



在阅读本规则时，如果你已经对TCG游戏有所了解，或者你想直接从一局对战开始熟悉游戏，那么你可以直接从○进行游戏章节读起。没有什么比一局对战更能让你快速和直观地体验到三国智的乐趣。

三国智是一款支持两名或更多玩家共同进行的策略卡牌游戏，在游戏中，每个玩家都会拥有一套属于自己的卡组，而你将扮演一名将军，三国时代中的各路英雄豪杰都可能为你而战，或与你为敌。使用各类卡牌构筑你的卡组，运筹帷幄。挑战你的朋友，看谁能制胜沙场！参加比赛，赢取丰厚奖品！

集换式卡牌游戏三国智拥有太多令你眼花缭乱的卡牌，这些卡牌不仅在游戏中具有特色各异的战术价值，同时也具有很高的收藏价值！我们强烈建议你从预组包开始真正进入三国智的世界。

同时，三国智还会持续发行新的补充包，每一包补充包在你打开之前都充满了惊喜，它可以丰富你的卡组战术和收藏。你也可以和你的朋友互通有无，感受集换式卡牌游戏战斗之外的魅力！

访问 WWW.SANGUOCARD.COM 以查询最新情报、战术讲解、新品上市、以及近在你身边的聚点。

目錄

如何开始	1
认识战场	3
认识卡牌	7
兵权卡	9
将领卡	11
谋略卡	13
宝物卡	15
使用卡牌	16
摆放兵权	17
派遣将领	18
发动谋略	19
装备宝物	20
游戏操作	21
指定	23
使用效果	25
回应对手	27
解析卡牌或效果	28
连环解析实例	29
战斗	31
最高原则	35
进行游戏	37
开始流程	37
准备流程	38
战斗流程	39
结束流程	41
速查表	43
符号	43
禀赋	45
阵营效果	49
术语	51
卡表/全国赛点明细	53

注意：完整的三国智卡牌还会包括阵型卡和事件卡。但在本 2015 核心预组包中，你并不会用到阵型卡和事件卡，所以本规则说明中将不会包括此部分内容，完整规则请访问官网

○ 如何開始

你和对手在游戏开始时各拥有30点粮草且上限为30，你们必须选择以某种方式来记录自己的粮草（如骰子或纸笔），游戏将以回合制进行，当对手的粮草降到0时，你便赢得了游戏！另外，如果对手抓卡的时候，其卡组已经无牌可抓，你也会赢得游戏！

你和对手首先需要用双方都认可的方式来决定谁先开始他的回合。在游戏开始时先将你的卡组洗混，然后抓6张卡牌作为起始手牌。如果你对你的手牌不太满意，你有一次机会将任意张数不满意的手牌洗回卡组，然后再抓相同数量的卡牌，作为你最终的起始手牌。



○ 認識戰場

- 场上区域细则：游戏中绝大多数事情都是场上才会发生。场上区域包括将领槽、谋略槽、兵权槽。
- 将领槽：将领槽分为三种，分别是：主将槽、军师槽和副将槽。每个将领槽同时只能被最多一张将领占据，每种将领槽中的将领会分别获得对应的角色，被称为主将、军师、副将。
 - ♠ 主将槽（1个）：
 - △ 主将的初始兵权条件 ≥ 3 ，则攻击值和生命值都+2；
 - △ 主将被置入墓地，会失去主将槽；
 - △ 如果由对手的效果使得你的主将被置入墓地，那么你的对手可以抓3张卡作为奖励。
 - ♣ 军师槽（1个）：
 - △ 军师的智力帮助场上将领“抵御”对手的谋略（参见 ○ 認識卡牌 - 謀略卡）；
 - △ 军师被置入墓地，你会-5粮，但并不会因此失去军师槽。
 - ♠ 副将槽（3个）：副将被置入墓地没有额外损失。
 - 谋略槽（5个）：每个谋略槽同时只能被最多一张谋略卡占据。
 - 兵权槽（1个）：游戏中你摆到场上的所有兵权卡都放在兵权槽中，你可以用任意方式整理兵权槽中的卡牌。



