

★ 逐鹿战队 编著

中国经典 桌游 指南

逐鹿战队首次公开三国杀经典 1V1 规则细则



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



中国经典 桌游 指南

★ 逐鹿战队 编著

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry

内 容 简 介

本书的内容旨在引导读者进入中国本土的桌游世界中来。一方面可以方便地找到某些热门桌游的玩法，另一方面也可以快速对中国桌游产业的现状和格局有个直观而感性的认识。这是逐鹿战队继《王者之路》后的第二本书，也是从三国杀突破开去带领大家认识更多桌游的一本指南。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

中国经典桌游指南 / 逐鹿战队编著. —北京: 电子工业出版社, 2013.1

ISBN 978-7-121-18912-8

I. ①中… II. ①逐… III. ①智力游戏 IV. ① G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 269130 号

策划编辑: 张 昭

责任编辑: 张 昭

印 刷: 北京天宇星印刷厂

装 订: 三河市鹏成印业有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本: 720×1000 1/16 印张: 27.25 字数: 436 千字

印 次: 2013 年 1 月第 1 次印刷

定 价: 58.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

关于逐鹿战队

逐鹿战队成立于第一届三国杀王者之战，是全国第一个桌游玩家组织。后衍生成桌游文化推广及相关产品品牌。

该玩家组织，也是第一份三国杀FAQ的制定者，并且是最早的三国杀3V3玩法的奠基人，同时也培训出了最早的三国杀3V3职业竞技裁判。

在该品牌的号召下，成功举办了第二至第九届三国杀王者之战。在游卡公司的努力下，王者之战最终成为独立的赛事品牌。

如今北京逐鹿文化发展有限公司的成立，为逐鹿战队这一品牌撑起了切实的保护伞。也更方便为桌游行业，及桌游爱好者做更多的实事。

借自己这本《中国经典桌游指南》出版的机会，逐鹿战队首度公开了一份集结民间智慧及官方正统思路的三国杀1V1规则细节，希望大家能够喜欢。

整理及原创部分由逐鹿战队创始人PUYU和面包完成，FAQ部分由逐鹿老牌会员小强（杨涛）协助制订。在规则制作的过程中，我们发现三国杀1V1玩法的创作真不是一个简单的工程，这份规则也只是大胆做一个最原始的尝试，由于要赶上书籍的出版，人力和时间都非常有限，所以不能做到尽善尽美，还非常稚嫩。公布于众之后，也希望逐鹿及三国杀的支持者，可以加入到我们中来，大家一起把这个东西继续完善下去。

在逐鹿战队2013年的工作中，也会有针对这个1V1规则的专项赛事要做。至于怎么搞，还要仰赖各界的支持和合作，逐鹿战队肯定会敞开大门，欢迎同行及媒体朋友们加盟到“逐鹿经典1V1比赛中来”，我相信，如果能够做成这件事，必将是对三国杀玩法的极大扩展，也必是广大三国杀爱好者最喜闻乐见的一件好事！

三国杀

三国杀通用规则及标准用语解析 / 002

三国杀神话再临 扩充内容及调整 / 016

附：三国杀标准版游戏牌表速查
(含军争篇) / 032

2012新版三国杀游戏流程详解 / 034

三国杀规则的最高原则 / 050

三国杀国战FAQ官方书面版 / 052



目录

CONTENTS

三国杀

三国杀通用规则及标准用语解析	002
三国杀神话再临 扩充内容及调整	016
附：三国杀标准版游戏牌表速查（含军争篇）	032
2012 新版三国杀游戏流程详解	034
三国杀规则的最高原则	050
三国杀国战 FAQ 官方书面版	052

逐鹿经典 1V1 即三国杀对战援护规则详解 Ver.001

声明	081
逐鹿经典 1V1 对战流程	082
援护系统详解	085
名词解释	088
一些进阶概念	091
技能调整	093
逐鹿经典 1V1 对战援护规则 FAQ	097



