

# 三国杀

## 王者之路

逐鹿天下 · 高级攻略

✦ 三国杀权威攻略第一波 ✦

王若度 著



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



★ 中国书画函授大学肇庆分校 ★



中国书画函授大学肇庆分校

# 三国杀 王者之路

逐鹿天下·高级攻略

王若度 著

電子工業出版社  
Publishing House of Electronics Industry  
北京·BEIJING

## 内 容 简 介

本书从专业玩家的角度入手，旨在为《三国杀》游戏设计一本内容详尽实用的典藏专辑，适宜从菜鸟到老手的各类玩家群体的游戏和阅读需要，同时在游戏技巧和团队之间的战术配合层面进行了深入独到的剖析，让玩家更容易掌握规则，尽快上手，以期扩充发掘更多的《三国杀》用户群体。

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

三国杀王者之路：逐鹿天下·高级攻略/王若度著. —北京：电子工业出版社，2011.2  
ISBN 978-7-121-12683-3

I. ①三… II. ①王… III. ①智力游戏—通俗读物 IV. ①G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字（2010）第259441号

责任编辑：张 昭

特约编辑：郑志宁

印 刷：北京画中画印刷有限公司

装 订：

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：720×1 000 1/16 印张：27.75 字数：453千字

印 次：2011年2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 [zltz@phei.com.cn](mailto:zltz@phei.com.cn)，盗版侵权举报请发邮件至 [dbqq@phei.com.cn](mailto:dbqq@phei.com.cn)。

服务热线：（010）88258888。

# 序

基于对《三国杀》越来越深入的理解，网上关于《三国杀》技巧的帖子可谓是“铺天盖地”，有些可谓经典，有些有着作者的一些局限性，但似乎都是关于某一个主题，没有一个比较系统而全面的关于《三国杀》的所谓“攻略”，本书的出现可谓是正好弥补了这方面的空白，无论是深度还是广度，都对《三国杀》的牌理、技巧、策略等进行了详细的阐述，细致到了每一个武将的使用，每一个武器的功能，每一张锦囊的用法和时机等等，均结合实例，给予了充分的讲解与总结。对于初学者来说，这是一块进阶的基石，让你充分认识《三国杀》，掌握基本要领；对于已然步入中级的玩家来说，更是一部宝典，助你打开技术的“天花板”。通读此书并用之于实践，定会提高大家的实战水平，走向高手的行列，带来更多的游戏乐趣。

我与本书的作者“天枪”可谓是“不打不相识”了，第一次见面是在第七届“王者之战”的个人决赛，时间虽然过去了两年，但我仍然清楚地记得当天比赛的每一个细节。决赛为八人身份局，总共进行了三局，《三国杀》发明人Kayak亲自执裁最后的那场决赛。

第一局，波澜不惊。我当时作为8号位沉底反贼，选择了陆逊，首轮就秒掉了4格血并且有桃的主公曹操，当时的“天枪”选择了夏侯渊，是我的反贼同伴，我们算是当了一次队友。第二局，“天枪”是主公，选择了刘备，巧合的是我拿到忠臣，选择了关羽，虽然由于内奸跳反及我方另一忠臣“赵云”在出牌时的少许偏差，我们没有取得那局比赛的



胜利，但我们之间似乎一下子有了默契，第二次当了队友。最后一局，“天枪”依旧抽到主公，选择了曹操，我是内奸孙权，在“四反俱在，忠臣全灭”的情况下，我和“天枪”通过一系列巧妙的配合和高手间独有的默契，联手杀掉所有反贼，进入单挑阶段，当时我记得“天枪”兴奋地站了起来。最终我获得那届比赛的冠军，“天枪”拿到了季军。打牌看人品，我们在赛后大有相见恨晚之势，并相约下次比赛再见。从那时起，“天枪”这个名字就深深地印在了我的脑海之中。