营地

副将

副将

副将

军师

主将

墓地

谋略

谋略

谋略

谋略

谋略

兵权

墓地

主将

军师

副将

副将

副将

营地

谋略

谋略

谋略

谋略

谋略

兵权



翻开折页以查看
游戏中的地图场景

認識卡牌

你的卡组中包含了将领卡、谋略卡、宝物卡、兵权卡。要进行游戏，你首先需要了解它们。所有卡牌的特征如下：

□ 卡牌种类：不同种类的卡牌用不同的图标表示：



将领卡



宝物卡



谋略卡



兵权卡

□ 卡牌名称：除了兵权卡外，所有卡牌都有名称。

□ 卡牌数量限制符号：上面的数字表示该卡牌在卡组中允许存在的最大张数。

□ 文字框：卡牌效果都会用隶体印刷，游戏中卡牌会根据其上的描述来产生作用。此外，对于一些规则的解释或者小传，会用斜宋体印刷，它们并不会对游戏产生实质作用。

□ 稀有度：表示你从对应版本补充包获得它的几率，从高到底依次表现为：白玉、绿玉、蓝玉、紫玉和橙玉。

□ 卡牌编号：为了方便收集和识别，每一张卡牌都有一个独立的编号。例如“2015核心预组001/060”表示这是版本名为 2015 核心预组的 60 张卡中的第 1 张卡。

□ 关于连环：连环是游戏中一个虚拟的区域，你使用的大多数卡牌或卡牌效果都会进入连环。它们会在连环中等待对手的回。当双方都不再对之前的卡牌或效果作出回应，游戏便会从最后一个进入连环的卡牌或效果开始解析，等到连环中所有的卡牌或效果都被解析完毕，玩家又会有机会来使用卡牌或效果。连环是对卡牌和效果进行结算的区域。

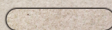
如果连环中没有任何卡牌或效果，会称为连环为空。



卡牌种类图标



卡牌数量限制符号



卡牌名称



文字框



卡牌稀有度



卡牌编号

○ 認識卡牌 - 兵權卡

▣ 兵權種類：兵權卡共有3種，分別是：

基礎兵權（無圖標）

虎符兵權



特殊兵權

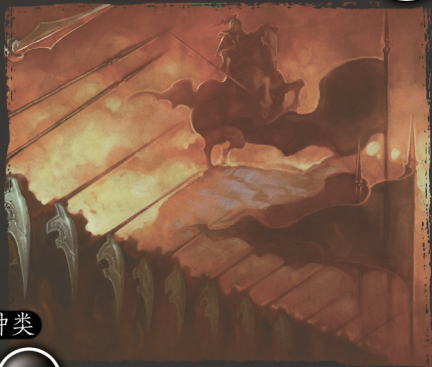


在兵權卡原畫左下角同樣會用文字來說明該兵權卡的種類。

▣ 兵權面值：兵權卡都是有面值的，這表示這兵權卡為你場上提供什麼樣的兵權，以及這樣的兵權數量是多少。

三國智的兵權面值種類分為：步、弓、騎、謀4種。例如一張兵權面值為“1謀士”的兵權卡，即表示這張兵權卡為你提供了1個謀士兵權。

兵权种类图标



兵权种类

特殊

战场上副将槽数 +1

1 骑兵

面值

锋锐齐鸣，石崩胆，蹄骑千，以掠阵

赤壁·卧龙 179/181

🔴 認識卡牌 - 將領卡

- ❑ 阵营旗帜：不同的阵营具有不同的阵营效果，具体内容可阅读本说明书后面 🔴 速查表-阵营效果 部分的内容。
- ❑ 兵种属性：将领所具有的兵种属性会高亮显示。自左向右分别是：骑兵、枪兵、弓兵和刀盾，不具有任何兵种属性的将领称为无属性将领。
- ❑ 特性：将领更为具体的特征，说明他是什么样的将领。
- ❑ 兵权条件：要派遣将领或让将领留在场上，你场上至少需要其中所表明兵权的兵权面值。仅包含数字的兵权面值可以由任意兵种的兵权提供其数量。你不能派遣兵权条件不满足的将领上场，并且已经在场上且不满足兵权的将领会返回手牌。
- ❑ 能力值：能力值自左向右分别是攻击值、生命值和智力值。
攻击值代表将领在战斗时造成的战斗伤害的数量；
生命值代表将领需要累积受到多少伤害才会阵亡；
智力值代表将领在“抵御”谋略的时候是否足够聪明。

兵种属性

曹 司馬懿

谋主 奇士 司马八达

特性

阵营旗帜

兵权条件

兵权条件 ① 谋 ③

先知 ③

从己方墓地取出③张卡并选择①位敌方玩家，
该玩家将其中②张移出游戏，剩余①张返回

司马懿非人臣也，必预汝家事

0/2/4

战神组艾美迪

鼎足·归神 032/180

能力值

🔴 認識卡牌 - 謀略卡

▣ 谋略速度：谋略速度分为3种，分别是：



平速谋略



急速谋略



缓速谋略

不同的谋略速度决定了你发动谋略的时机。

▣ 特性：和将领的特性一样，说明这是一张什么样的谋略。

▣ 谋略时限：谋略时限分为3种：

(无图标) 瞬时谋略



持续谋略



永续谋略

不同的谋略时限决定谋略发动后是否会留在场上以及留在场上的时间。

▣ 智力条件：许多谋略需要对指定的目标产生作用，如果这个目标是对手的将领，你就需要去用到谋略的智力条件去判断这张谋略是否会对其生效(参见 🔴 遊戲操作-指定 智力條件)。

