

- 正式出版前會進行調整 -

《喵戰三國》規則書

時間: 15-30 分

人數: 1-4 人

適合年齡: 10歲以上

前言

「三國演義」的故事淵遠流傳，一字一句描繪出波瀾壯闊的東漢末年，武將縱馬奔馳征戰，智將謀劃指點江山，「大江東去，浪淘盡，千古風流人物」，寫盡了風起雲湧的大時代。

遊戲中，玩家必須募集最強的三國武將組合與對手進行對戰，對戰勝利的玩家會獲得分數，最後分數高的玩家獲勝。

遊戲配件

- 武將牌 48 張
- 玩家幫助牌 2 張
- 玩家指示物 4 片 (各 2 個，用來標示攻擊力、血量)
- 回合指示物 2 個 (當前回合指示物、先攻玩家指示物)
- 小魚指示物 30 個 (3 條魚 12 個、1 條魚 18 個)
- 遊戲圖板 1 張

擴充項目

- 寶物擴充: 寶物牌 12 張
- 戰役擴充: 戰役牌 6 張
- 謀略擴充: 謀略牌 12 張

武將牌說明

武將名、所屬陣營、兵種、攻擊、血量、速度、武將技能、技能使用回合

遊戲設置

1. 將遊戲圖板擺放到桌上，武將牌面朝下洗勻，放置在一旁作為牌庫，旁邊為棄牌堆
2. 將所有小魚指示物放成一堆，作為供應區
3. 將 2 個回合指示物擺放到圖板上「1」的位置
4. 每位玩家拿取 5 個小魚、屬於自己顏色的指示物 2 片與 1 張玩家幫助牌
5. 有養貓或最近有摸過貓的玩家，擔任起始玩家

遊戲流程

遊戲共進行 3 輪，每輪 5 個階段：

1. 招募階段
每位玩家從牌庫抽牌補滿 5 張手牌(前一輪戰鬥的戰敗方先)
2. 探訪階段
由起始玩家開始，玩家輪流進行探訪，從下面 2 個行動中選擇 1 個執行：
 - 支付 1 點小魚，棄置任意數量的手牌，面朝上放到棄牌堆，然後從牌庫抽牌補到 5 張手牌
 - 選擇略過，保留目前手牌，探訪階段不再行動。

行動結束後輪到對家行動，當所有玩家都選擇略過後，進入下一階段

注意事項

- 若補牌時牌庫用完，將所有棄牌洗勻成為新牌庫
- 玩家可任意查看棄牌堆內的牌

3. 規劃階段

玩家面前的區域會分為前排與後排，前排為出戰區，後排是殿後區，對戰階段中：

- 出戰區的武將牌可使用技能，並用來計算對戰時的速度、攻擊力與血量
- 殿後區的武將牌不能使用技能，僅作為計算陣營與兵種加成

玩家各自選擇本場對戰要使用的 3 張武將牌，面朝下擺放到出戰區，其餘 2 張武將牌面朝下擺放到殿後區，決定完成後雙方同時翻開武將牌，再往下執行

- 計算自己出戰區武將的血量總和與攻擊力總和，將玩家指示物移動到對應數值的格子上
- 陣營加成：計算自己所有武將牌的陣營圖示總數，執行對應該陣營數量的效果
- 兵種加成：計算自己所有武將牌的兵種圖示總數，執行對應該兵種數量的效果

注意事項

- 先執行 x 2 與 x 3 那一面的加成，接著翻面執行 x 4、x 5 那一面
- 同一面加成表，相同陣營/兵種圖示的獎勵是互斥的，不會重複疊加；不同面加成表則分別執行

雙方皆執行完畢後進入下一階段

4. 對戰階段

這個階段最多 4 個回合，每回合玩家會交替優先順序，使用「武將技能」與「普通攻擊」互相攻擊，直到達成對戰結束條件。

將回合指示物上移到「1」的位置，接著各自計算出戰區武將的速度圖示總和數，速度較快的玩家先攻，並拿取先攻玩家指示物，速度相同時，由本輪的起始玩家擔任。先攻玩家將會在第 1 / 3 回合時，先進行回合行動，另一方則是輪替在第 2 / 4 回合先攻。

對戰開始，由該回合的先攻玩家進行回合行動，依照下面順序執行：

- a. 使用武將技能：出戰區武將的技能回合等於當前的回合數時，即可使用武將技能，同一回合的技能由玩家自行決定使用順序
- b. 普通攻擊：將對手血量扣掉我方攻擊力的數值

