



四川省前景文化传播有限公司

Sichuan Foresight Culture Communication Co., Ltd

三国智常见问题集

v 1.1.0

官方网站

www.sanguocard.com

官方 BBS

bbs.sanguocard.com



目录

引言	3
通则释疑.....	4
上市资讯	4
一般规则	4
卡牌操作	5
效果解析	7
回合	9
战斗	10
行动权	11
阵营效果	12
禀赋	13
单卡解惑.....	16
将领卡	16
谋略卡	20
宝物卡	25
事件卡	26
兵权卡	27
阵型卡	27
效果文字描述修正.....	29
附录~较之前版本的更动	34



引言

常见问题集（英文简写 FAQ）是集合《三国智集换式卡牌游戏》系列补充包卡牌中所有厘清与判定的文章。随着新的机制与互动不断增加，新的卡牌不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文的目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能更好的体验游戏中不同卡牌所带来的乐趣。随着新补充包的发售，《三国智集换式卡牌游戏》的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。如果您的疑问在此处找不到解答，请到此与我们联系：

官方网站：www.sanguocard.com

官方 BBS：bbs.sanguocard.com

本常见问题集包含三大段落，其中有的释疑中所引用的白皮书条目并非完整内容，会在其后以“（部分）”标明。

第一段（『通则释疑』）解释有关于规则机制方面的概念。

第二段（『单卡解惑』）为牌手解答截止目前所发行版本中一些卡牌最重要，最常见，以及最易混淆的疑问。单卡解惑段落将为您尽量列出完整的规则叙述。

第三段（『效果文字描述修正』）针对之前一些卡牌的效果描述可能会在现行的卡牌环境和规则中产生效对效果理解的歧义或是错意，在此段落对这些卡牌作出修正，实际比赛中此段落中所提及的卡牌均以文中所提及的牌张描述为准。

在此文章最后以“附录”记录相较之前版本的更动



通则释疑

上市资讯

三国智“赤壁-流火”补充包包括 176 张游戏卡牌 (97 张将领卡、57 谋略卡、10 宝物卡、2 事件卡、8 兵权卡、2 阵型卡) 和 4 张罕贵卡。

预售日期：2013 年 05 月 27 日

自正式发售当日起，三国智“赤壁-流火”补充包中的卡牌便可在有 SEC 认证的赛制中使用，此日期为 2013 年 6 月。

此后，标准构筑赛制中将可使用下列牌张系列：“黄巾之乱-基础包”、“黄巾之乱-虎牢关•天子不臣合包”、“黄巾之乱-戟歿黄沙”、“黄巾之乱-诸侯”、“官渡-惊蛰”、“官渡-曜武”、“官渡-潮昇”、“官渡-潮昇预组”、“赤壁-卧龙”、“赤壁-卧龙功勋”、“虎狼围”、“2013 月赛”、“赤壁-流火”。

牌手可以到官方网站 (www.sanguocard.com) 查询你所在城市附近的活动和贩售点。

一般规则

*****因卡组数量不足而退出游戏*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

1.7.1.2~当玩家要抓取的卡的数量大于其卡组中剩余卡的数量时，玩家抓取卡组中剩余所有的卡，之后当有行动权产生时，该玩家退出游戏

释：玩家张三和对手李四的卡组剩余卡牌数量均为 3 张。玩家张三发动谋略【募兵】(黄巾之乱-248)，则张三和李四抓完其卡组剩余的所有卡牌后，当有行动权产生后，张三和李四均退出游戏。

*****将领能力值的数据修正*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

1.8.4.2~游戏中的数据受到一个以上的状况同时影响而使其发生变动时，则先将所有的变动进行计算，最后将计算结果作用于该数字。当有新的变动出现时，则仍将该变动与当前正在影响该数字的所有变动统一进行计算后，将计算结果作用于该数字。

释：场上副将【刘备】(黄巾之乱-071) 持续受到效果“攻击值-3”的影响，则刘备此时攻击值为 0，之后刘备又持续受到效果“攻击值+2”的影响，则此时刘备攻击值为 1，而不为 2。

