

三国杀实用手册

三国杀_标准游戏规则	5
三国杀_两人游戏规则	8
三国杀_三人游戏规则	8
三国杀_积分赛规则	9
三国杀_转世规则	10
三国杀_3V3 比赛规则	11
三国杀_3V3 裁判执裁细则	15
三国杀_游戏牌	20
基础牌（14 黑 22 红 29 方 20 花=85）	20
桃×12	20
闪×24	20
杀×44	21
普通杀×30	21
火杀 ×5	21
雷杀 ×9	21
酒×5	21
装备牌（10 黑 3 红 6 方 6 花=25）	22
装备/武器	22
诸葛连弩 ×2	22
古锭刀 ×1	22
雌雄双股剑×1	22
青釭剑 ×1	23
寒冰剑 ×1	23
贯石斧 ×1	24
丈八蛇矛 ×1	24
青龙偃月刀×1	25
朱雀羽扇 ×1	25

方天画戟 ×1.....	26
麒麟弓 ×1.....	26
装备/马	26
+1 马 ×4.....	26
-1 马 ×3.....	26
装备/防具	27
八卦阵 ×2.....	27
藤甲 ×2.....	27
仁王盾×1.....	27
白银狮子 ×1.....	27
锦囊牌（16 黑 15 红 5 方 14 花=50）	28
闪电×2	28
乐不思蜀 ×3	28
兵粮寸断 ×2	29
无懈可击 ×7	29
过河拆桥 ×6	29
顺手牵羊 ×5	30
桃园结义 ×1	30
南蛮入侵 ×3	30
万箭齐发 ×1	30
借刀杀人 ×2	31
决斗 ×3	31
无中生有 ×4	32
火攻 ×3	32
五谷丰登 ×2	32
铁索连环 ×6	32

三国杀_武将..... 33

赤壁的妖术师（神）—诸葛亮.....	33
圣光之国土（神）—吕蒙	34
赤壁的火神（神）—周瑜	35
鬼神再临（神）—关羽	36
乱世的枭雄—刘备（支援型）	37
迟暮的军师—诸葛亮（防御型）	39
卧龙（火）—诸葛亮（平衡型）	40
凤雏（火）—庞统（平衡型）	41
美髯公—关羽（攻击型）	42
万夫不挡—张飞（爆发型/攻击型）	43
少年将军—赵云（平衡型）	44
一骑当千—马超（攻击型）	45
老当益壮（风）—黄忠(攻击型).....	46
嗜血的独狼（风）—魏延(防守型).....	47
归隐的杰女—黄月英（暴发型）	48
魏武帝—曹操（攻击型）	50
早逝的先知—郭嘉（支援型/爆发型）	51

狼顾之鬼—司马懿（干扰型）	53
王佐之才（火）—荀彧(支援型)	54
前将军—张辽（干扰型）	55
大将军（风）—曹仁(爆发型)	56
古之恶来（火）—典韦（攻击型）	57
虎痴—许褚（攻击型/爆发型）	58
独眼的罗刹—夏侯惇（防御型）	59
急行的猎豹（风）—夏侯渊(攻击型)	60
薄幸的美人—甄姬(暴发型/防守型)	61
年轻的贤君—孙权（平衡型）	63
大都督—周瑜（平衡型）	64
白衣渡江—吕蒙（爆发性）	65
儒生雄才—陆逊（平衡型）	66
锦帆游侠—甘宁（干扰型）	68
轻身为国—黄盖（爆发型）	69
历战之躯（风）—周泰(防守型)	70
笃烈之士（火）—太史慈（攻击型）	71
弓腰姬—孙尚香（爆发型/支援型）	72
矫情之花（风）—小乔(干扰型)	73
矜持之花—大乔(干扰型)	75
天公将军（风）—张角(平衡型)	77
高贵的名门（火）—袁绍（攻击型）	78
神医—华佗（支援型）	79
太平道人（风）—于吉(干扰型)	80
虎狼兄弟（火）—颜良&文丑（爆发型）	82
人马一体（火）—庞德（攻击型）	83
武的化身—吕布（攻击型）	83
绝世的舞姬—貂蝉（攻击型）	85

三国杀_3V3 经典阵型 86

~~~控场流~~~ .....	86
【强乐阵】——大乔、张角（主）、刘备/诸葛亮 .....	86
【防乐阵】——张辽、夏侯渊（主）、陆逊 .....	86
【洗牌阵】——孙权、郭嘉（主）、诸葛亮 .....	86
【奶牛阵】——魏延、华佗（主）、孙尚香 .....	87
【双袭阵】——张辽、甘宁（主）、马超 .....	87
【抗雷阵】——小乔、甘宁/张辽(主)、郭嘉 .....	88
~~~爆发流~~~ .....	88
【双爆阵】——刘备、黄月英（主）、张飞	88
【红杏爆阵】——刘备、男（主）、孙尚香	88
【苦肉阵】——华佗、黄盖（主）、郭嘉	89
【双牺一波流】——黄盖、郭嘉（主）、张飞	89
【飞天星爆】——诸葛亮、小乔（主）、张飞	90
【洛雷阵】——甄姬（左）、张角（主）、司马懿（右）	90
【摘星阵】——诸葛亮、刘备/郭嘉（主）、黄月英	91

【暴力小强】——小乔、华佗（主）、周泰 91

【大器晚成阵】——刘备、吕蒙（主）、郭嘉 91

~~~无限流~~~ ..... 92

【绝情阵】——小乔、曹操（主）、郭嘉 ..... 92

【七伤阵】——张飞、郭嘉（主）、华佗 ..... 92

【绝命阵】——小乔、郭嘉（主）、华佗 ..... 93