谋略速度

謀 鼓餞旗靡

技法

特性

谋略时限

智力条件

当**鼓餞旗靡**解析时，若己方场上存在**勇略**将领，
则**鼓餞旗靡**智力条件+3

①回合内，①名指定场上将领攻命智-①

行阵略觉鼓餞旗靡处，得健锐
者屹立其间，则整而复进

鼎足·距天 132/180

認識卡牌 - 寶物卡

▣ 宝物种类：宝物卡共有4种类别：



武器



防具



饰品



坐骑

▣ 装备条件：宝物卡的装备条件决定了什么样的将领才能装备这件宝物。

宝物种类



装备条件

装备条件 无

 可选择一名己方场上未装备宝物的将领，之
 己方地选取1件**双戈戟**装备给该将领
 装备将领攻+1

柄长体重，攻守兼备

鼎足: 魏天 162/180

使用卡牌

在三国智中，你通过游戏每个回合提供给你的机会来使用将领卡，被称为派遣将领。一些效果会让你使用将领卡，这被称为放置将领。派遣和放置将领都属于摆放将领。派遣的将领会进入连环，等待对手回应，而放置的将领则不用进入连环，即不用等待对手回应。

使用一张谋略被称为发动谋略，发动的谋略会进入连环，等待对手回应。

使用一张宝物被称为装备宝物，装备的宝物会进入连环，等待对手回应。

使用一张兵权被称为摆放兵权，兵权不会进入连环，不用等待对手回应。

只有在你回合的准备流程，连环为空时，你才能摆放兵权、派遣将领、装备宝物、发动平速谋略。

在任何时候（包括对手回合）你都可以发动急速谋略和缓速谋略，甚至是用它们来回应对手。

○ 使用卡牌 - 摆放兵权

如果要摆放一张兵权，则你从手牌将兵权卡摆放到场上的兵权槽中，然后游戏会解析上面的效果（如果有的话）。



○ 使用卡牌 - 派遣将领

要派遣将领，你必须先满足以下所有条件：

- △ 你场上兵权面值必须满足将领的兵权条件
- △ 无论是对手场上还是你自己的场上，都不能有名字相同的将领
- △ 你需要告诉对手你派遣的将领将作为主将、军师或副将中的哪一种，且需要对应的空将领槽

在此之后，你派遣的将领进入连环，等待对手回应。如果你和对手都不再对此做出回应，那么游戏会解析你派遣的将领。最后，将它放在你所声明的将领槽中。接下来，将领的上场技能会被触发并被游戏解析。

如果你已经在场上的将领不满足兵权条件，那么他会返回你的手牌。

另外，你也可以背面朝上的派遣将领，这样做被称为派遣将领盖放上场（参见 ○ 游戏操作-盖放）。

同时，有一些将领会有启动式效果可供你来使用，具体参见后文 ○ 游戏操作-使用效果 中的内容。

○ 使用卡牌 - 發動謀略

謀略可以被橫置蓋放到你場上的謀略槽中。蓋放的謀略不會進入連環，會直接蓋放到場上謀略槽中，對手不能以此回應你（參見 ○ 遊戲操作-蓋放）。

發動謀略可以從手牌發動，也可能会從場上發動。
發動謀略也必須先滿足以下所有條件：

- ▲ 符合謀略速度所限制的時機
- ▲ 若從手牌發動，則你場上必須有空的謀略槽

	任何時候	自己的準備流程
 手牌中		 
 場上 橫置蓋放		 
 場上 豎置蓋放	 	  

在此之後，你發動的謀略進入連環，等待對手回應。如果你和對手都不再對此做出回應，那麼遊戲會解析你發動的謀略。最後，如果你發動的是瞬時謀略，該謀略就會被置入墓地，而如果是持續或永續謀略，則會被放到謀略槽中。

○ 使用卡牌 - 裝備寶物

要装备宝物，你必须先满足以下所有条件：

- ▲ 装备宝物的将领不能是盖放的将领
- ▲ 你需要告诉对手你场上的哪名将领会装备这件宝物，并且他必须满足宝物的装备条件

在此之后，你装备的宝物进入连环，等待对手回应。如果你和对手都不再对此做出回应，那么游戏会解析你装备的宝物。最后，将宝物卡放在将领卡的下方，表示该将领已经装备了这件宝物。

