

遊戲概述

【三分鐘三國】 遊戲規則

用手機google文件的朋友，底下有分頁可以切換喔！用電腦的朋友可從左側切換分頁。

用其他裝置的朋友可以找找看哪裡可切換分頁（這一頁叫做「遊戲概述與卡片介紹」）。

如果用瀏覽器看（如Chrome、Safari）的，可能沒辦法換分頁，麻煩你們往下捲了。

亂世將起，英雄並起。有志問鼎者，但花三分鐘，便可識得勝負之道，躬身入局。

然沙場之變，不止於此——五十四位三國英傑各懷奇謀，或加兵勢，或改戰局，或翻盤於須臾之間。簡明之規則，如開卷兵書；無窮之變化，任君運籌。

遊戲人數：2~4人

遊戲時間：基本規則3分鐘、進階或牌組構築規則3~30分鐘

遊戲年齡：7歲以上

遊戲配件：牌盒 * 1、武將卡 * 40、軍師卡 * 14、輔助小卡 * 2

建議第一次教學及遊戲時，先玩一場【[基本規則](#)】，讓新手體驗一次戰鬥、衝刺及計分的完整流程，並幫助新手更好理解進階遊戲的武將效果。

基本規則教學+遊戲大約只要三分鐘，故此遊戲取名為「三分鐘三國」。

如果您想先大致了解遊戲，或是已經聽過教學只是想要複習，可以先看【[規則簡述](#)】的簡略介紹，了解大致架構後再看【[基本規則](#)】的細節。

想要體驗更多變化的玩家，可在學會基本規則後，玩進階規則，有很多武將效果的變化。第一次玩建議參閱：【[第一次加效果](#)】，想再進一步挑戰請參閱：【[進階遊戲](#)】

當您很熟悉這套遊戲時，不妨玩構築遊戲，享受自己組牌、建構三國夢幻隊的樂趣。請參閱：【[初級構築遊戲](#)】、【[完整構築遊戲](#)】

卡片介紹

【卡片介紹】



藍色是進階規則(加入武將效果)才會使用的元素

左上角提醒符號意思

手指:提醒之後的回合會有效果

數字:提醒第幾回合會有效果

時鐘:提醒結算時會有效果

旗子:提醒有影響計分的效果

禁止符號:提醒有無效其他武將能力的效果

蜘蛛網:提醒他當運糧官時有翻開後發動的效果

【規則簡述】

快意沙場:【規則簡述】

這是簡單描述的規則，方便玩家快速閱覽。

因此省略了一些細節。

如果要看正式的規則介紹，【[基本規則](#)】頁面有更完整的基本規則與圖例。

1. 每個人各拿一組武將牌，數字分別是345678，不看效果只看數字
2. 每個人秘密蓋一張「運糧官」，蓋幾代表「以後每贏一次得幾分」
3. 總共五回合，每回合每人同時出一張牌比大小
4. 第五回合可以決定要不要「衝刺」:扣4分、那張牌數字+2
5. 如果有人連續三回合獲勝就不看總分直接獲勝
6. 否則計算總分，分數最高的就稱霸三國而前途無量

想知道更多細節嗎？在【[基本規則](#)】頁面有更完整的基本規則與圖例。

1.【基本規則】

初出茅廬：【基本規則】

[兩人規則]