*****模糊数据的处理*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0) (部分)

1.8.4.2~一般情况下，当一个数目无法定义时，则其为 0。

1.8.4.3~当一名将领的兵权条件为“无”时，若要计算该将领的兵权总数，则该数目为 0。

1.8.4.4~当某状况指示玩家可以选择的数目为“任意数量”时，该数目可以为 0。

1.8.4.5~当某状况指示玩家将要选择的数目为“最多×”时 (×为≥0 的整数)，该玩家可在 0 到×之间任选一个整数，



含 0 及 x。

释：玩家张三发动【独当一面】(黄巾之乱-239)后，可选择不从手牌舍弃将领，从卡组选取 1 名兵权条件为“无”的将领加入手牌。

*****无法退回的不合法情况之处理*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

1.8.6 除非特殊说明，否则当玩家已经做出的合法的决策因其他效果的发生变得不再合法或不再全部合法，且无法退回时，做出之前相应决策的玩家需要尽最小可能修改自己的决策，以使其合法。

释：玩家 A 发动进攻，并指定自己的三名袁绍军副将【麹义】(黄巾之乱-149)、【高干】(官渡-惊蛰-009)和【焦触】(黄巾之乱-144)进攻玩家 B，玩家 B 发动事件【火烧鸟巢】(官渡-曜武-177)并生效，于是玩家 A 同时进攻玩家 B 的袁绍军将领不能超过 1 名，由此，玩家 A 需要修改自己指定的进攻将领，且尽最小可能修改，意即他需要取消袁绍军进攻将领的数量到符合“不超过 1 名”，所以他必须取消 2 名而不能是 3 名袁绍军进攻将领，于是他取消【高干】和【焦触】，保留【麹义】为进攻将领。

卡牌操作

*****将领卡的派遣、放置及摆放之概念*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)(部分)

4.2~.....摆放一名将领上场的动作通常分为派遣和放置。

2.2.1.6.1~派遣：玩家可在自己的准备流程，连环为空，且拥有行动权时，从手牌将一名符合兵权条件的将领摆放至场上指定空将领槽，此动作称为“派遣”。每名玩家在其准备流程可派遣最多一名将领上场。

2.2.1.6.2~放置：一些效果会指示玩家放置将领上场，放置上场的将领需要检查兵权条件；.....除非特殊说明，一般情况下放置一名将领需从手牌放置。

2.2.1.6.6~当事件卡的效果指示玩家放置特定名称将领上场时，该将领上场不用到连环，在宣告他成为合法的上场将领之后，他就成为场上将领。

释：【于禁】(赤壁-卧龙-013)其卡面文字中“每当敌方玩家摆放将领上场时，于禁攻命+1”的效果，即是指无论敌方的将领是因派遣上场，还是因放置上场都会使得【于禁】的攻命+1

释：【王越】(官渡-潮昇-105)其卡面文字中“从手牌舍弃 1 张虎符后，忽略兵权放置王越上场，1 回合后将王越返回卡组洗切(属性)→”的效果，此条属性效果未做特殊说明的情况下，需从手牌放置【王越】上场，而并非可以直接从卡组放置上场。

释：事件卡【太平道】(黄巾之乱-358)其卡面文字中“放置 1 名黄巾军将领上场→”的效果，当玩家因此效果放置黄巾军上场的时，该黄巾军将领和其上场技能一并进入连环。事件卡【兵犯长安】(黄巾之乱-360)其卡面文字中“可将李傕、郭汜放置上场”的效果，因为受到白皮书条目 2.2.1.6.6 的约束，所以【李傕】和【郭汜】上场的时候不用到连环。