~~~强攻流~~~ ..... 93

【绝色夺命阵】——许褚、大乔（主）、小乔 93

【张飞爆】——刘备、郭嘉（主）、张飞 93

【破城流】——甘宁、刘备（主）、许褚 94

【强输出阵】——吕布、貂蝉（主）、马超 94

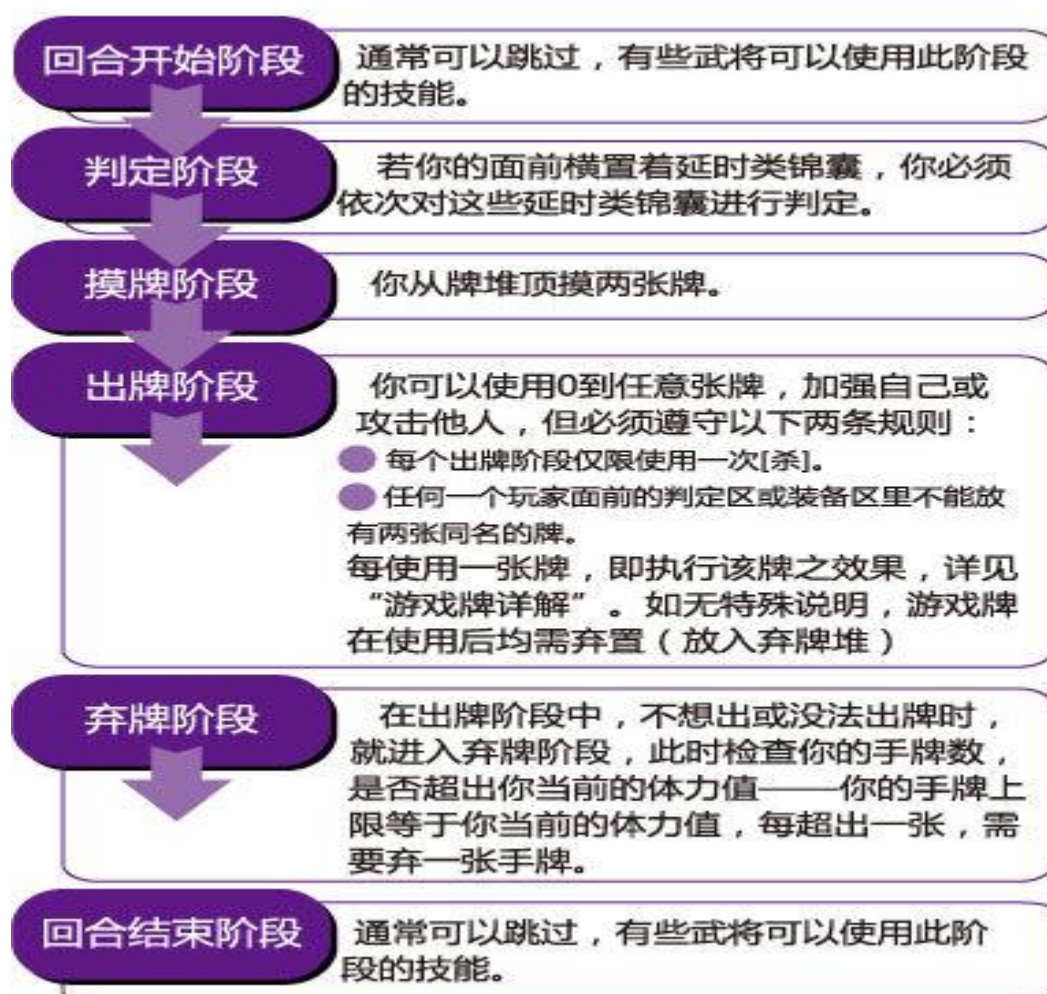
三国杀_标准游戏规则

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**。



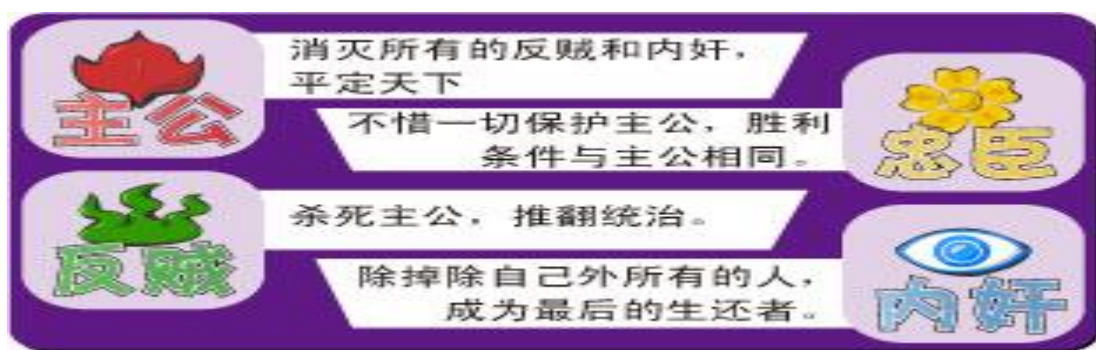
2. **胜利条件**：胜利条件又可以理解为游戏目标，是由拿到的身份牌决定的。

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 |
| | 1 | 1 | 3 | 1 |
| 6 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| | 1 | 2 | 3 | 1 |
| 7 | 1 | 2 | 4 | 1 |
| | 1 | 2 | 3 | 2 |
| 8 | 1 | 3 | 4 | 1 |
| | 1 | 3 | 4 | 2 |
| 9 | 1 | 3 | 4 | 2 |
| | 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性发动的能力。

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)。

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。

11. **打出**：当你打出一张牌时，你并未使用它，通常打出的牌必须展示给所有玩家看，然后进入弃牌堆。

★你对一名角色使用【杀】，对方使用【闪】来响应，结果是【闪】抵消了杀的效果（使杀无效）。

★【决斗】中，双方轮流打出【杀】，每一张【杀】都不需要指定目标和等待结算（它们都没能产生【杀】本来的效果）。

12. **弃置：**弃牌时，就是直接将牌放入弃牌堆，通常你不需要声明你弃的是什么牌（但它们进入弃牌堆时依然是面朝上的），除了弃牌阶段你弃置超出上限的手牌以外，你不可以在其他时候主动弃牌，除非有特殊情况允许你这么 做。