遊戲準備：

兩位玩家各拿一組數字3~8的紙牌



在基本規則中，忽略牌上的效果欄。只要看牌上的數字即可。

遊戲流程：

1. 蓋運糧官

遊戲開始時，每人選一張牌，覆蓋在面前，這張牌稱作運糧官。
彼此不知道對方覆蓋什麼牌。

遊戲的目標是分數最高， 勝場數 $\times$  運糧官的數字就是大致的得分。

2. 戰鬥階段

分為五個回合。

每回合，每人同時從手中剩餘的牌，選擇一張打出，再同時公布。



牌上的數字就是戰力 ⚔️，戰力 ⚔️ 較大者獲得一次勝場 🏰。

如果戰力 ⚔️ 一樣大，這回合平手而沒人獲得勝利。

打出的牌不收回。

玩家可以看到彼此打出來的牌，並推測對方剩餘的手牌，及運糧官數字。

重複以上流程，直到第五回合。

公開第五回合出的牌前，可以決定是否要「衝刺」：如果要，結算時分數 🚩 -4、這回合的戰力 ⚔️ +2。

翻開牌的同時，嘴巴喊衝刺，即表示有衝刺；否則便無衝刺。

如果擔心有時間差造成不公平，也可以在公開牌之前先用手蓋著牌，將牌上下顛倒放就是衝刺、正放就是不衝刺。

五回合結束後，每人都得到 🏰 勝場數 × 🖐️ 運糧官的數字 的分數 🚩，並計算「衝刺」的扣分。

例如：A蓋8、贏2次、衝刺1次，得到 $8 \times 2 - 4 = 12$ 分；B蓋4、贏3次、沒衝刺，得到 $4 \times 3 = 12$ 分。

分數 🚩 高的人贏得遊戲。



如果分數平手，則第一回合勝利的人贏得遊戲，再平手最高分者皆共享勝利。

但是，遊戲過程中，如果有人獲得3個回合的勝利，就直接贏得遊戲，不用計算分數。

例如第123或234或345回合都他贏，就是連續三回合；如果第124回合他贏、第3回合平手，並不算連續。

因遊戲張力考量，此處規則經過修改，因此與輔助小卡略有不同。



[卡片擺放方式]

遊戲開始後，擺放卡片時，建議依下圖方式放置，方便所有玩家紀錄與回憶：



其中，獲勝的場次，把卡片稍微往前推；衝刺的場次，把卡片上下顛倒放置。



為了方便記錄，有衝刺的牌，就倒過來放，將底部的馬對著對手。

衝刺符號朝前



[三、四人遊戲規則]

以下僅列出與兩人遊戲不同之處：

三人遊戲中，戰力  最高的人，贏得這回合。若並列最高，他們都獲得勝利。

例如：

三人分別出7、8、8，則出8的兩人戰力  並列最高，故皆獲得勝利；

三人均出8，則三人戰力  並列最高，故皆獲得勝利。

三人遊戲中，如果有人獲得3個回合的勝利，分數  +5分；連續獲得4個回合的勝利，就直接贏得遊戲，不用計算分數。

四人遊戲中，戰力  至少贏過兩個人的人，贏得這回合。

例如：

四人分別出5、5、6、6，出6的二人戰力  贏過出5的兩個人，故皆獲得勝利；

四人分別出5、6、6、7，出7的人戰力  贏過三個人，故獲得勝利；出6的兩人戰力  只贏過出5的一個人，因此出6的兩人皆未獲勝，出5的人亦未獲勝；

四人分別出3、4、4、4，出4的三人戰力  只贏過出3的一個人，因此出4的三人皆未獲勝，出3的人亦未獲勝。

四人遊戲中，如果有人獲得3個回合的勝利，同樣是直接贏得遊戲，不用計算分數。
如果有兩人達成這個條件，一樣是第一回合勝利的人贏得遊戲，再平手最他們共享勝利。



【第一次加效果】

小試身手:【第一次加效果】

這個遊戲有很豐富的武將與軍師效果。

為了讓新手更容易上手，第一次加入效果時，建議用以下玩法，循序漸進接觸軍師與武將效果。

如果您有較豐富的桌遊經驗，則可評估是否直接進行【[進階遊戲](#)】。

[超簡單玩法:只玩軍師效果]