星辰变

真修世界《星辰变》之初体验 104

压制与突袭的对抗——蓝央/明月扩展评测 109

仙剑奇侠传

游戏背景介绍 114

游戏初级模式 115

玩法讲解 115

游戏高级模式玩法讲解 120

变体规则官方指导 126

正式版强化要素说明 130

权利的游戏中文版

游戏背景 136

游戏教学指南 139

游戏关键词 147

家族背景在游戏中的映射 149

官方游戏模式及变体规则 156

三国智

三国智产品发售环境及构筑分析 164



画壁

从电影到游戏，画壁简介	184
在静默中诞生的百花仙境——《画壁》新手攻略	190

太乙仙魔录

游戏背景	202
上手指南	204
模式玩法	212
进阶攻略 人物使用	219

宿命

游戏简介	226
游戏流程	228
宿命 2.0 游戏内容及规则说明	230
宿命扩展包一曙光说明书	247
宿命扩展包二丛林说明书	251

捕捕捕

游戏简介	258
卡牌说明	261



游戏进阶	267
------------	-----

风声

千骐动漫公司 产品介绍	272
“风声”暗涌——爱上“间谍特工”桌游的健康魅力	280
游戏流程	283
每个玩家都可以成为桌游开发者	291

犯罪现场

桌游《犯罪现场》介绍	329
犯罪现场身份模式游戏流程	330

罐装女神

关于女神宅男及其他	334
游戏背景及DBG简介	338
游戏上手指南	340
女神游戏名词解释	342
罐装女神的FAQ	345
女神玩点分析	349
罐装女神进阶玩法	351



鬼戏

《鬼戏—巅峰之争》	361
法驾道引	366

九尊

关于战国、管治和斗争	370
游戏背景及简介	373
游戏上手指南	379
九尊游戏名词解释	383
战国七雄所用的专色	385

论剑

论剑游戏介绍	390
第一版扩展包绝世武功介绍	393
关于内功	399
角色卡杨康介绍	402
论剑第一版门派解析——少林	403
起手包 + SP 组卡策略	407
推广包介绍	410
北斗星砚、云笈七签——浅析论剑起手包武功套路	418



游戏制作：北京游卡桌游文化发展有限公司





三国杀

通用规则及标准用语解析

1. 牌

身份牌

身份牌代表了你在游戏里扮演的身份。身份决定了你的游戏目标，除了主公外，你的身份牌不可以让其他玩家看见。

武将牌

武将牌代表了你所操控的三国武将。武将牌具有势力、体力上限和技能等属性。

游戏牌

进行游戏所必需的牌。游戏牌可以分为基本牌、装备牌和锦囊牌三个类别。每张游戏牌的左上角均标有花色和点数。

基本牌

基本牌上除花色和点数外，仅标识了牌的名称和插图。基本牌是最常见的游戏牌，有最简单而实用的功能。

装备牌

装备牌代表了角色可以置入装备区的各种道具。装备牌分为武器牌、防具牌和坐骑牌：带有“装备/武器”标识的为武器牌，武器牌能增强你的攻击能力；带有“装备/防具”标识的为防具牌，防具牌能增强你的防御力；带有“装备/坐骑”标识的为坐骑牌，坐骑牌能改变角色间的距离，你可以在你的装备区里放置【-1坐骑】和【+1坐骑】各一张，但不可以放置两张【-1坐骑】或两张【+1坐骑】（尽管它们的名称不同）。你的装备区里始终只能放置一张武器/防具/【-1坐骑】/【+1坐骑】牌，若想变

更，将新装备牌置于你的装备区相应位置的同时，弃置该位置里的原装备牌即可。

- ◆当角色将装备牌当其他牌使用，或作为发动技能的消耗弃置装备牌时，不能用到该装备牌提供的距离、攻击范围或技能。
- ◆当角色在使用装备牌的技能时，不能以任何方式操作该装备牌。
- ◆【马术】、【飞影】的效果与装备【-1坐骑】/【+1坐骑】时相同，但你仍然可以装备【-1坐骑】/【+1坐骑】。

锦囊牌

锦囊牌代表了你可以使用的各种“锦囊妙计”，每张锦囊牌上会标有“锦囊”标识。锦囊牌分为两类，标有沙漏记号的为“延时类锦囊牌”，除此之外的锦囊牌为“非延时类锦囊牌”。

延时类锦囊牌

标有沙漏符号的锦囊牌为延时类锦囊牌。使用延时类锦囊牌只需将它置入目标角色的判定区即可，不会立即进行使用结算，而是要到目标角色下回合的判定阶段进行。一名角色的判定区里同名的延时类锦囊牌只能放置一张。

