2009年起，三国智集换式卡牌成长至今已经走过了4个年头，多年来游戏自身不断进化和发展，截止目前，故事线已经从黄巾之乱走到了赤壁大战前夕，而大量卡牌所产生的丰富多彩的战术变化也随之增加到空前的数量，今天为大家介绍的，正是从这些战术中精选而来的一部分有代表性和有鲜明特色的打法。

三国智的兵权系统是用来区分各个战术风格的主要标示，简单地说，其中步兵代表防御，弓兵代表暗杀，骑兵代表进攻，谋士代表控制，一般来讲，战术的名称都以兵权来命名。除了这四种基础打法之外，各系兵权还可以两两组合，形成更多的变化，比如步和骑相加就诞生了攻防兼备，单兵作战能力极强的步骑大将流。另外，即使是同一种兵种组合，也会有不同的战术分支，例如纯步（仅有步兵1种兵权的打法）立足于防守，但你可以选择在防守中通过捐粮取胜，也可以防守中磨光对方卡组取胜。

**纯步**

如前文所言，纯步象征着最为强大的防守，纯步将领的高生命值让敌方无法撼动你的大营，诚然，一味地防守并没有办法带来胜利，所以纯步有捐济天下这样的胜利方式，即将你多余的粮草开仓济民，当累积捐出的粮草达到50点时，天下民心所向，你便获得了胜利。

【配图 曜武169-步兵兵权 黄巾之乱307-耕耘 **惊蛰019-曹仁**】

除此之外，纯步破卡流则是另一种思路，其打法核心旨在破坏对方卡组，通过将对方的关键牌张从卡组直接置入墓地来起到干扰的作用，甚至能快速将对方卡组磨到1张不剩从而通过规则“无牌可抓时玩家输掉游戏”来取得胜利

【配图 黄巾之乱400-苍生涂炭 卧龙007-曹仁 卧龙011-曹洪】

**纯弓**

纯弓以暗杀闻名于世，弓兵将领通常是盖放上场，让敌方虚实难断，之后再通过在合适的时机弃掉虎符后，翻转将领发动暗杀等等效果来狙击敌方场上的关键人物，从而瓦解敌方战术。在良好的操作下，弓兵甚至可以把敌方控制到完全空场，进而毫无压力地进攻取胜。

【配图 黄巾之乱127-曹性 潮昇预组004-吕公 黄巾之乱318-暗箭难防 潮昇031-吕虔】

**纯骑**

骑兵以潮水般的冲锋摧毁敌人的防线，纯骑的打法不仅攻击力可观，且上将速度极快，在时机合适的情况下，纯骑甚至可以1回合内上场3-5名将领，其瞬间爆发力往往让敌方淬不及防。

【配图 惊蛰009-高干 惊蛰024-夏侯惇 卧龙010-曹休 **卧龙006-曹纯**】

**纯谋**

谋士们并不擅长舞刀弄枪，但作为部队的大脑，谋士同样能够通过各种各样的谋略让那些疯狂进攻中的敌军有来无回，不仅如此，谋士们也擅长看破敌方的谋略，使其战术无法有效实施，而更为强大的谋士将领甚至可以反复利用同一张谋略，彻底占据战场的主动。

【配图 黄巾之乱216-有来无回 卧龙140-党同伐异 惊蛰047-程昱 惊蛰090-张昭】

**无兵权速攻流**

虽然无兵权条件的将领大都三围不高（1/1/1），但速攻流正如其名，拥有无可比拟的成型速度，首回合就可以进攻，并在整个前几回合内都占尽优势，往往是当对方还没有反抗之力的时候，就已经被速攻流扼杀在成长的摇篮中。除了速度之外，一些专抓前期防守空隙的压制性谋略也是必不可少的，因此用好速攻流不仅仅是无脑进攻，对于战场局势的理解力也非常重要。

【配图 黄巾之乱129-潘凤 黄巾之乱004-裴元绍 黄巾之乱252-止戈为武 黄巾之乱308-厚葬】

**步弓**

步弓被誉为最团结的打法，虽然单兵作战并非步弓所长，但两名拥有仗枪禀赋的步弓将领可以共同防守，使得敌方大将也不敢轻举妄动，当步弓场上人数持续增加时，更可以结成阵型来实现从量变到质变。阵型的许多先天优势让步弓打法无往不利，喜欢团队战斗的感觉，就选择步弓吧。

【配图 惊蛰036-朱灵 卧龙068-刘表 曜武101-田畴 曜武187-鹤翼阵】

**弓骑乌丸**

弓和骑这两个偏进攻的兵权组合到一起，就诞生了弓骑这个高攻击低生命值，强调极致进攻的打法。乌丸阵营全体将领的兵权都和弓骑有关，而其特有阵营效果让弓骑低生命值的缺点显得无关紧要，只需要疯狂地进攻，敌人很快就将倒在你的脚下。

【配图 **惊蛰002-蹋顿** 惊蛰004-乌延 潮昇预组001-辗迟尽 惊蛰005苏仆延】

**步骑**

兼有步兵的高生命和骑兵的高攻击，步骑将领虽然大多兵权要求较高，但当他们一个个登场时，每一名将领都能给敌方制造极大的压力，在进攻中，他们能踏着敌军坚固的防守全身而退，而在防守中，仅仅是他们强大的攻击力就让对方不敢轻举妄动。只要你能活到让步骑大将们上场，那么胜利的天平自然会向你倾斜。