那场比赛之后，听说他出国留学深造。再次见面的时候，竟然戏剧般是在第九届“王者之战”的3V3决赛现场。那次我带领的“王者归来”队在第三轮与“天枪”的队伍不期而遇，最终我的队伍以全部比赛仅负2局的成绩获得了冠军，唯一输的这2局就是输给了“天枪”的队伍，而“天枪”的队伍也再次戏剧性地获得了季军。

“天枪”对于三国杀的理解是深刻而独特的，本书倾注了他对于《三国杀》所有的心血和感悟，水平高超、视角独到、逻辑严谨，绝对值得所有玩家一读。

逐鹿战神——蜜蜂飞  
于2010年12月4日晚

# 前言

## 本书概述

《三国杀》最开始只是在小圈子内流传，后来正式出版，又一版再版，算来至今已经有三年时间了。

回想三年前，那是2008年年初，笔者那时还是一名爱好桌游（或称桌面游戏，Boardgames）的学生，每周有空和同学朋友们玩玩《卡坦岛》、《国家电网》或者《现代艺术》之类的桌游。一个偶然的的机会，笔者从其他玩桌游的朋友处得知了《三国杀》的存在。笔者是个三国迷，也是个桌游迷，这两者的结合让笔者自然而然地喜欢上了这款游戏。

那时，《三国杀》还是第二版，那时的孙尚香还不性感，也不会【枭姬】；孙权还是个大胡子；甘宁还是5格血无技能；马超还自带【+1马】。那时候，在北京大学的校园里，想凑起一桌《三国杀》还是非常困难的，只有极少数同学知道《三国杀》是什么。

随着这款游戏的发展和流行，到了2009年笔者毕业的时候，每天晚上北京大学西门旁的中关村食街上就有数十桌《三国杀》的游戏，保守估计每天晚上整个校园里有上千人在同时参与……

三年以来，《三国杀》让我认识了很多新朋友，它陪伴着我和许许多多的朋友们度过了一个又一个的不眠之夜。这其中，我们享受着纯



粹游戏的快乐，也体味着比赛失利的伤感；我们沉醉于联手战胜强敌的欣喜，也曾深陷于功亏一篑的遗憾。

现在回首研究生时代度过的那段时光，只感觉当时实在是太快乐了。现在，笔者离开那个充满着快乐回忆的地方已经一年有余，终于决定将自己对这款游戏的点滴理解汇聚成一本书，奉献给广大的读者。

## 我为什么要写这本书

有些人说《三国杀》这款游戏容易上手，老少咸宜。这确实不假，新手也会在短短的几个小时内学会如何做一个忠臣保护主公，如何做一个反贼突施杀手；这也是为什么《三国杀》能在国内如此流行的原因。

但是，想玩好《三国杀》却绝对不容易。只要看国内多次《三国杀》大赛前几名总是一些熟悉的面孔，就知道想玩好《三国杀》必须有非常好的技术。笔者认为，玩《三国杀》的一大乐趣就是不断地发掘新玩法，提升自己的技术水平。虽然《三国杀》大家一通乱玩也十分有趣，但毕竟这是一款有胜有负的游戏，谁做主公不希望铲平反贼，谁做内奸不希望独霸天下呢？笔者在多年玩《三国杀》的经历中，深刻感觉到自己的水平越高，越能体会到这款游戏的乐趣；越是和高水平的玩家同局，越感觉席间充满愉快的气息。这是这款游戏最重要的特色，也是这款游戏能有那么多的比赛，有那么多人持续关注，以至延续至今的奥秘。

笔者在桌面游戏方面，虽然不能算是专家，也算是很有经验了。笔者所玩过的外国桌游，很多都制作精致，内容有趣好玩，但只有寥寥数款游戏可以让人连续玩数年之久。究其原因，笔者认为就在于很多桌游乍玩之下很有意思，但是游戏者的水平没有提升的空间，玩了十次之后发现自己和前二次没有什么区别，自然没有持续玩下去的劲头。而《三国杀》在耐玩性方面却非常突出，随着自己经验的丰富，技巧的纯熟，会发现越来越多的游戏乐趣。