同一名将领同时最多只能装备一件宝物，若将领装备新的宝物，之前旧的宝物就会被置入墓地。

如果装备着宝物的将领不再在场上或被盖放，那么他所装备的宝物卡也会被置入墓地。

如果装备着宝物的将领不再满足宝物的装备条件，那么他所装备的宝物会被置入墓地。



○ 游戏操作

游戏中你可以对卡牌做出不同的动作，这些卡牌也会表现出不同的状态。

□ 横置



横置一张卡牌即是指将这张卡牌“横着放置”。被横置的卡牌不会再被横置。

游戏中将领卡和谋略卡都会表现出横置状态，但只有将领卡会具有横置效果，这是将领启动式效果中的一种，可参见 ○ 游戏操作-使用效果 中的内容。被横置的将领卡不能进攻，但可以防守。

□ 盖放



盖放上场的将领，直到其被翻转回正面之前，都不需要检查其兵权条件。

盖放一张卡牌即是指将这张卡牌以背面朝上的方式摆放在场上。只有被盖放的卡牌才能被翻转。游戏中将领卡、谋略卡都会表现出盖放状态。

盖放的将领卡直到其被翻转之前，都不需要检查兵权条件。

盖放的将领不能战斗也不能装备宝物，只具有“将领卡”和所在将领槽的“角色”两种特征。

盖放一张谋略卡到谋略槽中需要横置盖放，在回合结束后，场上所有横置盖放的谋略会被重置。

■ 翻转



翻转一张将领卡即是指将你场上一名将领翻回正面，这样做你必须舍弃一张虎符兵权。翻转将领同样需要满足以下先决条件：

- ▲ 你场上兵权面值必须满足将领的兵权条件
- ▲ 无论是对手场上还是你自己的场上，都不能有名字相同的将领

然后，你翻转的将领进入连环，等待对手回应。如果你和对手都不再对此做出回应，那么游戏会解析你翻转的将领。最后，将翻转的将领放在它原来所在的将领槽。接下来，将领的翻转效果会被触发并被游戏解析。

虽然翻转的将领会进入连环，在解析完后回到场上。但这并不会触发“将领离场时”或“将领上场时”的效果。

○ 游戏操作 - 指定

有一些卡牌效果中会明确提及“指定”这样的词语，这表示你在使用这样的卡牌或效果的时候，需要告知对手其指定的内容具体是什么。如果你选择的目标不能满足“指定”所约束的内容，那么你便不能使用这张卡牌或效果。

当这样的卡牌或效果被游戏解析时，游戏还会检查所“指定”的目标是否合法。如果所有目标都不合法了，那么这张卡牌会被破坏，置入墓地。这个效果会被移出连环。如果只是部分目标不合法，那么这张卡牌或效果会对仍然合法的目标继续产生作用。

□ 智力条件

如果使用的谋略卡有智力条件，那么被“指定”的目标的智力值被称为目标智力。

目标智力是你在使用谋略卡的时候，目标合法性检查中的一项。只有当被“指定”的目标为敌方将领时，才会检查智力条件是否合法。

如果你使用的谋略卡的智力条件大于或等于目标智力，则被“指定”的目标即是合法目标。

关于目标智力的确定分以下几种情况：

- ▲通常情况下，谋略卡“指定”的目标为单独一名将领时，这名将领自己的智力值为目标智力。
- ▲谋略卡“指定”的目标为主将时，如果其场上存在一名智力值大于这名主将的军师，那么军师的智力值为目标智力。
- ▲谋略卡“指定”的目标为多名将领时，如果其场上存在正面向上的军师，则军师的智力值为目标智力。如果不存在军师或存在盖放的军师，则被“指定”的多个目标中，之间最高的智力值为目标智力。