13. 攻击范围：任何人的攻击范围在开始的时候都为 1。装备武器后，角色的攻击范围等于其武器的攻击范围。单纯计算攻击范围时，与距离无关。例如，你装备一匹马和一把攻击范围 3 的武器时，你的攻击范围是 3，而不是 4。

14. **距离：**座位相邻的玩家控制的角色间距离为 1，以此类推，但以可计算的最短距离为准。

15. 伤害：伤害会减少角色的体力值。只有角色才会受到伤害。造成伤害时，伤害可能被某些技能防止，但此时的效应依然会发生（带有“改为”或“转移”关键词的技能会先防止伤害，然后再结算“受到伤害时”触发的事件）。通常，除延时类锦囊外，若一张牌对目标角色造成了伤害，则该伤害的来源便是该牌的使用者。

16. **失去/减:**〔失去/减少~体力〕: 单纯的减少体力, 此法并未产生伤害, 因此也没有来源。〔失去~手牌〕 / 〔失去装备区里的~牌〕: 经使用或打出或其他任何方法从该区域移动到其他地方。

17. **无色：**无色既不是黑色也不是红色。当你使用两张（或以上）的牌当某张牌使用时，依据这些牌的颜色来判断该牌的颜色：都是红色时，该牌为红色；都是黑色时，该牌为黑色；有红也有黑时，该牌无色（非红也非黑）。

特别说明

1. 当规则与卡牌文字冲突时，锁定技>角色技能>游戏牌文字>游戏规则
比如说，周瑜的技能是摸 3 张牌，那么在他的摸牌阶段，就应该是摸 3 张牌，而不是两张。
2. 若牌堆被摸完，将弃牌堆的牌重新洗混后循环使用。
3. 当自己的判定区里有两个或更多的延时锦囊时，先判定后放置的，然后再判定先放置的。

[illegible]

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。



三国杀_三人游戏规则

- 胜利目标是“在被你的下家消灭之前，消灭你的上家”，此规则不使用身份牌。
- 决定行动顺序（逆时针或顺时针）。
- 随机发给每人 3 张武将牌，每人挑选一名，待所有人都确定后，同时亮出。
- 从游戏牌里挑出【方天画戟】和【麒麟弓】这两把武器，放入盒子，暂不使用。
- 拥有主公技的角色在此规则里无法使用主公技。
- 其余游戏牌规则与正常规则相同。
- 当一名玩家被消灭时，他 / 她的下家获胜（即有玩家被消灭的同时游戏结束）。



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 |

➡ 三国杀积分表

第 场

获胜方： ☐ 主公/忠臣 ☐ 反贼 ☐ 内奸

[illegible][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。

转世后的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_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

所有参赛选手须按以下条款进行比赛，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. 所有摸牌、翻牌的工作均有裁判执行，选手不得擅自从牌堆摸牌或翻牌。
- 四. 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扣分。选手故意发出声响由边裁视情况予以扣分。

选手每次出牌或执行其他行动都有一定的时间限制，逾时视为放弃行动，并且每次执行行动及打出的牌均不可收回。

具体规定如下：

1. 回合开始阶段

若此阶段有可发动的武将技能，选手有 10 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。

2. 判定阶段

若此阶段选手有需要判定的延时类锦囊，须等待裁判倒数到 0 后才可翻开判定牌。

3. 摸牌阶段

若此阶段有可发动的武将技能，选手有 10 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扣分并补摸牌。

4. 出牌阶段

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视为放弃出牌并进入弃牌阶段。此阶段选手使用的违规牌须收回手中并且本回合不能再使用此牌，由裁判视情况予以扣分，若违规使用“杀”则收回并视为本回合已经出过“杀”。

选手每次行动间隔时间不能过长，最多 20 秒时间，由裁判掌握时间，时间过长为执行任何行动则视为放弃出牌并进入弃牌阶段。使用“过河拆桥”、“顺手牵羊”时，须先制定目标，确认无人使用“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。

一位选手出牌时，其他选手应将手牌面向下排开放置于桌面，不得将手牌置于桌面以下。有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同样须声明所使用的武将技能。

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，该选手须随机失去相应数量手牌并由裁判视情况予以扣分。

6. 回合结束阶段

若此阶段有可发动的武将技能，选手有 10 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。

五. 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扣分。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，由裁判视情况予以扣分并宣布比赛继续进行。

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。此时由主裁判发身份牌和血点牌。

步骤 9：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，调换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

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】一名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：一名角色的剩余体力为 1 点，受到【闪电】造成的 3 点伤害，需要 3 张【桃】。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】一名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：一名角色的剩余体力为 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】，则陆逊可以对该角色使用这张【桃】，并马上发动【连营】技能，如果摸起的牌还是【桃】，陆逊可以马上再使用这张【桃】并继续发动【连营】技能，直到摸起的牌不是【桃】或者陆逊不想再使用【桃】为止。 |
| 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。 |

| | |
|--------|--|
| 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。 |
| | ★不能对自己使用【杀】 |
| 火杀×5 | 3 红 2 方 |
| | 出牌阶段, 除你以外, 你攻击范围内的一名角色。 |
| | 火: 杀的一种, 这张杀所造成的伤害为火焰伤害 |
| 雷杀×9 | 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。 |

| | |
|-----|--|
| 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】在进入濒死状态时, 能否使用 2 张或 2 张以上的【酒】或者同时使用【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】。 |
| 古锭刀×1 | <p>攻击范围2</p> <p>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。</p> <p>【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。</p> <p>【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。</p> <p>【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。</p> <p>【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。</p> |
| 雌雄双股剑
×1 | <p>攻击范围2</p> <p>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。</p> <p>【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。</p> <p>【Q】发动【雌雄双股剑】的技能时，如果攻击对象是大乔，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】的目标角色承担武器效果。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。</p> <p>【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。</p> <p>【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。</p> <p>【Q】装备【雌雄双股剑】使用【杀】攻击一名异性角色时，是否可以不发动【雌雄双股剑】的技能？
【A】可以。</p> <p>【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。</p> |