《三国杀》虽然入门门槛较低，但如果没有高手的指点，很多玩家常年难以得到提高，就会渐渐失去游戏的乐趣。笔者在网络上玩《三国杀》时，感觉到玩家们提升水平的欲望很强烈，但水平却是参差不齐，经常由于出牌失误出现互相谩骂的情况。为了让更多的玩家能理性、技巧性地享受《三国杀》，笔者认为一本能讲透《三国杀》精髓的书是十分必要的。

笔者在北京时，曾数次参加《三国杀》比赛，获得过不错的成绩。笔者自知并非《三国杀》绝顶高手，国内比笔者玩得更好的玩家也大有人在。但笔者深知，《三国杀》看似简单，实则博大精深。想完成这样的一本书，非像笔者一样兼具多年游戏经历、过硬的《三国杀》水平和参赛经验、写作能力、充裕的创作时间、对《三国演义》、历史以及《三国杀》的深厚感情等各方面条件于一身的作者而不能为之。这些条件是如此苛刻，以至于笔者最终斗胆动笔写这部作品。此书乃是笔者多年心血所凝结之产物，相信读者会发现其独特之处。

因《三国杀》，笔者结识了许多好友，度过了无数充满欢笑的夜晚。可以说，这款游戏自始至终伴随着笔者的大学生活，是笔者生活、记忆中不可取代的一部分。因此，笔者也愿意以本书为契机，对自己长期以来对这款游戏的深厚感情做个总结，算是对自己那一段快乐生活的最好回忆。

## 这本书针对的读者是谁

笔者希望阅读这本书的读者是玩过《三国杀》或者对《三国杀》有兴趣的玩家。如果您喜欢这款游戏，喜欢三国，有心提升自己的游戏水平，把这个游戏玩好，与现实中、网络上的朋友们享受更多乐趣的话，那么本书最适合您。如果您还没有玩过《三国杀》，可以随便在您的朋友中问一下，我相信必然会有朋友叫您一起游戏。在网络上，可以登录 [www.sanguosha.com](http://www.sanguosha.com) 进行《三国杀》的在线游戏。如果您对《三国杀》

的基本知识没有充分的了解，笔者强烈建议您先去和您的朋友或在网络上玩几局，然后边玩边看此书，这样才能理解本书的内容。

## 这本书的内容是什么

本书既可以作为一本工具书，在游戏时查询使用，也可以作为一本攻略，平时阅读以加深对游戏的理解。本书虽然不能保证您成为多了不起的高手，但是保证您阅读之后，游戏时会有不同的体验。本书包括以下六个部分：

### 第一章 通用技巧篇

本章中，笔者将讲述《三国杀》这款游戏的基本技巧，重点讲解游戏中的思考方式和各种牌的使用，适用于一切游戏方式。

### 第二章 标准版武将篇

本章中，笔者将详细分析《三国杀》标准版以及风扩展包中武将的特点，重点讲解武将的使用和武将之间的配合与相生相克。

### 第三章 身份局篇

身份局是《三国杀》最常见的玩法，牌局变幻莫测，充满战机。本章中，笔者将从各个身份的角度来解析身份局的奥秘。

### 第四章 3v3竞技对抗局篇

本章中，笔者将讲解《三国杀》的另一种玩法：3v3竞技对抗局。这种玩法偏向竞技，更考验玩家的技战术水平，因而备受高水平玩家的青睐。

### 第五章 军争及火、林扩展包篇

本章中，笔者将详细分析《三国杀》军争及火、林扩展包加入之后的牌局情况。由于这两个扩展包加入之后，形成了新的游戏体系，因此笔者在这里单独列出一章来进行讲解。

### 第六章 神武将篇

本章中，笔者简单地讲述自己对神武将的理解。通常严肃牌局中不使用神武将，但是他们仍然是游戏乐趣的一部分，也是设计者对于三国游戏的一种解读；他们既适合收藏，又有很强的娱乐性。