維持基本規則，只讓每人加入兩位軍師

1. 挑出軍師:諸葛亮、魯肅、周瑜、程昱、呂蒙、賈詡、郭淮、司馬懿等軍師。
2. 每個玩家輪流挑兩位軍師。(為了規則簡單在此不用S型挑選。)
3. 跟基本規則一樣不玩武將效果，只玩軍師效果。軍師的效果如果沒有特別說明，就是在蓋運糧官之前發動。
4. 照基本規則戰鬥直到分出勝負。

[簡單玩法:只玩武將效果]

1. 建議先進行兩人遊戲，同時觸發的效果較少，學習較快。
2. 挑出以下這些牌：

第一副牌:3小喬、4黃蓋、5曹操、6周泰、7黃忠、8張郃

第二副牌:3貂蟬、4蔣欽、5許褚、6魏延、7龐德、8呂布

這些牌是效果較簡單或重複性較高、又有一些組合技。

3. 每位玩家隨機得到其中一副牌。
4. 玩法與基本規則大致相同，只是啟用武將效果。詳情請參閱【[進階遊戲](#)】，從[開戰]章節開始看，武將效果請參閱【[武將特殊能力說明](#)】。

5. 熟悉以上牌組後，可以讓玩家們交換牌組來玩，嘗試不同牌組。

6. 想嘗試更多組合，或[進行三、四人遊戲](#)，可以加入軍師，或使用以下其他副牌：

第一副牌：3小喬、4黃蓋、5曹操、6周泰、7黃忠、8張郃、周瑜、程昱

第二副牌：3貂蟬、4蔣欽、5許褚、6魏延、7龐德、8呂布、呂蒙、龐統

第三副牌：3甄宓、4糜竺、5孫權、6馬超、7夏侯淵、8太史慈、郭淮、司馬懿

第四副牌：3黃月英、4曹植、5李嚴、6張遼、7凌統、8關羽、諸葛亮、魯肅

6. 如果您感覺武將與軍師的效果還有更好的搭配，恭喜您！已經很了解這個遊戲了！歡迎進行[進階遊戲](#)（或較簡單的變體規則們），跟其他主公搶奪武將，嘗試更多組合……甚至進行構築遊戲，自己組更強的牌組，與其他主公爭奪天下！





2. 【進階遊戲】

逐鹿天下：【進階遊戲】

加入武將與軍師特殊能力，並讓大家輪流挑選，增加更多變化。

建議新手第一次接觸武將效果時，先參閱【[第一次加效果](#)】頁面選擇較簡單的武將。
也歡迎先參考本分頁後方的[簡易變體規則]，從閱覽較少牌的方式開始遊戲。

[選牌]

有幾人就隨機抽取幾組345678及人數2倍的軍師，放在桌上讓大家都能看見。

兩人遊戲：第一人拿1張，之後每人輪流拿2張，直到拿滿8張牌為止。



三人遊戲:S形選牌:依照第1、2、3、3、2、1、1、2、3、3.....人的順序,輪流拿牌。每個人第一次拿牌都拿1張,之後就都拿2張,直到拿滿8張牌為止。

例如:A選1張→B選1張→C選1張→C選2張→B選2張→A選2張→A選2張→B選2張→C選2張→C選2張→B選2張→.....

四人遊戲:S形選牌:依照第1、2、3、4、4、3、2、1、1、2.....人的順序,輪流拿牌。每個人第一次拿牌都拿1張,之後就都拿2張,直到拿滿8張牌為止。

例如:A選1張→B選1張→C選1張→D選1張→D選2張→C選2張→B選2張→A選2張→A選2張→B選2張→C選2張→D選2張→D選2張→C選2張→.....