*****盖放卡牌*****



摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

2.2.1.7.1.1 场上盖放将领可用的特征仅为其卡种，除卡种之外的其他特征都不可用，所有需要用到或改变这些特征的效果都不会对该将领产生作用。

释：场上将领 A 受到谋略【非愚则诬】(黄巾之乱-257)的影响，智力值-1，此后将领 A 因其他效果被盖放在场上，此时【非愚则诬】的效果即失去，当将领 A 再被翻转过来时，他的智力值不受-1 的影响。此情况受白皮书条目 2.2.1.7.1.1 所约束，一切包括除“卡种特征”之外的特征被用到时，都会受到此约束。如此文中后关于【司马朗】(官渡-曜武-027)释疑。

*****翻转与恢复正面之区别*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

2.2.1.7.1.4 主动翻转场上盖放将领：当连环为空，玩家在拥有行动权时，可做出行动：从手牌舍弃一张虎符兵权后，翻转一名己方场上盖放将领。之后该将领成为翻转将领，进入连环。

2.2.1.7.1.4.1 主动翻转一名场上盖放将领需要宣告，宣告的内容仅包括指明将领的名称。当一名场上盖放将领被翻转时，游戏会检查该将领是否合法，检查的内容包括但不限于：场上是否存在同名称将领（具有卡牌构筑数量限制符号的将领卡除外），该将领的兵权条件是否被满足。若合法，则该将领进入连环；若不合法，则游戏退回到该将领被翻转前的状态。.....

2.2.1.7.1.4.2.1~当盖放在场上的将领因“翻转”之外的效果变为正面向上时，他并不会成为翻转将领，所有会因他被翻转而被触发的效果，亦不会被触发，如他的翻转效果或禀赋暗箭。

2.2.1.7.1.4.2.2~当盖放在场上的将领因“翻转”之外的效果变为正面向上后，游戏会检查该将领是否为合法的场上将领，若不合法则将其放回拥有者手牌。

释：玩家主动的“翻转”这个动作，所提及的拥有行动权且连环为空，即使指连环中没有内容。比如对方将领上场、发动谋略或其他一切有内容进入连环时而获得行动权时，是不能主动“翻转”场上将领的。

释：某些情况下玩家的场上将领会因为一些效果被盖放后，这些效果的描述中往往会带有一个结束时点，或是额外的翻转时点。这种情况下，玩家仍旧可以主动的舍弃虎符来翻转被盖放的将领。这些效果的翻转条件或时机只是作为其盖放效果之外的一个额外翻转效果，并非在此情况下的唯一翻转条件。即类似受到【贾诩】【隔岸观火】的盖放效果，在其效果描述之外的翻转情况下，玩家仍旧可以通过舍弃虎符来主动翻转。可详见『单卡解惑』中关于【贾诩】和【隔岸观火】的释疑。

释：游戏中卡面效果或规则效果中提及的“翻转”和“恢复正面向上”两种动作不同种类的动作，其所会检查和触发的情况也相应不同。简单来说，在检查其合法性时，“翻转”不合法则退回翻转之前，其检查的是翻转动作的合法与否。而“恢复正面向上”不合法则是将该将领返回手牌，其检查的内容是在于该将领是否合法的在场上。在触发其效果时，一切“翻转效果”均只会因由“翻转”引导的效果而被触发。例如：因卡牌恢复正面离场的规则效果，或是明确提及“恢复正面向上”的卡牌效果。

*****忽略兵权*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)(部分)

2.2.1.4.3~忽略兵权：某些摆放将领上场的状况会注明“忽略兵权上场”，当一名将领忽略兵权上场时，不检查控制者场上兵权数量是否符合该将领兵权条件，在该将领上场后，成为场上将领，不检查控制者场上兵权数量是否符合该将领兵权条件，直到该将领离场。