## 我对这本书的期望

本书的目的在于让读者能更快领会《三国杀》的精髓（笔者不敢说自己领悟到全部精髓，因此这里指的是到笔者的这个层次），提升自身游戏水平，自由享受游戏的乐趣。至于最终是否成为《三国杀》高手，倒并不重要，重要的是和朋友们一起享受游戏，享受友谊，享受乐趣。

## 《三国杀》和《Bang!》

笔者最后谈谈对《三国杀》和《Bang!》的看法。笔者是一位桌游爱好者，之前是玩过《Bang!》的。不得不承认，《三国杀》确实和《Bang!》极其相似，算是基于《Bang!》创作的一款游戏。笔者不想谈版权问题，只谈谈笔者个人对游戏的看法。

以笔者之见，这两款游戏玩起来有本质区别，绝不应混为一谈。《三国杀》讲究团队配合，讲究武将之间的默契，讲究武将的特点，讲究历史的代入感。而《Bang!》则更侧重于牌运和突发事件；《Bang!》角色的技能设计虽然有些与《三国杀》早期人物相似，但远没有整个《三国杀》武将体系那么的完整和精彩。因此，笔者认为《三国杀》及其几个扩展包，比《Bang!》及其扩展包更加出彩。总之，这两款游戏玩起来感觉截然不同，甚至让笔者觉得不是同一类型的游戏，不可混为一谈。在这里，笔者向《Bang!》牌的制作者Emiliano Sciarra 致以最高的敬意。

各位读者，希望你们在阅读本书后，也可以体会到《三国杀》深层次上的特点，也就是《三国杀》与《Bang!》的本质区别。

## 致谢

首先，感谢郭嘉！感谢张昭编辑和电子工业出版社使这本书成为现

实；感谢逐鹿战队的光影和puyu在本书写作、出版过程中的大力支持参与；感谢《三国杀》一代传奇蜜蜂飞为本书作序；感谢游卡桌游创造了《三国杀》这款游戏；感谢北京科学技术出版社的易楚最先提出了本书的构想；感谢逐鹿战队的全体成员、感谢北京大学和佐治亚理工学院的刘峥、王一帆、徐桐、王凯、陈晨、王彬、王乾屹、汪小琳等同学，是你们对《三国杀》的热情使我最终有足够动力来完成此书。最后感谢我的女友，在本书写作过程中，是她默默地在我背后提供着最美丽的支持。关注《三国杀》，关注逐鹿战队！

谨以本书纪念所有玩家在《三国杀》世界中享受的美好岁月。

王若度

2010年12月13日

附：什么是《三国杀》

《三国杀》是一款由游卡桌游推出的桌面游戏，发行不足一年就风靡全国。读者如果不了解这款游戏，可以去网上搜索“三国杀”，或登录官方网站[www.sanguosha.com](http://www.sanguosha.com)查询。

游戏规则可见于任何一本随游戏牌附赠的《三国杀》游戏手册

# 目录

Directory

序 v

前言 vii

## 第一章 通用技巧篇 1

1. 基本概念 2
2. 重要信息 7
3. 牌的使用技巧 17

## 第二章 标准版武将篇 79

1. 蜀国武将 47
  - 1.1 刘备 47
  - 1.2 关羽 50
  - 1.3 张飞 54
  - 1.4 赵云 58
  - 1.5 马超 62
  - 1.6 诸葛亮 67
  - 1.7 黄月英 76
  - 1.8 黄忠 82
  - 1.9 魏延 86
2. 魏国武将 91
  - 2.1 曹操 91
  - 2.2 夏侯惇 97
  - 2.3 许褚 102
  - 2.4 张辽 107
  - 2.5 郭嘉 112
  - 2.6 甄姬 120