執行完畢，輪到對手執行上述的回合行動

注意事項

- 只要符合回合數，一回合可使用 1 個以上的技能
- 使用技能不會取代普通攻擊，兩者皆會執行

雙方行動結束後，本回合結束，進入下一回合，將回合指示物移動到下一回合的格子上，一共進行 4 個回合

對戰結束條件：

- 對戰階段中，若有一方玩家血量歸 0，則對戰立即結束，另一方玩家獲勝。
- 4 回合結束後，血量較高者贏得對戰勝利
- 血量相同時，最後一回合的先攻玩家獲得本次對戰勝利

5. 結算階段

玩家依照對戰結果拿取獎勵，第 1 / 2 / 3 輪結算時，勝利方獲得 2 / 4 / 6 條小魚

所有玩家將出戰區的武將牌移至棄牌堆，殿後區的武將牌保留作為下一輪手牌 (第 3 輪不執行)，由勝利方擔任下輪的起始玩家

遊戲結束

3 輪後遊戲結束，計算小魚，小魚較多的玩家獲得遊戲勝利，平手時，年紀大的玩家獲勝

寶物擴充

設置

基本規則設置完後，將所有寶物牌面朝下洗勻，放到圖板旁，作為寶物牌牌庫，旁邊預設為寶物棄牌堆

探訪階段

探訪階段時玩家能探訪武將或寶物，支付 1 點小魚，查看寶物牌庫頂 2 張牌，選擇其中 1 張寶物牌面朝下放到自己面前，在對戰階段中使用

- 玩家最多只能持有 2 張寶物牌，超過的寶物牌於結算階段時棄置
- 若寶物牌庫用完，將寶物牌棄牌堆洗勻後成為新的寶物牌庫

對戰階段

玩家的回合行動時，可翻開寶物牌疊在符合條件的武將牌並立刻執行效果

- 寶物牌會隨同該武將牌被轉移、保留、棄置
- 每回合可使用的寶物牌數量不限
- 一張武將牌只能疊一張寶物牌，不能替換
- 寶物牌可疊在殿後區的武將身上，同樣可執行效果

注意事項

- 結算階段出戰區武將移入棄牌堆後，若玩家仍持有超過 2 張寶物，需棄置到剩 2 張
- 武將牌被移出遊戲時，寶物牌會被棄置而不移除

謀略擴充

設置

基本規則設置完後，將所有謀略牌面朝下洗勻，放到圖板旁作為牌庫，旁邊預設為棄牌區。

探訪階段

探訪階段時玩家能探訪武將或研讀，支付 1 點小魚，查看謀略牌庫頂 2 張牌，選擇其中 1 張持有並蓋在自己面前，依使用時機使用

- 玩家最多能持有 2 張謀略牌，研讀時與原先持有的謀略牌一起檢視，保留最多 2 張
- 若謀略牌庫用完，把謀略牌棄牌堆洗勻作為新的牌庫
- 一場戰鬥只能使用一張兵法牌，戰鬥結束後蓋回自己面前

使用時機

規劃階段：決定好出戰與殿後的武將後，將要使用的謀略牌一起翻開，並執行效果

對戰階段：在玩家自己的回合行動時，翻開並立刻執行效果

戰役擴充

設置

基本規則設置完後，將所有戰役牌面朝下洗勻，抽出3張翻開，依年分順序放到圖板旁，戰役牌兩側，雙方玩家各自有一區「天命區」。

探訪階段

探訪階段時，玩家能探訪武將或是「知天命」：不用支付小魚，將手中武將牌卒年小於等於戰役年份的武將，面朝上棄置到自己的天命區，從牌庫補滿5張手牌。

戰役效果階段

規劃階段結束後，新增「戰役效果階段」，將天命區的所有武將牌移出遊戲，各自依據張數選擇執行戰役效果，每條效果只能使用一次。

例如：208年赤壁之戰，玩家 A 共移除了4張武將牌，則可以使用「赤壁之戰」中移除 1 張 + 移除 2 張的效果，或是使用移除 1 張 + 移除 3 張的效果；而另一方玩家 B 移除了 6 張，則 3 條效果可以各使用一次。

結算階段

結算階段時，改以戰役牌上的指示，獲得戰鬥勝利的小魚獎勵

三 / 四人局規則說明

介紹

遊戲可支援到最多 4 人，默認為順時鐘方向進行。對應規則會有所調整

探訪階段

- 起始玩家行動後，由左手邊玩家執行探訪

規劃階段

- 決定先攻的速度判定：速度最快的玩家若有 2 人以上，以起始玩家左手邊輪到的第一人為先攻玩家

對戰階段

- 先攻玩家轉移順序：第 1 回合所有玩家行動結束後，由先攻玩家的左手邊玩家擔任第 2 回合的先攻玩家，依此類推
- 目標玩家：僅能以相鄰的玩家作為戰鬥目標，每一回合的普通攻擊、每一位喵武將的技能可分別對不同的目標玩家使用
- 技能位置：以 1 對 1 的方向正面對應