EX牌

标准版附带的四张特别的游戏牌（牌的一角有“EX”标识），是为玩家提供更多乐趣而设计的，玩家可以将这些牌直接加入游戏中，也可以替换原104张牌里相应的花色。



2. 牌面信息

花色

游戏牌的左上角的花色，分别为红桃♥、方块♦、黑桃♠、梅花♣。

颜色

游戏牌按颜色共分为红色、黑色、无色三种。一张牌的颜色即该牌花色的颜色：红桃和方块为红色，黑桃和梅花为黑色。无色既不是黑色也不是红色。

势力

标注于武将牌左上角，并分别以不同的边框颜色表示在牌面上。

3. 区域

牌堆

分发起始手牌后，将剩余的游戏牌放在桌面中央，形成牌堆。

弃牌堆

角色在游戏使用、打出或弃置的游戏牌放在一旁，形成弃牌堆。弃牌堆里的牌全部正面朝上放置。

- ◆当牌堆没牌时，先将弃牌堆洗混后形成新的牌堆再继续游戏。
- ◆当一名角色需要摸牌时，若牌堆与弃牌堆都没有牌，则游戏立即结束，没有胜负。

场上

所有角色的装备区和判定区。

角色的区域

每名角色的区域包括手牌、装备区和判定区。判定区里不能有两张以上同名的牌且这些牌不属于任何角色。

手牌

玩家手里的牌。你的手牌仅限且始终对自己可见，其他角色不能看到。

装备区

角色使用装备牌放置的区域。

判定区

角色成为延时类锦囊牌的目标后，该牌放置的区域。

角色的牌

每名角色的牌包括其手牌、装备区里的牌和判定牌。该角色只能使用、打出或弃置其拥有的牌，即其装备区里的牌和手牌。该角色的判定牌及其判定区里的牌均不为任何角色所拥有。

◆角色使用的牌在结算完毕前不为任何角色所拥有。

4. 数值

点数

游戏牌左上角从A到K的数字或字母。数字2代表2点、3代表3点……依此类推。字母A、J、Q、K分别代表1、11、12和13点。

体力上限

武将牌上方的阴阳鱼个数，即体力的最大值。任何时候角色的体力值不能超过其体力上限。游戏开始时，每名角色均拥有等同于其体力上限的体力值。

◆角色减体力上限后，如果原来的体力值超过了其当前的体力上限，须将其体力值调整至等同于其当前的体力上限。

◆当体力上限减至0时，角色直接死亡，不能被挽救。

手牌上限

你的手牌上限等于你当前的体力值。手牌上限通常只在你回合的弃牌阶段提及，你不能在手里保留超过你手牌上限数量的牌。



已损失的体力值

此数值由角色的体力上限减去角色当前的体力值得到，并非游戏过程中累计损失的体力值。这个值不会大于你的体力上限，若你的体力扣减到0，你已损失的体力值则等于你的体力上限。

距离

角色间的距离可以从左图中看出：无论顺时针或是逆时针，两名角色间相对的最短路径（计算绿色小箭头的数量）即为两名角色间的距离值。如图，游戏开始时：D与C、E的距离为1；与B、F的距离为2；与A的距离为3。

- ◆当一名角色死亡后，将不再占据一个位置。即是说，当一名角色死亡后，其左右两边的角色就“挨近”了。
- ◆“A与B的距离”和“B与A的距离”会因为受到不同坐骑牌或武将技能的影响而不同。如图，当D装备【+1坐骑】时，C、E与D的距离变为2，B、F与D的距离变为3，A与D的距离变为4，而D与其他角色的距离不变；当D装备【-1坐骑】时，D与B、F的距离变为1，D与A的距离变为2，而其他角色与D的距离不变。
- ◆一名角色与其他角色间最短距离为1。自己与自己的距离永远是0。如图，当D装备【-1坐骑】时，D与C、E的距离为1。

攻击范围

角色没有装备武器时，其攻击范围为1，即只能对距离为1的角色使用【杀】；角色装备武器后，其攻击范围等于其武器的攻击范围。

- ◆当B的攻击范围大于或等于B与A的距离时，称为A在B的攻击范围内。注意：自己始终在自己的攻击范围内。

X

X是一个变量，数值会因条件的不同而改变。

5. 技能表述

锁定技

分为两种：1. 不存在发动时机，在符合条件时持久生效的技能。2. 在发动时机强制发动的技能。

限定技

整局游戏只能使用一次的技能。

觉醒技

同时具有锁定技与限定技的特性的技能。当满足发动条件时必须发动，通常会改变角色的某种状态（例如体力上限），然后让该角色获得新的技能，此状态不可逆转，故觉醒技在一局游戏里只能发动一次。

主公技

只有该角色的身份是主公时才能拥有的技能。

可以

表示角色拥有选择权。

转移

改变使用牌的目标或某种效应的承受者。

◆转移的牌造成的伤害或转移的伤害的来源不会改变。

依次（操作）X张牌

有此关键词出现的操作，均为一张一张操作；无此关键词出现的操作，均为X张牌同时操作。

然后

技能的两个效果之间的连接词，表示依次执行效果。

非

当某张牌或技能的文字描述里出现“非吴势力角色”或“非延时类锦囊牌”等，便是指“吴势力角色之外的所有角色”，以及“延时类锦囊牌之外的所有锦囊牌”，以此类推。