🔴 游戏操作 - 使用效果

游戏中留在场上的卡牌所具有的效果被分为3类：启动式效果、触发式效果和静止式效果。

▣ 启动式效果：可以被你使用的效果，使用启动式效果和使用一张牌类似，唯一不同的是，效果被使用后仅仅是效果本身进入连环，并不是其所在的卡牌。

▣ 横置启动式效果：以  作为开头的一段效果。在你的准备流程，连环为空时使用。使用横置启动式效果，具有该效果的将领卡会被横置。

▣ 平速启动式效果：以  作为结尾的一段效果。在你的准备流程，连环为空时使用。

▣ 急速启动式效果：以  作为结尾的一段效果。在任何连环为空的时候使用。



- ❑ 触发式效果：不能被你使用的效果。触发式效果以“当……时”或“每当……时”这样的语句作为开头。触发式效果会在游戏中等待对应的情况发生，之后便自动触发，且会马上“插入”正在做的事情被游戏解析。但触发式效果并不会进入连环。
- ❑ 静止式效果：不能被你使用的效果。只要具有静止式效果的卡牌在场上，它就会一直对游戏产生影响。
- ❑ 禀赋：大部分的效果都是由卡牌上的详细文字描述来说明的。但特殊的是，有些效果可能会很常见，或者是其详细的定义会占用卡牌文字框太多空间。这种情况下，会用一些词语来代表这些效果，这些词语在游戏中被称为禀赋。它们在文字框中用灰色隶体汉字书写。禀赋可能是启动式效果、触发式效果或静止式效果（参见  速查表-禀赋）。



🔴 游戏操作 - 回应对手

放入连环中的卡牌并不会马上被解析，换句话说，它并不会马上产生作用。

如果你使用一张卡牌，放入连环，那么你的对手就有机会来使用卡牌来回应你。

如果你的对手如此做，那么他使用回应你的卡牌也将被放入连环，之后你又会得到回应的机会。

直到双方都决定不再做任何事情，那么游戏便会从最后进入连环的卡牌开始解析。

当游戏解析完所有连环中的卡牌或效果后，你会再得到使用牌的机会。



亲贤远佞！
破你的离间计

离间计！



游戏操作 - 解析卡牌或效果

游戏将按照卡牌和效果进入连环的顺序，从最后进入连环的开始解析。如果在这个过程中有触发式效果被触发，游戏会优先处理被触发的触发式效果。

在解析连环中的卡牌和效果时，会发生以下情况：

如果你使用的是效果，那么它便会产生作用，然后被移出连环；

如果你使用的卡牌是一张瞬时谋略，那么它便会产生作用，然后你将它置入墓地；

如果你使用的卡牌是将领卡、持续谋略卡、永续谋略卡和宝物卡其中的一种，那么游戏仅仅是解析这张卡牌，之后你将这张卡牌放到你场上对应的位置。之后将领和宝物的上场技能被触发，谋略卡“解析时”的效果被触发。最后，除非有其他效果或其他情况导致它们离开场上，否则它们将一直在场上产生作用。

🔴 游戏操作 - 连环解析实例

实例一



① 你发动谋略**兔死狗烹**指定你场上的将领**司马懿**和对手场上的将领**黄盖**为目标。**兔死狗烹**进入连环。

② 对手场上有其他勇略将领，所以他发动谋略**鼓馁旗靡**指定你场上的将领**司马懿**为目标。**鼓馁旗靡**进入连环。

③ 你和对手都决定不再做事，游戏从最后进入连环的**鼓馁旗靡**开始解析。你的**司马懿**智-①。

解析完**鼓馁旗靡**之后，游戏开始解析**兔死狗烹**。但因为**司马懿**智-①，不满足作为**兔死狗烹**目标的要求，所以谋略**兔死狗烹**的部分目标不合法，便不会对**司马懿**产生作用。又因此，**兔死狗烹**效果中“**司马懿**返回卡组底之后”的效果便不会产生作用。所以**黄盖**不会被破坏。

实例二

如果对手先发动**鼓馁旗靡**会是什么结果？



① 对手场上有其他勇略将领，所以他发动谋略**鼓馁旗靡**指定你场上的将领**司马懿**为目标。**鼓馁旗靡**进入连环。

② 你发动谋略**免死狗烹**指定你场上的将领**司马懿**和对手场上的将领**黄盖**为目标。**免死狗烹**进入连环。

③ 你和对手都决定不再做事，游戏从最后进入连环的**免死狗烹**开始解析。你的**司马懿**返回了卡组底，之后破坏了对手的**黄盖**，**黄盖**被置入墓地。

解析完**免死狗烹**之后，游戏开始解析**鼓馁旗靡**。但因为④ **司马懿**已经不在你场上，所以**鼓馁旗靡**的目标都不合法，被破坏。**鼓馁旗靡**从连环中被置入墓地。

○ 战斗 - 战斗实例

在以下战斗实例中，对手**丁奉**和**戈定**一同向你发动进攻。你场上唯一能够防守的将领**糜芳**，你会如何防守？

A

你选择不防守



未被防守的**丁奉**和**戈定**将会对你的粮草造成等同于其攻击值的伤害。因此你的粮草会减少**5**点。

B

你选择防守丁奉



你的**廉芳**和对手的**丁奉**各自对对方造成等同于自身攻击值的伤害，又因为**丁奉**的攻击值大于**廉芳**的生命值。所以**丁奉**会对你粮草造成①点（ $3-2=1$ ）穿透伤害。未被防守的**戈定**将对你的粮草造成②点战斗伤害。最终，你的粮草减少了③点，你的**廉芳**会因阵亡被置入墓地。