對戰階段-對戰結束條件

- 對戰階段中，若其他所有玩家血量歸 0，該場對戰結束；否則依原先規則進行到 4 個回合結束
- 血量歸 0 的玩家退出戰場不能行動，直到對戰結束，其他玩家便可將新的相鄰玩家作為戰鬥目標
- 對戰階段中，每擊敗其他 1 位玩家，在該回合結束時獲得 2 條小魚。(該回合自身血量歸 0 退出戰場也可獲得)

結算階段

- 對戰結束後，仍存活的玩家，獲得 1 條小魚
- 血量較高者為該場對戰的勝利方。血量相同時，最後一回合的先攻玩家為勝利方
- 依原先規則，所有玩家將出戰區的武將牌移至棄牌堆，殿後區的武將牌保留作為下一輪手牌 (第 3 輪不執行)，由勝利方擔任下輪的起始玩家

遊戲結束

- 一般規則：3 輪後遊戲結束，計算小魚，小魚較多的玩家獲得遊戲勝利，平手時，年紀大的玩家獲勝

進階規則：

在進階規則中，對戰中每擊敗其他 1 位玩家，回合結束時獲得 2 勝分；對戰結束後仍存活獲得 1 勝分。先取得 7 勝的玩家獲得遊戲勝利

單人挑戰模式

單人挑戰模式中，除了單人對戰模式外，另外有經典對戰組合，

單人對戰模式

與一般遊戲方式的差異為「對手方的 5 張武將牌皆可使用技能」，位於殿後區時技能依以下規則：

1. 指定正對面武將的技能：以我方出戰區相對位置的武將作為目標
2. 選擇武將的技能：玩家自行決定任意武將作為目標

對戰階段依原先遊戲方式進行，擊敗對手即為勝利。

若玩家選擇地獄模式進行，則戰鬥結束後須計算小魚分

1. 5 分以上勝利：名震天下
2. 3 - 4 分勝利：執掌一方
3. 2 分以下過關：運籌帷幄
4. 未過關：蝦兵蟹將

經典對戰組合

挑選以下一種組合作為對手，對手不持有小魚

1. 赤壁之戰(蜀吳聯軍)：關羽、張飛、諸葛亮、周瑜、孫權
2. 赤壁之戰(魏國)：曹操、許褚、張遼、夏侯惇、夏侯淵
3. 官渡之戰(魏國/袁)：曹操、郭嘉、張遼、許褚、夏侯淵；袁紹、田豐、沮授、顏良、文醜
4. 名將組合：呂布、關羽、趙雲、典韋、太史慈
5. 自由對戰：任意抽 5 張武將翻開展示

選擇模式

挑選以下一種難度：

1. 一般難度：將對手 5 張武將牌面朝下隨機洗勻後，以前 3 後 2 方式先翻開擺放
2. 挑戰難度：將對手 5 張武將牌面朝下隨機洗勻後，以前 3 後 2 方式擺放，與我方規劃階段同時翻開
3. 地獄難度：將對手 5 張武將牌面朝下隨機洗勻後，以前 3 後 2 方式擺放，與我方規劃階段同時翻開，戰鬥結束後計算小魚分

流程

1. 我方依原先遊戲方式，拿取 5 個小魚與玩家指示物、幫助牌
2. 我方依原先流程執行招募、探訪階段。
 - 若選擇官渡之戰作為對手，則不執行招募與探訪，另一方的 5 張武將牌即為我方手牌。
 - 若為自由對戰組合，每當我方執行一次探訪時，將對手手牌中攻擊力最低/血量最少的武將棄置，補滿 5 張，表示對手執行一次探訪。
3. 替雙方執行規劃階段後進入單人對戰

參數表

陣營加成

	魏	蜀	吳	袁	他
2	小魚+1	血量+2	敵方攻擊力-1	血量+3	血量+2
3	小魚+2	血量+4	敵方攻擊力-2	血量+3 小魚+1	血量+2 攻擊力+1

兵種加成

	騎	步	弓	盾	槍	謀
2	造成1點傷害	敵方攻擊力-1	攻擊力+1	血量+2	敵軍出戰區有騎兵則造成3點傷害	小魚+1
3	造成3點傷害	敵方攻擊力-1 血量+3	攻擊力+2	血量+5	敵軍出戰區有騎兵則造成5點傷害	小魚+1 敵方攻擊力-1