【配图 黄巾之乱150-吕布 曜武089-韩遂 曜武118-赵云 曜武055-公孙康】

**十八镇诸侯**

十八镇诸侯是步骑打法的一个特殊变种，其阵营效果源于对当年诸侯讨董卓时各自心怀鬼胎，进攻防守都不主动的矛盾心理的还原。诸侯军进攻防守都需要付出弃掉虎符的额外代价，但诸侯军的将领各个拥有很强的个人实力，一些关系较好的将领之间也有精彩的配合，整个诸侯军分为进攻和防守两套截然不同的打法，进攻的诸侯军一旦成型则爆发力十足，甚至有1-2回合就解决战斗的实力，印证了假如当年诸侯军团结一致将是多么的有力。而防守的诸侯军则是征兵调粮，以为前线提供有效保障为目的，也试图告诉大家如果当年袁术不从中作梗，强大的诸侯联军也许真能取得最终胜利。

【配图 诸侯军：**诸侯017-袁绍** 诸侯018-曹操 诸侯016-孙坚 诸侯001-袁术】

**骑谋**

骑兵的攻击与谋士的睿智之结合，骑谋正是一个“带着智慧进攻”的打法，虽然攻击力并不出众，但骑谋的将领却能以各种强力的攻击附加效果来压制敌人，正所谓以柔克刚，宛如太极高手一般的骑谋，以四两之巧拨动千斤之力，通过智慧与力量的完美结合来统治战场。

【配图 曜武033-曹丕 曜武012-袁尚 **曜武019-袁谭** 黄巾之乱102-曹仁】

**孙权阵营流**

孙权军打法的核心是通过将领效果，不以战斗的方式慢慢烧掉敌方的粮草，正如赤壁的火攻，孙权军即使不通过直接战斗也能重创敌军。值得一提的是，孙权军阵营打法是独立于兵权体系的另一种全新思路，虽然阵营中有不少将领都和主公孙权一样是弓谋，但也有相当数量的关键将领属于其他的兵权体系，这矛盾的调和正是靠着一张阵营事件，据守江东。有了这个事件，孙权麾下的所有将领都能够忽略兵权上场，有了这些将领的加入后的化学反应，孙权军整体的作战能力得以大幅提升。

【配图 **潮昇064-孙权** 潮昇067-周泰 潮昇097-陆绩 潮昇179-据守江东】

**袁绍阵营流**

袁绍阵营流同样是一个多兵权组合的打法，与孙权阵营事件为核心的特点不同，袁绍军各系将领忽略兵权靠的是主公袁绍的强大场上效果。袁绍麾下人才济济，在各个领域都是顶尖好手，而突破兵权的限制组合在一起更是所向披靡，可叹当年本初公未能善用众臣之才，否则天下局势如何尚未可知矣。

【配图 黄巾之乱136-袁绍 曜武002-审配 黄巾之乱140-颜良 曜武019-袁谭】

**历史重演流**

董卓进京，十常侍乱政，兵犯长安，李郭交兵，挟天子以令诸侯，一个打法可以融入这所有的事件，这就是四系兵权混搭的历史重演流。打法通过各种事件效果的加速，巧妙地避开了多系兵权带来的各种不顺畅，而又吸收了各系兵权的优点，在将领选择上得以自由发挥，面面俱到，让敌方在不停变化的战术面前无所适从

【配图 黄巾之乱021-张让 黄巾之乱063-董卓 黄巾之乱094-郭汜 黄巾之乱065-曹操】

**三顾茅庐**

从马跃檀溪，走马荐诸葛，三顾茅庐，直到最后的隆中对，刘备在赤壁之时初露锋芒，而收得诸葛亮正是他颠沛流离一生的最大转折点，打法通过这一系列连续的事件，用类似做任务的方式高度还原了刘备寻觅孔明的曲折历程，而最后隆中对事件的特殊胜利则预示着新时代即将开启。

【配图 卧龙051-刘备 卧龙170-三顾茅庐 卧龙061-徐庶 **卧龙077-诸葛亮**】

**步谋隐士流**

以步谋兵权为基础的隐士流算是步谋打法的一个特殊变种。隐士们取材于刘备三顾茅庐之际所见到的几位世外学者，他们殚见洽闻却超然于世的态度正暗合了隐士流极为独特的打法：通过精确控制敌我双方的粮草数量来取胜。对于隐士流来说，粮草的多与少并不重要，重要的是数值本身，通过一系列数字计算，在敌人以为毫无危险之时就可以悄然获胜。

【配图 卧龙080-石韬 **卧龙079-黄承彦** 卧龙081-孟建 卧龙082-崔钧】

**步弓骑悍勇流**

与大多数纯系或两混系不同，悍勇流是较为少有的由步弓骑三系兵权所构成的打法，这里唯独少了谋系，也预示着悍勇流的独特：卡组中完全不包含谋略。也许会有人质疑无谋略卡组是否真的四肢发达头脑简单？悍勇流的实战能力会让疑问不攻自破，虽然缺乏谋略的保护和辅助，但悍勇流本身强大的进攻压制力完全可以弥补这些缺点，使得无谋战法也得以在主流牌组中占得一席之地。

【配图 卧龙009-夏侯惇 卧龙008-张辽 卧龙013-于禁 **卧龙052-关羽**】

**生死相易流**

生死相易流是纯谋高智力的极致体现，整套打法以一张橙卡“生死相易“（交换双方粮草数）为核心，由于该谋略发动条件极为苛刻，所以本战术华丽程度也非比寻常，在敌人不停地进攻下以为即将获胜，一张生死相易带来的惊天逆转绝对会技惊四座，又由于其对玩家的全局观和操作要求极高，更为这本就不常见的战术增添几分神秘感。

【配图 曜武143-生死相易 惊蛰047-程昱 曜武157-思召剑 黄巾之乱347-吴子兵法】

以上仅仅是三国智众多战术打法中的一小部分，更多的组牌思路和战略战术，正是靠战场上真正的幕后主人，你，来完成。也许你的灵光一闪，就为三国智世界又贡献了新的一抹色彩！