- 2.7 司马懿 126
- 2.8 夏侯渊 122
- 2.9 曹仁 127

### 3. 吴国武将 142

- 3.1 孙权 142
- 3.2 甘宁 148
- 3.3 吕蒙 157
- 3.4 黄盖 158
- 3.5 周瑜 167
- 3.6 陆逊 169
- 3.7 孙尚香 175
- 3.8 大乔 182
- 3.9 小乔 188
- 3.10 周泰 195

### 4. 群国武将 200

- 4.1 华佗 200
- 4.2 吕布 205
- 4.3 貂蝉 210
- 4.4 张角 216
- 4.5 于吉 222

## 第三章 身份局篇 220

1. 主公篇 221

- 1.1 基本目的 231
- 1.2 基本想法 232
- 1.3 通用策略 234
- 1.4 武将 237
- 1.5 不同人数牌局之间的区别 240

## 2. 忠臣篇 241

- 2.1 基本目的 241
- 2.2 基本想法 242
- 2.3 通用策略 244
- 2.4 武将 245
- 2.5 不同人数牌局之间的区别 248

## 3. 反贼篇 249

- 3.1 基本目的 249
- 3.2 基本想法 250
- 3.3 通用策略 252
- 3.4 武将 254
- 3.5 不同人数牌局之间的区别 257

## 4. 内奸篇 259

- 4.1 基本目的 259
- 4.2 基本想法 259
- 4.3 通用策略 262
- 4.4 武将 262
- 4.5 不同人数牌局之间的区别 270

# 第四章 3v3 竞争对抗局篇 272

## 1. 规则介绍 272

- 1.1 3v3 局规则 272
- 1.2 规则解析 275

## 2. 部署策略 277

- 2.1 选将 277
- 2.2 布阵 286
- 2.3 决定行动顺序 288

## 3. 战斗策略 290

- 3.1 组合分类 290
- 3.2 基本策略 291
- 3.3 进攻组合 VS 进攻组合 292
- 3.4 进攻组合 VS 技术组合 292
- 3.5 进攻组合 VS 控制组合 292
- 3.6 技术组合 VS 技术组合 294



- 3.7 技术组合 VS 控制组合 294
- 3.8 控制组合 VS 控制组合 295
- 3.9 特效组合 295

## 第五章 军争及火、林扩展包篇 297

### 1. 军争对牌局的改变 298

- 1.1 军争扩展包简介 298
- 1.2 军争游戏牌的使用 299
- 1.3 对原有游戏牌的影响 295
- 1.4 对身份局的影响 296

### 2. 军争对武将的影响 297

- 2.1 蜀国武将 297
- 2.2 魏国武将 299
- 2.3 吴国武将 292
- 2.5 总结 295

### 3. 火包武将 296

- 3.1 卧龙诸葛亮 297
- 3.2 庞统 297
- 3.3 典韦 296
- 3.4 荀彧 290
- 3.5 太史慈 296
- 3.6 庞德 290
- 3.7 袁绍 294
- 3.8 颜良文丑 299

### 4. 林包武将 295

- 4.1 孟获 294



- 4.2 祝融 258
- 4.3 曹丕 262
- 4.4 徐晃 262
- 4.5 孙坚 271
- 4.6 鲁肃 275
- 4.7 贾诩 280
- 4.8 董卓 285

### 5. 同类型武将的比较 290

- 5.1 给牌辅助型武将 290
- 5.2 每回合额外上牌的武将 291
- 5.3 远距离进攻的武将 292
- 5.4 攻击必中的武将 292
- 5.5 回复型武将 294
- 5.6 受伤害发动技能的武将 294
- 5.7 影响判定的武将 295



## 第六章 神武将篇 396

### 1. 风包神武将 398

1.1 神吕蒙 398

1.2 神关羽 401

### 2. 火包神武将 405

2.1 神周瑜 405

2.2 神诸葛亮 409

### 3. 林包神武将 417

3.1 神曹操 417

3.2 神吕布 417

后记 422

附录 424

逐鹿寄语 422



第一章

通用

技巧  
篇