每個人每個數字最多拿1張、軍師最多拿2張。

兩人遊戲策略變體:拿出跟三人遊戲一樣多的牌(三組345678及6張軍師),然後依兩人遊戲的方式選牌。但每人每個數字最多可以拿2張(最多只能三種數字有2張,例如不能3456都各有2張)、軍師最多可以拿3張。

全部牌都被拿光後,每個人秘密棄掉4張牌,只要棄牌後有兩張軍師、六張武將數字總和是33就好。例如:六張武將分別是344688。

[開戰]

依照上述流程選好牌後，即依以下正式流程進行遊戲。戰鬥與計分方式與基本規則同。

詳細遊戲流程：



公布軍師並發動效果

↓

蓋運糧官

↓

#出牌及決定是否衝刺(如有特殊效果)

↓

所有人同時公布出的牌及是否衝刺

↓

判定當回合勝負

↓

檢查是否有人得到連勝獎勵。

↓

如果已第五回合，進入結算階段;否則回合數+1，檢查有無該回合才發動的效果(例如陸遜、周瑜)，並重複執行#，

↓

處理「結算時」效果並重新判定受影響回合的勝負。(此時的勝負不會影響連勝獎勵)

↓

計算所有人得分，包括：🏰 勝場數*👤 運糧官戰力、衝刺一次扣4分、角色效果加減分、連勝獎勵等。

[卡片擺放方式]

在進階遊戲中，卡片擺放方式與基本規則相同。將軍師擺在運糧官旁邊如下圖。

此外，如果有第N回合發動的效果，例如第三回合才能取回的手牌，可以擺在第三回合的格子內。



[簡易變體規則]

如果想玩比較簡單的遊戲，減輕閱讀負擔，可使用以下變體規則(由淺至深排列)：

1. 不玩武將效果，僅放出軍師，每人依上述規則選出2位軍師就好。
2. 不玩軍師，僅放出武將，每人依上述規則選出345678各一位武將就好。
3. 隨機發牌直到每人都有345678與兩軍師。

再隨機開5張牌放到桌面中央。

依照第1、2、3、4、4、3、2、1人的順序，每人可輪流跟桌面交換1張牌。

(此玩法只要看自己拿到的牌跟中間的牌)

玩完一局即定勝負。

4. 隨機發牌直到每人都有345678與兩軍師。

(因此玩家只要看自己的牌、不用看全部的牌)

玩完一場遊戲後，所有人將自己的八張牌傳給左手邊的玩家，再進行一場遊戲。直到每個人都拿過每一副牌。

贏得最多場遊戲的人獲勝。

【武將特殊能力說明】

【武將特殊能力說明】

圖例：

=戰鬥力 =分數 =勝場數 =運糧官戰力

如果沒有特別註明，效果的對象就是武將自己、或出這名武將的玩家。例如：+1是這名武將戰力+1。

如果沒有特別註明，效果都是本回合發動。

衝刺所增加的戰力，不算是+效果，也不算是因效果增加的.

原則上，武將效果在當運糧官時都不會發動，例如黃忠的+0.5。

除了「當運糧官時：」的效果(藍字)，能在(且也只有)在當運糧官時可發動。

如果出**X**—孫尚香、甄宓、太史慈、張郃等

「如果出**X**」(**X**為數字)之類的效果，指的是牌左上角寫的原始數字。

不管有多少增減的效果，都只看原始數字。

交換牌—丁奉、太史慈

交換牌出的效果，換出牌的牌視為這回合出的牌，效果會發動、衝刺狀態與丁奉或太史慈原本的狀態相同。

如果同時有兩個人有交換牌的效果，他們同時決定是否交換。

未得勝—朱然、徐晃、孫尚香、劉備等

只要沒贏，不管平手(2人或4人遊戲)還是低於他人，都算未得勝。

先看其他人出牌、自己再出的情況，例如程昱的第四回合，如果你在該回合可衝刺(因為其他效果)，在出牌時也可決定是否衝刺。

同時使用的效果

如果同一時機有兩人以上可發效果，例如孫策的運糧官效果及陳宮的效果，順序自由決定。可以在看到其他人發效果後自己再補發。如果需要順序，則由遊戲持有者指定從誰開始，順時針宣布有無效果要發，如果所有人依序表明不發就跳過發動時機。