| | |
|-------|---|
| 青釭剑×1 | 攻击范围 2 |
| | 出【杀】时，对方的防具无效。 |
| | 【Q】装备了【青釭剑】使用【杀】时，是否可以不发动【青釭剑】的技能？
【A】不可以，该技能为锁定技。 |
| | 【Q】装备了【青红剑】能否对仁王盾用黑【杀】攻击？对方是否需要出【闪】？
【A】可以，【青红剑】的锁定技是无视防具，高于仁王盾的锁定技。 |
| 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】的技能时，司马懿是否可以发动【反馈】？
【A】不能。因为司马懿没有受到伤害。类似的，发动【寒冰剑】技能时，【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】对仅有一张手牌的陆逊发动【寒冰剑】的技能弃掉其手牌时，如何结算？
【A】当发动【寒冰剑】技能弃掉陆逊最后一张手牌后，如果陆逊发动【连营】，则攻击者需要再选择弃掉陆逊装备区的一张牌或者一张手牌；如果陆逊放弃发动【连营】，攻击者需要再选择弃掉陆逊装备区的一张牌，如果陆逊装备区无牌，则结算结束。 |

| | |
|--------|---|
| 贯石斧×1 | 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。 |
| 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。 |
| 丈八蛇矛×1 | 【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。 |

| | |
|-------------|---|
| 青龙偃月刀
×1 | 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）。 |
| | 【Q】发动【青龙偃月刀】的技能时，是否可以在使用的两个【杀】中间插入发动武将的技能？ |
| | 【A】可以插入发动满足发动条件的武将技能，例如连营、流离等。 |
| | 例如：装备【青龙偃月刀】对陆逊使用【杀】，陆逊打出最后一张手牌为【闪】，可以发动【连营】，如果摸到的手牌是【闪】，陆逊可以继续出【闪】。 |
| | 例如：装备【青龙偃月刀】对大乔使用【杀】，大乔打出一张【闪】，此时如果对大乔再使用一张【杀】，大乔可以再选择是否发动【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？ |
| 朱雀羽扇
×1 | 【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。 |
| | 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】发动武将技能所使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 |
| | <p>【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？</p> <p>【A】可以。</p> |
| | <p>【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？</p> <p>【A】是。除非满足游戏结束的条件。</p> |
| | <p>【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？</p> <p>【A】按照座次，从当前回合人开始按逆时针顺序依次结算。</p> |
| | <p>【Q】发动【方天画戟】技能时，诸葛亮是杀的目标之一，但是轮到诸葛亮结算时他成为【空城】状态，此时如何结算？</p> <p>【A】【空城】状态的诸葛亮不能成为杀的目标，对于已经成为目标的情况下，正常结算，诸葛亮受到该杀的伤害。</p> |
| | <p>【Q】发动【方天画戟】的技能时，大乔是【方天画戟】的攻击对象之一，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？</p> <p>【A】被【流离】的角色视为受到先后两张【杀】的攻击。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，如果这个例子中大乔【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】。</p> <p>例如：一名角色发动【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，如果 A 已经开始结算，则大乔不能再发动【流离】。</p> |
| | <p>【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？</p> <p>【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。</p> |
| | 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）。 |
| 麒麟弓×1 | <p>【Q】发动【麒麟弓】的技能时，被攻击命中的一方装备了两匹马，弃马由谁选择？</p> <p>【A】由装备了【麒麟弓】的角色选择。</p> |
| | <p>【Q】发动【麒麟弓】的技能时，是先结算伤害还是先结算弃马？</p> <p>【A】先结算麒麟弓的武器技能，即先结算弃马。</p> |
| | 例如：装备【麒麟弓】攻击只有 1 点体力，装备【+1 马】的孙尚香，孙尚香没有【闪】，则先由装备【麒麟弓】的角色选择是否发动武器技能，若发动，则先弃掉孙尚香的【马】（此时可以发动【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 | <p>防御马，其他角色计算与你的距离时，始终+1。</p> <p>的卢、爪黄飞电、绝影、骅骝</p> |
| -1 马×3 | <p>攻击马，你计算与其他角色的距离时，始终-1。</p> <p>大宛、赤兔、紫骝</p> |

| | |
|--------|--|
| 装备/防具 | 2 黑 4 花 |
| 八卦阵×2 | 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】。 |
| | 【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。 |
| | 【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。 |
| | 【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。 |
| | 【Q】吕布如果使用【杀】攻击装备【八卦阵】的角色，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。 |
| 藤甲×2 | 1、锁定技，【南蛮入侵】、【万箭齐发】和普通【杀】对你无效。 |
| | 2、你每次受到火焰伤害时，该伤害+1。 |
| | 【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。 |
| | 【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。 |
| | 【Q】2 个装备了【藤甲】的连环状态的角色，其中之一受到 1 点火焰时，另一方受到几点伤害？【A】3 点。
【Q】张角装备了【藤甲】在结算万箭齐发或者普杀时能否主动出【闪】？
【A】不能。锁定技强制发动。藤甲的普杀无效与仁王盾黑杀无效处理原则相同。类似地，小乔不能主动弃牌发动天香，曹操不能发动奸雄等。 |
| 仁王盾×1 | 防具类装备. 锁定技，黑色的【杀】对你无效。 |
| | ★【决斗】过程中【仁王盾】无效。 |
| | 【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。 |
| | 【Q】使用黑【杀】攻击装备【仁王盾】的角色如何结算？
【A】黑【杀】无效，置入弃牌堆。被攻击的角色不可出【闪】。 |
| | 【Q】使用黑【杀】攻击装备【仁王盾】的角色无效后，是否可以继续对其或其他角色使用【杀】？
【A】不能，虽然该【杀】无效，但攻击者仍算做本回合使用过一张【杀】。除非装备了【诸葛连弩】或者张飞使用【咆哮】技能。
【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 |
| 白银狮子×1 | 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。 |
| | 【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。 |
| | 【Q】装备【青釭剑】，用【酒】【杀】装备【白银狮子】的角色时，能否造成多于 1 点的伤害？【A】可以。 |

