、【闪】等；此顺序，针对敌方阵营出现判定时，也有效；

<前锋甲>甄姬【洛神】，张角【鬼道】+司马【鬼才】双保险；

<前锋乙>司马【反馈】可以保证一定的抗打击性，每次联动时，可让司马先动并保证手牌为黑色，提高每回合的爆发性。

☆_变阵：诸葛亮取代司马懿

☆_破阵法门：【双袭阵】、【抗雷阵】，其他爆发阵，以暴易暴。

【摘星阵】——诸葛亮、刘备/郭嘉（主）、黄月英

☆_阵法精髓：诸葛+月英的组合，属于【稳爆流】，低门槛、高频率、高手牌质量，使得这对夫妻组合也会成为选将阶段的一大明星。要么拿走、要么拆散，不要有犹豫，否则悍妇八成会让你欲哭无泪。

<主公>人选也可以趋于多样化，能有刘备更是上上之选，当然做人不能这么贪心，黄月英发AOE时，郭嘉也可以忍痛为这位悍妇摘下“星星”；

<前锋甲>黄月英，在三国杀武将中，享有着最超绝的手牌转换率，使用“即时锦囊”后立即补充一张，这相当于是只赚不赔的买卖：

<前锋乙>诸葛亮的 5 牌检索功能中,更是能做到细水长流,对【乐不思蜀】也拥有了抗性 特别是遇上【无中生有】、【顺手牵羊】、【五谷丰登】这些神物后,可以让黄月英每回合都有爆发的可能——更别说摸上传统神器诸葛连弩后的黄月英了。

【暴力小强】——小乔、华佗（主）、周泰

☆_阵法精髓：周泰，是三国杀武将中号称生命力最强的角色，没有之一；玩友中好事者为他起了一个外号——打不死小强，本阵是一个舍弃了部分输出力的异类阵型，是一个以【天香】+【不屈】为配合，内部连携关系很直白，意图容易被识破。

<主公>华佗的【急救】，主要是解决周泰不屈摸到相同牌的问题，前期不用管周泰，

<前鋒甲>小乔拥有天香，受伤后可以【天香】给周泰。

<前锋乙>周泰若进入【不屈】状态后，可主动进攻小乔引发其【天香】；由于【不屈】+华佗【急救】的存在，基本每次均可摸4张天香牌。

虽然【不屈】中的周泰每回合行动后均会弃完所有手牌，但是存在每回合 $2-1+4=5$ 牌的小爆发可能，如果遇上AOE等其他攻击，可能得到更多的牌。

☆ 变阵:

1、小乔（主），增大小乔手牌容量，为周泰创造有利攻击距离，但是华佗贴近对方前锋，危险系数加大；

2、周泰（主），但是阵型运气成分继续增大，而且有转向【一波流】的趋势。

【大器晚成阵】——刘备、吕蒙（主）、郭嘉

☆_阵法精髓：吕蒙出阵的精髓在于对时间的把握——不怕磨；而刘备+吕蒙则是本阵的中坚力量所在；在选将阶段若爆发阵型贫乏时，切记关注此类中后期阵型的配合可能。

<主公>吕蒙，【克己】的存在，“不鸣则已，一鸣惊人”的典范；当吕蒙的手牌数量超过10时，每过一个回合，胜利的天平就将越倾向吕蒙的这一边。可以说，时间将成为左右胜负的唯一变数。

爆发契机，一般而言依然是连弩，但是当吕蒙有足够的顺、拆、攻击牌时（AOE、决斗），已经可以考虑牺牲左右前锋一波流爆发到底了：

<前锋>刘备+郭嘉

刘备、郭嘉是典型支援型武将，给牌是他们本职工作；刘备具有回复性，可操作性强；郭嘉号称最不怕打、且最不怕没有手牌的人。在拖延时间的基础上，尽可能的将牌给吕蒙包括【桃】。

☆ 破阵法门：前期【爆发阵】、【双袭阵】，吕蒙害怕黄忠、马超的强命流的刀刀见血。

[illegible]

~~~~无限流~~~~

【绝情阵】——小乔、曹操（主）、郭嘉

☆_法器：AOE；

☆_阵法精髓：理想状态下，AOE 每次均能回收，则补摸【天香】牌的数量为：1+2+3+4=10 牌；郭嘉【遗计】+牺牲后能得到牌的数量为：2+2+3=7 牌；曹操至少可以得到 17 张牌，其中若能依靠【无中生有】、【五谷丰登】、【顺手牵羊】、【-1 马】、【桃】等有效牌的帮助，找到【诸葛连弩】，即算大局已定；否则，双方两败俱伤，胜负难料。

<主公>曹操承受【天香】后，补摸牌。曹操在补牌过程中，得到【诸葛连弩】，由 AOE 连发模式，转为传统连弩爆发。敌方阵营在承受数次 AOE 后，也势必元气大伤，一般情况下均可靠【连弩】情场。

先经过几回合，让小乔将手牌全部换为红桃或黑桃，或者曹操手中有【五谷丰登】时再爆发可增加成功率。

【桃】的使用，曹操尽量留到最后，避免“不成功便成仁”的一波流心理。

<前锋甲>【天香】AOE 给曹操，曹操发动【奸雄】，回收 AOE 牌——可以下次再放；

<前锋乙>AOE 伤及郭嘉，【遗计】为小乔补充黑桃、红桃牌；

☆_变阵：小乔（主）增加稳定性

☆_破阵法门：

1、AOE 的数量相对稀缺，己方抓到后想尽一切办法处理吊，千万别用，曹操【奸雄】，可以间接获得，也要防止被【牵】。

2、【强乐阵】

3、【无懈可击】中断小乔【天香】，或者【万箭齐发】引发张角的雷击。