在較罕見的情況中，如果因複數「覆蓋手牌」效果，導致某回合沒牌可出（例如：自己的馬良＋敵方的張郃，或在第四回合出龐德），該回合不用也不能出牌、不能衝刺，基礎戰力為0（可因而再增減戰力）。

敵方

3、4人遊戲中，影響「敵方」之效果，會影響到每一位其他玩家，不會影響到自己。

如：龐統會讓每一位其他玩家第一回合武將效果無效，但自己第一回合的武將不受影響。

如果敵方

3、4人遊戲中，以「如果敵方」為條件的效果，

在3人遊戲中需有1位其他玩家滿足此條件，

4人遊戲中需有2位其他玩家滿足此條件。

如：4人遊戲中，如果只有1位其他玩家的手牌數多於出魏延的玩家，則不會觸發魏延效果。必需要有2位其他玩家的手牌數多於出魏延的玩家，才會觸發魏延的效果。

遊戲中與結算時——張飛、姜維、馬謖、孫尚香等

第一次接觸武將效果時，可考慮不加入「結算時」效果的卡片。

「結算時」的效果，是在第五回合結束後，在計算分數前，才重新計算當回合戰力與勝負。

所以只會影響結束時的計分（勝場數×運糧官的數字），不會影響遊戲中途的連勝獎勵。

如果遊戲中因為有人連勝三回合（三人遊戲中是四回合）而提早勝利，就等不到結算時的效果了！

反之，若在結算時才因為結算效果而變成連勝，不會因此獲得連勝獎勵（包括三人遊戲中的連勝三回合得到5）。

「下回合勝利的人」、「如果勝利」、「如果未得勝」的效果，以結算時為準。

3.【初級構築遊戲】

運籌帷幄：【初級構築遊戲】

每人需有一套完整遊戲(即【三分鐘三國】54張牌)。

每人從54張裡挑選345678各一張＋兩張軍師。

2~4人於組好牌後，分別拿自己組的牌，進行【[進階遊戲](#)】的「開戰」並結算勝負。

[同國籍獎勵]

如果出場(起始組合或換完備牌後的狀態)的8張牌中，有6張牌同國籍(即姓名框同色)，則可將一張牌改放數字小1的牌、另一張牌改放數字大1的牌。例如將4換成3、將6換成7，而總共有335778六個數字。

如果有7張同色，則可如前述方式換牌，或只將其中一張牌改放數字大1的牌。例如將4換成5，而總共有355678。

如果有8張同色，則可如前述方式換牌，或將一張牌改放數字小1的牌、兩張牌改放數字大1的牌，例如將8換成7、將5換成6、將6換成7，而總共有346777；或直接將兩張牌改放數字大1的牌，例如將5換成6、將6換成7，而總共有346778。

關於同國籍張數與獎勵整理如下表：

同國籍武將數	組牌獎勵
6	將一張牌改放數字小1的牌、另一張牌改放數字大1的牌
7	可使用更上方的任何獎勵 或 將一張牌改放數字大1的牌
8	可使用更上方的任何獎勵 或 將一張牌改放數字小1的牌、另兩張牌改放數字大1的牌 或 將兩張牌改放數字大1的牌

[同名武將處理]

3、4人遊戲負面效果處理

3、4人遊戲中，每人只會受同一敵方軍師、武將的扣分(如：賈詡、郭淮)、覆蓋手牌(如：周瑜、黃蓋、張郃)或其他負面效果(如龐統、魯肅)效果影響一次。而且如果自己已經出了那位武將，就不受那位武將效果影響。

例如4人遊戲中，其他3人軍師都有周瑜(讓我覆蓋一張手牌)，我仍只要覆蓋1張手牌；而其他3人因為已經出了周瑜，就不會受到周瑜的影響，而不用覆蓋手牌。

又例如第一回合有人出黃蓋(讓我覆蓋一張手牌)、第二回合也有人出黃蓋，我第二回合不用多蓋一張。而第二回合有人出黃蓋時，第一回合已經出過黃蓋的人不受黃蓋效果影響而不用覆蓋手牌。