锦囊牌（16 黑 15 红 5 方 14 花=50）

| | |
|--------|---|
| | <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> |
| 闪电×2 | <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】是否可以在同一个角色面前放置多个【闪电】？</p> |
| | <p>【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？</p> <p>【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？</p> <p>【A】不能。【闪电】的使用对象是你自己。</p> |
| | <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> |
| 乐不思蜀×3 | <p>【Q】能否在同一个角色的判定区内放置多个【乐不思蜀】？</p> |
| | <p>【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>乐不思蜀的运用有几个原则：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 尽量对下家的敌人使用。这样能遏制敌人，把本轮的优势拓展出来。 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。 3. 尽量乐血少的敌人。4 血 1 手牌的人中了乐，影响不大；1 血 4 手牌的人中了乐，那乐子就大了。在僵局的时候，以下几种人物可优先乐掉： <ol style="list-style-type: none"> 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、华陀。 <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：</p> <p>诸葛亮：观星有比较大的机率可以改判定为红桃。</p> <p>吕蒙：克己技能不出杀不用弃牌，乐他的效果不理想。</p> <p>陆逊：根本就不受乐不思蜀的影响。</p> <p>司马懿：鬼才改判定，不止乐他会被改判定，乐他的队友也常被改……</p> <p>张辽：突袭技能是摸牌阶段使用，所以乐不思蜀并不能克制他的技能。</p> <p>夏侯渊：神速可跳过判定阶段不判定，即使被乐，对他来讲，等于不摸牌而视为对任意一名角色使用了杀，然后出牌阶段照样出牌。</p> <p>小乔：红颜使小乔有 50% 的概率躲过乐不思蜀。</p> |

| | |
|--------------------|--|
| <p>兵粮寸断
×2</p> | <p>延时类锦囊。</p> <p>出牌阶段，对与你距离 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】？</p> <p>【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，对延时类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>无懈可击
×7</p> | <p>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。</p> <p>任何时候，抵消一张锦囊牌(生效时)对一名指定玩家的作用：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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】。 <p>【Q】是否可以在没有人使用锦囊的时候凭空使用【无懈可击】？</p> <p>【A】不可以。【无懈可击】必须用来响应某个锦囊，不能凭空使用。</p> <p>【Q】使用【桃园结义】时，是否可以在【桃园结义】结算到满体力的角色时对【桃园结义】使用【无懈可击】？</p> <p>【A】不能。满体力的角色视为【桃园结义】对其无效。不可以锦囊结算到本来不受锦囊影响的角色时使用【无懈可击】。</p> <p>【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】？</p> <p>【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> |
| <p>过河拆桥
×6</p> | <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】？</p> <p>【A】不可以。</p> <p>【Q】是否可以对自己使用【过河拆桥】？</p> <p>【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>桃园结义
×1</p> | <p>出牌阶段使用，所有玩家各加一点体力。</p> <p>【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。</p> |
| <p>南蛮入侵
×3</p> | <p>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> <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> <hr/> <p>小内抓到还是可以较少顾忌的用，基本和万箭类似。</p> <p>主公抓到，开局阶段可以早早打出，以此来消耗反贼的杀，降低首轮被反贼集火致残的可能。中盘以后，需要注意的地方和万箭齐发差不多。</p> <p>忠臣开局有南蛮入侵，也可以打出来消耗反贼的杀。中盘以后和万箭齐发的用法相反，位置靠前的话仍然可用，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，衡量一下得失，非必要最好不要造成主公直接掉血。</p> <p>反贼对于这张牌则一定要三思而用，开局阶段，如果不是直接跳反，需要南蛮入侵和决斗、借刀杀人之类的锦囊牌配合，以对主公形成两血以上杀伤，还是别用了。不利之处如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 对主公未必能造成多少损失，反而消耗了其他反贼的杀，不利于集火，火力分散是大忌。 2. 其他反贼也可能因为没杀而不直接跳反，局势会被搅混。很常见众玩家把主公晾一边，相互之间搞来搞去。这对反贼很不利，一是有可能造成内耗，二是等于放弃了先手主动的优势。 3. 位置靠前的反贼尤其慎用，除了前两点的不利，还有可能造成位置靠后的三血反贼贫血，甚至没轮到出牌就挂，影响到革命大业。即使中盘以后，仍要考虑打出南蛮入侵，是否会影响队友的持续攻击力，得失要衡量下再出。 <p>南蛮入侵和决斗，自己杀多的话就先决斗再南蛮。决斗是可能把对方的杀都消耗光的，后面也没有杀再防御南蛮入侵，这就形成了两次伤害；反之，对方先用一杀防御了南蛮，就变成了一次伤害。自己只有一杀，或者无杀，保险起见还是先南蛮再决斗，以免自己决斗失败。</p> <p>南蛮入侵和借刀杀人，如果为了获得武器，就先南蛮后借刀；如果为了伤害，就先借刀后南蛮，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，有些情形下，也可指定借刀出杀的对象是对方的敌人，以此来诱惑对方出杀，从而后面跟南蛮入侵对其造成杀伤。</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，小内抓到可以打出来大乱天下，中盘以后注意一下不要削弱弱势一方的势力。其他两方则要看情势而用，己方如有一血或者0手牌贫血者，要慎用。</p> <p>反贼如果发现能速秒主公，那可以不在乎一血的队友，队友死了还能给你提供三张牌。</p> <p>忠臣则要先注意自己的位置，如果下家有好几个反贼，那不能秒一个反贼的话还是别用了，消耗了主公的闪，后面的反贼若对主公形成集火，主公很危险。如果自己的位置靠后，那主公没贫血或手牌多就可以用。</p> <p>主公尤其要当心，因为误杀忠臣是要弃光手牌和装备的。有时候会出现好几个反贼一血，忠臣也一血的情况，这时就要判断位置，忠臣在一血反贼之前，那可以搏一下，因为万箭齐发按位置顺序结算，忠先死，弃光当前所有牌；贼后死，仍然能摸牌，主公不会面临无手牌的危险情况。反之就等于摸了一把牌，然后弃光，很危险。</p> <p>遇上万箭齐发和杀都可出的情况，一般先出万箭再出杀。一来你的攻击目标可能死于万箭齐发，你仍可杀别人；反过来，则等于浪费了万箭齐发的一个火力点，把出杀的机会白费了。</p> <p>二来你可以等万箭齐发过后，再判断杀哪个，也许局面会变化，你的杀有更好的目标呢？</p> |