C

你选择防守戈定



你的**廉芳**和对手的**戈定**各自对对方造成等同于自身攻击值的伤害，未被防守的**丁奉**将对你的粮草造成③点战斗伤害。最终，你的粮草减少了③点，你的**廉芳**和对手的**戈定**都会因阵亡被置入墓地。



翻开折页以查看战斗实例

最高原则

- ▣ 卡面效果为准：当三国智的卡牌与规则手册中所说的情况抵触时，以卡面效果为准。
- ▣ 主动玩家优先：当需要多名玩家同时做某些决定时，由主动玩家（正在进行回合的玩家）优先决定。
- ▣ 以“不”为大：当一些效果作用告诉玩家可以做某些事情，而另一些效果作用告诉玩家不能做该事情的时候，玩家便不能做这件事情。



○ 進行遊戲 - 開始流程

開始流程

準備流程

戰鬥流程

結束流程

□ 重置階段

首先，重置你场上所有处于横置状态的将领卡。
然后，所有“直到……被重置”的效果会结束。在“重置阶段被重置时”的触发式效果会被触发。
最后，游戏解析完毕这些触发式效果，你的重置阶段结束。

□ 开始阶段

首先，所有“每当回合开始时”的触发式效果会被触发。
然后，你会得到使用卡牌的机会，之后轮到下一个玩家。
最后，如果所有玩家都不再做事，且连环为空，那么你的开始阶段结束。

□ 抓卡阶段

首先，你从你的卡组抓一张卡。（注意，如果你是先开始回合的玩家，那么你第一个回合的抓卡阶段不能抓卡）
然后，所有“抓卡阶段抓卡时”的触发式效果会被触发。
最后，游戏解析完毕这些触发式效果，你的抓卡阶段结束。

○ 進行遊戲 - 準備流程

开始流程

准备流程

战斗流程

结束流程

准备流程没有阶段之分。

首先，所有“准备流程开始时”的触发式效果会在此时触发。

然后，你会得到使用卡牌的机会，之后轮到下一个玩家。在准备流程你可以做很多事情，其中一些事情不能被对手回应，这样的动作称为特殊动作。

准备流程你可以做的事情包括：

特殊动作：

- ▲ 摆放兵权。你每个回合最多摆放一张兵权；
- ▲ 征兵。征兵是指你舍弃3张手牌，之后从你的卡选取1张基础兵权加入手牌，然后洗切你的卡组；
- ▲ 盖放谋略。

除特殊动作外，你还可以做以下事情，这些事情可以被对手回应：

- ▲ 派遣将领。你每回合最多派遣一名将领；
- ▲ 装备宝物；
- ▲ 发动谋略。但必须遵照其发动速度行事；
- ▲ 使用将领的启动式效果；
- ▲ 翻转将领卡。

最后，如果所有玩家都不再做事，且连环为空，那么你的准备流程结束。

○ 進行遊戲 - 戰鬥流程

开始流程

准备流程

战斗流程

结束流程

□ 进攻阶段

首先，你可以在进攻阶段选择你场上的将领向你的对手发动进攻。

然后，你所选择发动进攻的将领成为进攻将领，所有“每当……进攻时/战斗时”的触发式效果会被触发，并被游戏解析。你和你的对手会得到使用卡牌或效果的机会。

最后，如果所有玩家都不再做事，且连环为空，那么你的进攻阶段结束。

□ 防守阶段

首先，你的对手可以在防守阶段选择他场上的将领来防守你的进攻将领。将领的攻防关系必须是一对一的。

然后，对手所选择发动防守的将领成为防守将领，所有“每当……防守时/战斗时”的触发式效果会被触发，并被游戏解析。之后，你和你的对手会得到使用卡牌或效果的机会。

最后，如果所有玩家都不再做事，且连环为空，那么你的防守阶段结束。

▣ 伤害计算阶段

首先，所有在“伤害计算时”的触发式效果会被触发。

然后，游戏解析完毕这些触发式效果。进攻将领会造成等同于它攻击值的战斗伤害，你将这些伤害分配到防守将领或是对手的粮草上：

如果进攻将领没有被防守，则你将进攻将领造成的所有伤害分配到对手的粮草上。

如果进攻将领被防守，则你先把进攻将领造成的所有伤害分配到防守将领上，如果这个防守将领被分的配伤害足以使其阵亡，那么多出来的伤害会被分配到对手的粮草上。

其次，防守将领会造成等同于它攻击值的战斗伤害，你的对手将这些伤害按同样流程分配到其防守的进攻将领上。但如果这个进攻将领被分配的伤害足以使其阵亡，多出来的伤害不会被分配到你的粮草上。