又例如4人遊戲中，其他3人軍師都有賈詡(如果我第三回合的牌小於第四或第五回合，-3)，則我符合該條件時，也只會-3，而不會-9。至於有放賈詡的人，不會因為其他玩家的賈詡而扣分。

例如4人遊戲中，AB兩位對手軍師都有龐統(敵方第一回合武將效果無效)，則玩家C跟我第一回合武將效果無效，玩家AB不受影響。

例如4人遊戲中，ABC三位敵方軍師都有魯肅，則他們同時指定數字後同時宣布，我會受到所有人指定的數字的限制，但ABC則不受其他人的魯肅效果影響。

情報效果處理

如果第四回合不只一位玩家有程昱、第五回合不只一位玩家有法正等情況，則沒有程昱、法正的玩家先公布他們的情報給有程昱、法正的玩家，然後有程昱、法正的玩家同時決定要出什麼牌或是否衝刺。

4.【完整構築遊戲】

亂世奸雄：【完整構築遊戲】

每人需有一套完整遊戲。

請先參閱【[初級構築遊戲](#)】，組牌方式相同。

但是，每個人組三副牌(345678+兩軍師)，並預備4張任意備牌，共28張。
這28張牌完全不重複，所以只要一套遊戲就可以組出完整的一副牌。

擁有牌組的2~4人，可以用自己的牌組對戰。

在開始對戰前，每個人將自己的第一、第二、第三副牌各放成一疊(背面朝上)依序擺放，並公開每一副牌的軍師。

每個人可以看到其他人的軍師後，將備牌與第一副牌組交換任意張牌。

交換完以後的牌仍須符合組牌規則。

也可以交換軍師，但每副牌只能換掉一張軍師。

第一局遊戲拿第一副牌、第二局遊戲拿第二副牌、第三局遊戲拿第三副牌對戰。

第二三局開始前，將備牌與接下來要用的牌組交換任意張牌。

先贏得兩局勝利者贏得遊戲。

否則三局遊戲後，勝場數最高的人獲勝。勝場數最高者平手則共同獲勝。

2~4人規則對照表

2~4人規則對照表

這是規則摘要，方便大家對照不同人數的規則，讓玩家快速找到答案。

詳情請看其他頁面。

規則	兩人遊戲	三人遊戲	四人遊戲
每回合誰獲勝	數字最大的獲勝 並列最大則都未得勝	數字最大的獲勝 並列最大的都贏	數字至少贏過兩個人的獲勝
連勝獎勵	連勝三回合直接獲勝	連勝三回合  +5 連勝四回合直接獲勝	連勝三回合直接獲勝
「敵方」	指對手	指所有對手	指所有對手
「如果敵方」	對手符合條件	其中一位對手符合條件就好	其中兩位對手符合條件就好
構築遊戲 同名武將效果處理	無特別規則	每人只會受同一敵方軍師、武將的扣分(如：賈詡、郭淮)、覆蓋手牌(如：周瑜、黃蓋、張郃)或其他負面效果(如龐統、魯肅)效果影響一次。而且如果自己已經出了那位武將，就不受那位武將效果影響。	

Q&A規則問答

遊戲問與答

[組牌規則部分]

Q: 完整構築遊戲中, 在交換備牌時, 若要把軍師換成備牌時, 具體怎麼做?

A: 換牌前, 雙方都把那局的軍師及武將8張牌、及備牌4張牌, 共12張牌, 拿到手上, 換好後再將四張牌放回備牌區。

所以雙方不知道彼此換了幾張牌、換了武將還是軍師。

雙方都換好後, 依照規則發動軍師效果、蓋運糧官等流程進行遊戲。

[基本及進階遊戲武將效果部分]

Q: 如果  +0.5 (例如因黃忠、黃月英效果), 7.5會贏過7嗎?