| | |
|------------|--|
| | <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】使用【借刀杀人】时,具体如何操作?</p> |
| | <p>【A】首先场上除使用者外,至少有一名角色的装备区里有武器牌,才能使用【借刀杀人】。使用【借刀杀人】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?</p> |
| | <p>【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【借刀杀人】时,如果获得了被借刀者的武器,是否需要立即装备?</p> |
| | <p>【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【借刀杀人】杀死角色之后,奖励由谁承担?</p> |
| | <p>【A】使用【杀】的人。(如果是刘备发动【激将】则由刘备承担)出【杀】的人杀死反贼的话则摸3张牌。如果主公被借刀,出【杀】杀死忠臣,那么主公弃光所有牌及装备区里的牌。</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?</p> |
| | <p>【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> |
| | |

| | |
|------------|--|
| 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。 |
| 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> |
| 铁索连环
×6 | <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，都可以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什么事了。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了。</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。随后之前的连环伤害继续结算。</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的角色。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> |

三国杀_武将

[illegible]

赤壁的妖术师（神）—诸葛亮

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“星”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，七星的初期可以像观星一样让你拿最需要的牌，当你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，但是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。

大雾是个好技能，适合让自己方攻高血薄的活的久一点，不过注意，你自己也是一个硕大的软柿子，基本上一到两轮神诸葛就开始倒计时了，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。



圣光之国土（神）— 吕蒙

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：涉猎是一个非常不错的技能，只要人品不是差到极点，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%，并且相同花色也可以择优获取。攻击和防守时都是强劲的技能。

攻心在角色身份明朗化的情况下对控制对方行动是非常不错的技能，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，平均为 2.5 张牌。

摸到 1 张的概率只有：0.00289，几乎是不可能的

摸到 2 张的概率：0.16154

摸到 3 张的概率：0.58765，这个比例最高

摸到 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： $0.58765 + 0.24792 = 0.83557$ ，应该说概率还是很高的。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

如果通过发动“涉猎”来摸牌，所取得的牌必定被所有玩家看到。换言之，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？



赤壁的火神（神）—周瑜

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，但如果发动业炎导致周瑜进入濒死状态，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？



鬼神再临（神）—关羽

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，就会被他拉去当垫背的。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。只适合反贼、忠臣。

☆_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。并且倘若玩家中有司马懿在，那“武魂”则不一定能发挥效果了。当主公选择神·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？

☆_克星：司马懿

蜀※



乱世的枭雄—**刘备**（支援型）

所属阵营：**蜀**

武将生命: (4 点血)

存活力：★★★★☆（主★★★★★）

攻击力: ☆☆☆☆☆ (主★☆☆☆☆)

配合力：★★★★★

爆发力：☆☆☆☆☆（主★☆☆☆☆）

武将技能：

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。

☆ 技能 FAQ:

★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。

★使用仁德技能分出的牌，对方无法拒绝。

【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。

【Q】 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。

【Q】 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】的时候都可以激将。

【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，所以除非刘备装备【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、黑桃给张角，废牌还可以给大乔和孙权。装备方天画戟你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，能够和刘备一队实在是一大幸事。选择刘备作为主公的核心就是给牌。刘备的仁德是不可以拒绝的，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。

同样要注意乐不思蜀，这也是刘备的一大克星。

仁德的一个技巧是配合方天画戟，要知道方天画戟是很难达到发动条件的，但是对于刘备来说却非常简单。如果刘备装备了方天画戟，那么留一张杀，其他手牌全部给自己人，然后出杀就可以发动方天画戟的技能了。

☆_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）

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】计算诸葛亮【观星】的张数时，是否计算诸葛亮自己？

【A】是的，比如两人单挑时观星的张数是 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】诸葛亮的【空城】状态不能成为【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，如果诸葛亮处于【空城】状态，能否对其使用【杀】？

【A】不能。

☆_经典打法：观星让自己保持空城（配合方天画戟+最后一杀威力无穷），是一个对于位置要求很高的角色，做为忠臣座主公上家，人数小于 8 时做为内奸是诸葛的最佳归宿，利用控制判定牌的能力克夏侯惇和八卦阵。

配合诸葛空城的武器有丈八，诸葛连弩，贯石斧（不是很配合），防具有藤甲。

观星是人越多越强（5 人以下），而空城恰恰相反，人越少越厉害。

☆_弱点：怕攻击锦囊

☆_克星：五谷丰登，周瑜反间，刘备仁德，郭嘉遗计，貂蝉离间，黄月英，小乔



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。

☆_经典打法：不算主公和神外，唯一一个三血三技能的人物，一般来说看到小诸葛在，都不敢装藤甲的。如果小诸葛有好的同伴支援的话还是很强的，例如郭嘉刘备。同伙可以放心的放五谷，不怕被乐不思蜀。