最后，所有伤害将被作用于对应的将领或粮草上。所有“每当……造成/受到伤害时”的触发式效果被触发。游戏解析完毕这些触发式效果后，你的伤害计算阶段结束。

○ 進行遊戲 - 結束流程

开始流程

准备流程

战斗流程

结束流程

□ 结束阶段

首先，所有“每当回合结束时”的触发式效果会被触发。

然后，你和你的对手会得到使用卡牌或效果的机会。

最后，若双方都不再做任何事情，且连环为空，则你的结束阶段结束。

□ 清除阶段

首先，所有玩家场上将领身上的战斗伤害会被清除。

然后，所有玩家场上的横置盖放谋略会被重置。你的清除阶段结束。

□ 弃卡阶段

首先，检查你的手牌是否超过了上限，你的手牌上限是7张，如果超过，则需要将手牌弃至上限。

然后，所有“某回合内”、“直到某回合结束”或“X回合”的效果会在此时结束。

最后，你的弃卡阶段结束。这也表示你的玩家回合结束。

开始流程

重置阶段

开始阶段

抓卡阶段



准备流程

无阶段之分

可以使用各种卡牌



战斗流程

进攻阶段

防守阶段

伤害计算阶段



结束流程

结束阶段

清除阶段

弃卡阶段

速查表 - 符号

▣ 启动式效果中的符号:

效果的开头带有 ，或者效果的结尾带有  或 ，都表示该效果为启动式效果。

 在启动式效果的开头，称为横置效果。在你的准备流程，拥有行动权且连环为空的时候，你可以横置卡牌来使用该效果。

 在启动式效果的结尾，称为平速效果。在你的准备流程，拥有行动权且连环为空的时候，你可以使用该效果。

 在启动式效果的结尾，称为急速效果。在任何你拥有行动权且连环为空的时候，你可以使用该效果。

▣ 触发式效果中的符号:

 表示卡牌上场时，所触发的效果。

 表示卡牌翻转时，所触发的效果。

□ 其他符号：



表示该卡牌在场上作为主将的时候具有的效果。



表示该卡牌在场上作为军师的时候具有的效果。



表示该卡牌在场上作为副将的时候具有的效果。



表示该卡牌控制者场上拥有的兵权满足成长符号上所表明的条件时具有的效果。



表示卡牌的控制者可选择从卡组选取效果所指定的卡牌，展示后加入手牌，并洗切卡组。



表示一回合内，被启动或被触发的效果拥有额外次数限制。

速查表 - 稟賦

□ 触发式稟賦效果：

掠夺：每当该掠夺将领对敌方粮草造成战斗伤害时，己方增加与该战斗伤害相同数量的粮草。

刚勇：每当该刚勇将领或该刚勇阵型单独进攻时，该刚勇将领或刚勇阵型+①攻命，直到当前玩家回合结束。♣

荡枪×：每当该荡枪将领被防守时，该荡枪将领可对①名防守玩家场上未防守该荡枪将领的将领造成×点战斗伤害。

火矢×：每当该火矢将领或该火矢阵型进攻时，该火矢将领或该火矢阵型对防守玩家粮草造成×点战斗伤害。

镇守×：每当该镇守将领或镇守阵型防守时，该镇守将领或该镇守阵型+×攻命，直到当前玩家回合结束。♣

背水×：每当该背水将领战斗时，若己方手牌数为0，则该背水将领+×攻命，直到当前玩家回合结束。♣

威凛：■：可选择①名指定敌方场上兵权条件总数<该威凛将领的副将返回手牌。

援军：■：♣：①张虎符兵权。

相术 × : : 可查看己方卡组顶 × 张卡, 重新排列并返回卡组顶后, 抓 ① 张卡。

毒箭 × : : 该毒箭将领可对 ① 名指定敌方场上将领造成 × 点永久伤害。

暗箭 × : : 该暗箭将领可对 ① 名指定敌方场上将领造成 × 点永久伤害。

▣ 启动式稟赋效果:

愈术 × : 己方 - ② 粮, 之后该愈术将领清除 ① 名指定己方场上已受到永久伤害的将领的 × 点永久伤害。



先知 × : 查看己方卡组顶 × 张卡, 之后按任意顺序返回卡组顶。  

先锋: 舍弃 ① 张虎符, 之后放置该先锋将领上场。 

速查表 - 稟賦

■ 静止式稟賦效果：

忠义：忠义将领不能被敌方玩家控制且不会成为逃降将领。

刺探：敌方玩家展示其回合抓卡阶段所抓到的卡。

神算：己方谋略的智力条件+①。

仗枪：仗枪将领可以与己方场上另①名可以防守且具有仗枪的将领协同防守。

联破：联破将领可以与己方场上另①名可以进攻且具有联破的将领协同进攻。

升盾X：敌方对升盾将领造成的伤害- $\times$ 。

骁勇：骁勇将领或骁勇阵型必须被防守。

虎视：（将领）虎视将领的控制者可选择①名敌方场上兵权条件总数 $\leq$ 该虎视将领的将领为进攻目标，且该将领必须防守该虎视将领。

（阵型）虎视阵型的控制者可选择①名敌方场上的将领或阵型为进攻目标，且该将领或阵型必须防守该虎视阵型。

强弓：（将领）强弓将领不能被不具有强弓且不具有刀盾的将领防守，不具有强弓的将领不会对强弓将领造成反击伤害。

（阵型）强弓阵型不能被将领或不具有强弓且不具有刀盾的阵型防守，不具有强弓的阵型不会对强弓阵型造成反击伤害。

先发：（将领）与不具有先发的将领对战的先发将领，将优先对其目标造成战斗伤害。

（阵型）与将领或不具有先发的阵型对战的先发阵型，将优先对其目标造成战斗伤害。

守护：如果己方场上将领将要受到敌方对其造成的伤害，则可改为未在战斗中的守护将领或守护阵型受到该伤害。



速查表 - 阵营效果



汉军：该将领卡不具有阵营效果。



袁绍军：若该将领卡具有骑兵属性，则不能被仅具有刀盾属性或不具有任何兵种属性的将领防守。



乌丸军：该将领卡阵亡时，若其控制者场上的该阵营将领数量 ≥ 3 ，则生还该将领卡。



曹操军：该将领卡被敌方玩家所控制的谋略指定时，该谋略的控制者-①粮。



诸侯军：该将领卡在场上，除非其控制者从手牌舍弃①张虎符兵权，否则其控制者不能发动战斗。



孙权军：该将领卡在场上，其控制者的手牌上限+①。最多因此手牌上限+③。



刘备军：该将领卡离场时，其控制者+①粮。



鲜卑军：该将领卡在场上，其控制者粮草上限-②。



董卓军：该将领卡上场时，敌方玩家-①粮。

吕 吕布军：该将领卡造成的穿透伤害+①。

南蛮 南蛮军：该将领卡对敌方玩家粮草造成伤害时，若其控制者场上该阵营将领数量 $\geq$ ②，则该敌方玩家将其卡组顶①张卡置入墓地。



速查表 - 術語

阵亡：将领卡受到的伤害加起来如果等于或大于它的生命值，这名将领就会阵亡。阵亡的将领会被置入墓地。

破坏：一些效果会破坏某张卡牌。被破坏的卡牌会被置入墓地。将领生命值被减到0或以下也属于被破坏，并不是阵亡，且不能被生还。

牺牲：根据效果将你自己场上的卡牌置入墓地。

改为：“改为”之后描述的情况即是某个游戏状况被替换掉会发生的事情。被改变的事情，将以实际发生的为准。

防止：“防止”之后描述的内容被防止后不会发生。

生还：意指“每当该将领阵亡或被破坏时，如果该将领将会因此被置入墓地，则改为清除其受到的所有伤害且离开战斗。”

舍弃：舍弃卡牌是指将卡牌从手牌置入墓地。

展示：展示卡牌，是指将特定卡牌的所有正面信息呈现给效果所要求的玩家。

上场将领：被派遣的，在连环中等待对手回应和游戏解析的将领。

支付：某些效果要求玩家支付粮草，则是指该玩家粮草减少必要的数量，其支付对象增加相等数量的粮草。

对战：对战是指进攻将领与防守将领之间的战斗关系。

重置：将横着放置的卡牌变为竖置放置的动作称为重置。

离场：指卡牌从场上区域移动到其他区域。

玩家回合：一个玩家所有流程都经历一次，称为一个玩家回合。

回合：所有玩家的玩家回合都经历一次，称为一个回合。

致命伤害：致命伤害是将领卡所累积受到的所有伤害中，最近一次使其所累积的伤害大于或等于其生命值的伤害。

穿透伤害：分配被防守的进攻将领所造成的伤害时，大于防守将领致命伤害且被分配到防守方粮草上的战斗伤害。

反击伤害：防守将领对进攻将领造成的伤害。

伤害抗免：具有某种伤害抗免的将领不会受到所限定的该种伤害，之前被标记在其上的该种伤害会被清除。