A: 會。

Q: 如果武將效果要我覆蓋手牌, 但我當時沒有手牌, 還需要蓋嗎?

A: 不用蓋。而武將的其他效果仍然會處理。例如龐德, 即使沒蓋到手牌, 仍然可以  +1。

Q: 如果武將本來衝刺, 被朱然的運糧官效果變成未衝刺, 還需要  -4嗎?

A: 不用。

Q: 如果甘寧(衝刺)遇到敵方蔣欽或夏侯淵, 甘寧勝利, 也算有無效敵方的效果嗎?

A: 有。蔣欽或夏侯淵還是有效果(只是沒有達成條件), 這個效果被無效了。

Q: 如果第五回合有人出馬超, 所有玩家還要重新決定是否衝刺嗎?

A: 還是要, 就算原本衝刺的人, 重新決定後也可以不衝刺。另外, 如果在其他回合, 有人已經因其他效果而衝刺了, 遇到馬超, 一樣可以重新決定是否衝刺。

Q: 如果我第一回合出夏侯惇, 第二回合隨機出了太史慈(因為組牌同國籍獎勵而可以放2張8)且敵方出3或4, 我可以換牌嗎?

A: 不可以, 整個第二回合都不能看牌, 所以也無法從手牌中拿取最大的武將。

Q: 如果我第一回合出夏侯惇, 第二回合我決定是否打開運糧官孫策前, 可以看自己出了(抽到)什麼牌嗎?

A: 不可以, 整個第二回合都不能看牌。

Q: 玩家A出關羽(+效果改成加分)並受到上回合周泰的效果+1, 遇到玩家B出趙雲(敵方武將不能增加) , 玩家A是否會+1分?

A: 關羽不能增加, 所以也沒得把+改成加分, 因此不會加分。

Q: 二或四人遊戲中, 如果因為敵方司馬懿的效果, 導致我連勝三回合、但遊戲還沒結束, 然後我又勝利因此連勝四回合了, 會怎樣?

A: 此時跟三人遊戲一樣, 連勝四回合, 直接獲得整場遊戲勝利, 遊戲結束。

[構築遊戲部分]

構築遊戲有可能很多玩家都放同樣的武將, 例如兩個人都放魯肅。

此部分QA主要處理同名武將問題。

Q: 多位玩家軍師都有魯肅, 指定數字的順序為何?

A: 有魯肅的玩家同時公布自己指定的兩個數字。

同時的意思是: 無法看別人出的數字而改變自己的決定。

可以同時用兩隻手比出兩個數字。

Q: 敵方三人軍師都有魯肅, 並且分別指定34、56、78, 我第一回合如何出牌?

A: 在極罕見的狀況下, 如果因多數敵方魯肅的效果, 而沒有任何數字可以出, 則第一回合不用也不能出牌、不能衝刺, 基礎戰力為0(可因而再增減戰力), 就跟沒有手牌而不能出牌的情形相同。

Q: 如果不只一位玩家, 想使用朱然、徐晃的運糧官效果, 應如何決定順序?

A:如果同一時機有兩人以上可發效果,順序自由決定。且可以在看到其他人發效果後自己再補發。

如果需要順序,則由遊戲持有者指定從誰開始,順時針宣布有無效果要發(並且仍可在看到其他人發效果後自己再補發),如果所有人依序表明不發就跳過發動時機。

作者與遊戲資訊

三分鐘三國 遊戲設計

遊戲設計: 洪建全 (Hung ChienChuan)

美術設計: 王金喵、洪建全 (By ChatGPT、Canva)

FB: 洪建全—桌遊設計師 <https://www.facebook.com/HCC.BOARDGAME/>

E-mail: HCCBGs@gmail.com

曾出版: 真心話不冒險、Be My Valentine、王牌檢察官、職場地下城—真心不騙、赤い糸大作戰、拆拳、名片桌遊們、三分鐘三國

特別感謝: 季凡、曉智、劉皓、宗鳴