火计只能作为一种安定状况才进行输出的手段，一般是不会常用，红牌做火攻对牌少型武将十分吃亏，尤其是只能留三张牌的卧龙，频繁放火会让自己的手牌数量迅速消失，火计的用法在于要烧连锁、藤甲和补刀，否则慎用。当然，如果弃牌阶段要扔红牌可以之前只看牌不烧人，省得扔掉。

通常，诸葛能保证有两个无懈，不过为了留黑牌可能有些锦囊和装备会舍不得用，像南蛮、武器决斗这些在手牌不足的时候不要打，甚至连杀都不要出，看破导致诸葛输出能力连1都达不到。看破的要点在于无懈要用在刀刃上，俗话说看的太破、死的太快。五谷只在关键牌上动手，乐不思蜀如果队友并不处于紧急状态下不要动手，只保存战略意义的武器和防具、马，否则即使甘宁来拆也不反抗，他拆了你的废红牌你就赚了，当然桃什么的要保护好，其他锦囊要考虑好得失，看破要吝啬，地主家也没有余粮。不过即使这样无懈还是会快速消耗你的手牌，无懈不能防止杀带来的伤害，闪要留着。

八阵将不敢乱出牌的诸葛稍稍加强了防御，但是单纯依靠这个肉八卦很冒险。首先，在张角在敌方的时候很头疼，判出红闪等于变相加强张角，只好放弃判定，庞德就不说了。诸葛亮血量差一点就是天壤之别了，尽可能别掉血比没一个无懈更重要，所以得留闪。

感觉孤胆状态下的诸葛亮憋屈的厉害，只有当刘备郭嘉荀彧把源源不断的能量补充给诸葛亮时，他才真正发挥了智圣的光芒。卧龙技能都还不错，火攻可以输出，八阵可以防御，无懈控援均备。可惜，手牌太少了，功能强，电力不足……

☆_弱点：手牌不耐用

☆_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】涅槃是指进入濒死状态即可发动，是否意味着可以选择不求桃而直接发动涅槃？

【A】以当前会和人开始结算，到庞统之前有人给桃回复至一血，到他那没人给桃，他可以选择直接涅槃，后面人不得给桃。如果到庞统既不选择出桃也不选择涅槃，则如果庞统后面没有人给桃，庞统不能再次发动涅槃，即庞统死亡。

【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】涅槃后武将是否仍然使用庞统？【A】是。

【Q】涅槃状态再次濒死可否求桃？【A】可以。

【Q】如果庞统先中乐不思蜀或兵粮寸断，然后中闪电，这种情况下涅槃后是否还处于被乐不思蜀或者兵粮寸断的状态？【A】是的。

【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】如果庞统处于被神诸葛大雾或狂风技能影响状态后发动涅槃，大雾或者狂风状态是否取消？【A】不取消。

【Q】如果庞统装备白银狮子时发动涅槃，是否能发动技能多补 1 血？（庞统为主公时）

【A】不可以，庞统发动涅槃并弃装备后，可以补回 1 血，之后因为涅槃的技能影响，回复到 3 血

【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：铁索是个很牛的技能，在军争下，只有有一个同伙不争气，被连着的你说不定就跟他一起掉好几滴血了，至于是重铸还是连环，就看玩家了，是个挺有技术含量的角色。涅槃也挺恶心的。没试过当主公，其他三个角色都还行。

☆_克星：无明显克星

☆_福星：张角



美髯公—**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】。（如果【借刀杀人】指定要攻击的角色与关羽的距离为 1 以内，则关羽可以发动【武圣】用装备的红色武器牌当【杀】使用。）

☆_经典打法：和大哥配合，多留闪，虽然不能杀当闪，但是可以闪当杀，急了还可以飞刀当杀。攻强守弱，不怕仁王盾、【南蛮】和【决斗】。关羽的防御力主要在于基本不会弃闪，要注意多留闪，别忘了红色装备也可以当杀。诸葛连弩对关羽来说就是至上的神器。所以你手上最好留下一借刀和顺手，如果没有很大的必要，就不要对其它牌使用这两种锦囊了，借刀简直就是连弩的客星，基本上一借一个准。

关羽的配合主要就是和主公刘备，特别是在刘备装备了连弩的时候~所以刘备主，忠必选~~其他就没什么很好的配合了~

关羽当忠，反都是还可以的~主要原因是稳定攻击输出，当内奸不太适合，虽然前面说了有一定额外防御力，但是毕竟还是以进攻为主的，而且比较招打（谁都不希望对方团队存在稳定攻击输出），还有一个很大的原因是爆发不能随心所欲，主要依靠 RP~~当主公肯定不选。

☆_弱点：无明显弱点

☆_克星：赵云和甄姬，这两人闪多



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：在有女性角色的情况下，张飞装备上一把【雌雄双股剑】是非常可怕的。张飞自己的武器【丈八点钢矛】也非常适合张飞，应该可以说是张飞最喜欢的了。

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。张飞做忠臣的时候，由于张飞的高爆发力，如果张飞位于主公的旁边，是肯定会被主公猜忌的。而且张飞没有武器的情况下攻击距离有限，可能杀不到反贼。所以忠臣在主公远端的时候更适合选择张飞。

和大哥可以形成一定的配合。适合反贼，其他身份都对玩家有极高要求。做主公下家，赌开局摸一把杀吧，你活不了多久的。座主公上家，赌有人选刘备，同时他也赌你跟他同伙，把所有手牌给张飞孤注一掷，且中间张飞没有被人乐不思蜀。做远离主公的位置，除了赌起手一把杀还要多赌一把刀。做内奸是不适合的，因为仇恨实在太高，很难存活到最后。

当手上有【酒】和很多【杀】的时候，如果你打算本回合出完所有【杀】，一定不要第一张【杀】就喝【酒】，因为这个时候对方可能有【闪】，军争篇由于【酒】的存在，大家碰到【诸葛弩】和张飞都会故意留闪不出，一定要最后一张【杀】时喝酒。