~~~~~  
【七伤阵】——张飞、郭嘉（主）、华佗

☆\_阵法精髓：连贯性有余，稳定性不足，需要极高的掌控力。自伤也可，但不应伤入膏肓，否则神仙难救。

<主公>郭嘉将攻击牌、武器等给张飞，其余红牌给华佗，不宜留牌。

<前锋甲>张飞自带连弩，攻击郭嘉，HP4 的郭嘉体力超标，多出来的 1 血可以直接视张飞的库存。张飞攻击郭嘉-1 牌，郭嘉 1 血=2 牌，其中 1 红用于自救，仅+1；合计增益=0。因此，攻击郭嘉的最大用途在于——洗牌，而洗牌的目的，在与一些特殊的武器。

由于张飞的特殊性，他可以连续发挥出某些特殊武器的特效，比如：【雌雄双股剑】——连续攻击对方异性，堪称摧枯拉朽；【丈八蛇矛】——几乎能把所有牌都能变成【杀】，张飞神器；【方天画戟】——配合丈八+郭嘉，可成神器。用丈八把其余手牌全部杀完，安装方天、最后一杀打 3 人；其中 1 人指为郭嘉，郭嘉受伤摸 2 牌，牌中有【杀】则回塞 1 张给张飞，即张飞可再次发动方天。堪比小型定向 AOE。

<前锋乙>若张飞爆发结束，华佗联动，青囊郭嘉，HP2 的郭嘉极其稀松平常，留作下次再爆。

☆\_变阵：张飞（主），必要时可以牺牲郭嘉摸 3 牌，增加爆发性。

【绝命阵】——小乔、郭嘉（主）、华佗

☆\_阵法精髓：最好是冷色方，抢动连环爆。此阵若不为一开始抢动，让华佗做主帅位，牺牲先手之利，换得了更强的防御力。

<主公>郭嘉主公先动，手头攻击牌（杀、决斗、AOE 均可），尝试性攻击小乔，小乔天香回郭嘉，郭嘉根据遗计牌质量，决定是否分牌的人。红桃黑桃给小乔；其他红色给华佗。

若郭嘉有诸葛连弩，基本已经稳胜了。【天香】几次过后，郭嘉 HP1；此时，每次攻击小乔被【天香】回自己的郭嘉，【遗计】2 张，天香补牌 3 张；遗计牌中，最无用的是梅花——25% 的概率出现，但是梅花绝大多数是【杀】，可以为下次天香所用；其余牌，均有用处，待得到 -1 马后，可以停止此无限连环，攻击对方前锋。

<前锋甲>小乔【天香】郭嘉至少补 3 牌;

<前锋乙>华佗只需做好本职工作，保证主公不死。

### ☆ 破阵法门：

- 1、【强乐阵】；
- 2、破华佗。

❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖

~~~~~**强攻流**~~~~~

【绝色夺命阵】——许褚、大乔（主）、小乔

☆_阵法精髓：一个裸男配两个国色天香的美女，看的人眼馋，打的人蛋疼，可谓招招夺命！此阵为奇阵，3 为武将都不是首选武将，因此选将是可以迷惑对方，出将时达到出奇制胜的效果，对 3 血武将杀伤极大，是卖血郭嘉的克星！

＜主公＞国色让天香者无法出牌。只要对方没有无懈和司马做配合，中了天香者固有很多手牌却不能出。大乔做为攻击导向，乐谁打谁！

<前锋>许褚+小乔

- 1、许褚杀的数量是关键，看准时机，一击定乾坤！
- 2、许褚一有杀和决斗就可以裸衣，打小乔，天香 4 血主公和 3 血武将强制命中。

☆_破阵法门：怕甘宁、张辽和司马，天香是把双刃剑，一旦【乐】不中，己方将直接转为败势！

【张飞爆】——刘备、郭嘉（主）、张飞

☆_阵法精髓：张飞——肚子里内置连弩的人，使他成为三国杀中目前唯一可以发挥“兵器双持”效果的猛将。以张飞入阵的强攻爆发流，省却了传统连弩爆发的摸牌时间，简单直接、效果惊人。刘备、郭嘉、诸葛亮——号称 3V3 中的“给牌系”，有了他们中任意 2 人的协助，张飞都能享受到莫大的关怀。

<主公>郭嘉基本不需要考虑输出，好好的保命就是。当然，主将需要考虑行动的顺序，可行的话主将先动，这样可以换取前锋两次行动的顺位，给张飞爆发制造机会；

<前锋甲>刘备先动分牌；不一定只给张飞杀，有的时候牌越多，能统筹考虑的战术就越广；比如顺、拆、无中、借刀、乐等等，刘备自己用不如全塞给张飞——反正是联动；是否懂得、舍得大量的分牌，是考验刘备操作者水平的重要标尺。

若张飞没有武器，也是一件很憋屈的事情，此时需要谨慎拿捏给牌数量：

<前鋒乙>张飞手牌越多，越考验其统筹能力，特别是 HP4 的郭嘉在一旁眼巴巴等着给你供牌时。这个时候优先削弱对手——借刀、顺、无中等，这里边有个小小的技巧，就是觉得越重