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。

和张飞配合比较好的一是他的大哥刘备，二是另一个能给牌的武将——郭嘉，张飞最大的烦恼不是他一回合能出几张【杀】，而是他能摸到几张【杀】。

☆_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让身上占满伤口？人多的时候你铁定是早死的，如果不想干看太长时间，还是别选他了。

☆_克星：已经这样了，还需要人克么

☆_福星：刘备、郭嘉、荀彧



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】赵云响应刘备的激将出，使用龙胆技能出【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】，视为刘备出了一张【杀】和赵云出的什么牌没有关系。

☆_经典打法：多留杀闪，金身不破，装备诸葛连弩。攻防一体，不怕【杀】、【南蛮】、【万箭】和【决斗】。适合全部身份，如果刻意防守，很难破身，内奸可以优先选则。

当你使用【诸葛连弩】杀曹操的时候第一下可别用【闪】杀曹操，那就等于少杀一次了。

赵云的留牌原则是宁愿留【闪】，不要留【杀】，【无懈可击】的作用比【杀】和【闪】更大，所以在有【杀】【闪】的情况下，留【无懈可击】是没有错的。一般造成伤害的方式，比如【杀】可以用【闪】来响应，【决斗】可以用【杀】来响应，【南蛮入侵】可以用【杀】和【无懈可击】来响应，【万箭齐发】可以用【闪】和【无懈可击】来响应。赵云的龙胆体现在防守上的能力要比进攻能力强的多。所以做内奸是不错的选择，先要保住自己，然后图大事。不过目前新的武将和新的卡牌，如荀彧的驱虎，典韦的强袭还有【火攻】和【铁索连环】造成的伤害无法靠【杀】【闪】来回避，所以赵云到了军争和火包的时候，防守能力已经大不如前了。

五谷丰登的时候还是要注意的，如果你想进攻，五谷的时候就就拿闪（不把闪留给对方），想防守就那杀，留牌的话，想进攻留杀，想防守留闪（主要是防顺手以及张辽的突袭等），如果是杀曹操的话，想进攻用杀去杀，想防守用闪去杀，这些虽然是细节问题，但是说不定就是决定成败的关键~~

☆_弱点：无弱点，且技能不招狼，不易优先被打，被打也不怕

☆_克星：马超和黄忠



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】马超对装备了【八卦阵】的角色出【杀】，如何结算？

【A】首先是马超决定是否发动【铁骑】，如果判定为红色则对方不能使用【闪】。如果为黑色，则继续选择是否发动【八卦阵】的特效。

【Q】马超是否可以装备了【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】马超对大乔使用【杀】，如何结算？

【A】首先大乔选择是否【流离】，然后马超选择是否发动【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】判定的牌是由马超来判定。

☆_经典打法：典型的暴力男，等连弩，连八卦都不怕，适合忠臣反贼。-1马的存在还使顺手和兵粮寸断的范围增大。马超是赵云，甄姬这两位多闪人士的克星，任你捏着一大把闪也无用，而马超基本不被人克。

马超可以挂-1马，加上自带的-1可以达到-2的效果。

马超最合适的身份是反贼~一般来说反贼只有做在主公边上才会选攻击迅猛的武将，但是马超是个例外，距离主公距离为2也可以选，作为反贼，马超可以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，马超也是一员悍将，可以依场上形式与队友配合集火某个反贼~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，是否与装备区里的马有关？

【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、铁骑的发动时机问题，早于雌雄发动。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，将对被琉璃的人结算烈弓。

☆_经典打法：装备麒麟弓后基本单挑无敌，拿不到弓的话也可以上手先故意掉血，连八卦阵都不怕，全克吕蒙等一干攒牌型人物和血少的人物。黄忠是输出很高的暴力男，攻击力十分强悍，对于反贼这个角色是很多人的不二人选。

有人问憋了几十张牌的吕蒙怎么杀？黄忠笑了。黄忠的这个技能对有些被杀就增加手牌的人或者憋牌的人非常克制：比如曹操，郭嘉，孙尚香（拆你装备再狠打），吕蒙（克己就是完全给烈弓克的），曹仁（据守的后果就是杀的你满地找牙！）。所以以上武将在碰到黄忠的时候一定要小心。

反贼黄忠第一回合在比较靠前的顺位攻击主公一般都是必中的，因为主公第一回合一般都是保留 5 张手牌的；而在靠后顺位的黄忠，如果扣过血或者拿到武器的话，那么打主公的话一般也是必中。所以反贼黄忠处于主公的两侧是很好的位置。

麒麟弓（攻击范围 5），方天画戟（攻击范围 4）等攻击距离大的武器，就是黄忠的必中神器，所以当五谷丰登的时候要注意拿武器，队友和敌人也要考虑到这点。当你被敌对黄忠使用借到杀人的时候，如果有杀，那么还是出杀吧，因为武器对黄忠来说就是一切。

黄忠是一个攻击性很强的角色，技巧不难，就是把握好技能发动条件 1 或条件 2 的机会，防守能力较弱，单挑能力较好，适合反贼与忠臣，做主公的话自保能力差了点，而且 5 点血的主公要必中就比较难了。做内奸的话就要注意低调保住自己。

黄忠对张角、曹操、吕蒙、郭嘉的克制是比较厉害的，几乎可以说主公是张角时，有黄忠必反。

☆_弱点：单打独斗，配合差，防守弱，同样容易招打。

☆_克星：无明显克星



嗜血的独狼（风）—魏延(防守型)

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。

☆_经典打法：坐大小乔边上的话可以发挥出超强的能力，狂骨一下回血然后大小乔转移，但要形成此条件实在是很难。出镜率最高的还是非内奸莫属了，若是能存活到最后，一般都会让主公心有余悸。

吸血技能看似强大，理论上一个南蛮、万箭最多能吸 4 血，但实际上大家都会防着你，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：无明显克星