2.2.1.4.3.1~逃降将领忽略兵权，不检查其控制者场上拥有的兵权数量是否符合该将领兵权条件。



2.2.1.4.3.2~注意，忽略兵权的上场或场上将领，兵权条件总数为其实际当前兵权条件数目之和。

2.2.1.6.5.2~盖放一名将领上场时，若放置他上场的效果未忽略兵权，则直到其被翻转时，才检查其兵权条件。在他被翻转之前，不检查盖放上场将领的兵权条件。

2.2.1.7.1.4.1~主动翻转一名场上盖放将领.....例外的情况是，若该将领为忽略兵权上场或他是逃降将领，则不检查其兵权条件。

释：一名忽略兵权在场上的将领并不会因为其忽略兵权的效果导致其印刷在卡面上的初始兵权条件不被游戏读取，例如一名兵权条件总数为 3 的将领忽略兵权在场上作为主将，并不会因为其忽略兵权的将领不受到主将槽的效果影响。

释：己方场上只有“2 步兵兵权”，因己方【招降纳叛】（黄巾之乱-238）的效果将兵权条件为“3 骑”的将领 A 控制后，又将其因其他效果盖放后，最后再将其翻转，在这期间将领 A 都为忽略兵权的将领，并不会因为兵权条件不满足而返回拥有者手牌或是退回到某个操作执行之前。

*****离场*****

摘自《三国智规则白皮书》（V3.1.0）

4.16.2~当一张卡牌从场上进入其他区域（离场）时，除非特殊说明，否则先将它恢复为正面向上，之后将其移动到其他区域。

2.2.1.7.2.3.3~当一名横置将领离场时，重置该将领，之后将该将领从场上移动到其他区域。

释：被盖放或是被横置的卡牌离场时，需要将其恢复正面向上或是重置。这里所提及的为“恢复正面向上”而并非“翻转”，并且“重置”动作只也只是因为卡牌已经离场而执行的一个操作，但这些操作并不会涉及游戏中任何关于场上所生效的“翻转”效果。

效果解析

*****谋略卡发动时因目标不合法而退回的情况*****

摘自《三国智规则白皮书》（V3.1.0）

1.5.3.2.2~若玩家无法为自己控制的效果指定合法的目标，则该效果被略过，若它不用到连环，则它不会被解析；若它用到连环，则它不会进入连环。例外的情况是，谋略卡的效果要求玩家指定目标，若玩家无法为其指定合法的目标，游戏退回到该谋略发动前的状态。

2.2.2.5.1~玩家宣告发动一张谋略时，游戏会检查该宣告是否合法，检查的内容包括但不限于：速度是否合法；若非触发式效果，则玩家需要拥有行动权；若包含指定目标，则玩家指定的目标皆为合法目标。若都合法，则该谋略进入连环，成为一张发动谋略；若不合法，则游戏退回到玩家宣告发动这张谋略之前的状态。

释：控制效果“破坏敌方场上 2 名指定副将”的玩家指定敌方场上军师【文丑】（黄巾之乱-082）及副将【张飞】（黄巾之乱-121）为目标，此时【文丑】为军师，不符合“副将”的特征，则文丑为非法目标，游戏退回到指定【文丑】和【张飞】为目标之前的状态，控制该效果的玩家重新指定目标。

*****谋略卡解析时因目标不合法而不产生作用的情况*****



摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

1.5.4~当解析某内容时,游戏将检查该内容指定的目标是否合法,若合法,则对所有合法的目标产生作用,若全部合法,则仅对其中合法的目标产生作用,之后该效果视为未被完整执行,其后的效果被略过,不予解析。

释:控制效果“破坏敌方场上 2 名指定副将”的玩家指定敌方场上副将【文丑】(黄巾之乱-082)及副将【张郃】(黄巾之乱-083)为目标,两个目标皆合法,该效果进入连环。此时该敌方玩家使用效果“将己方场上 1 名副将收回手牌”,将其场上【文丑】收回手牌,则当解析先前破坏两名副将的效果时,【文丑】此时不符合“场上副将”的区域和特征,则该效果仅对【张郃】产生影响,张郃被破坏。

*****谋略卡生效后因情况不满足而不产生作用的情况*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

6.2.7~一般情况下,若一个效果所在的卡牌已经不再在场上,该效果仍在继续产生作用。那么当该效果一旦被中断,除非特殊说明,该效果就不再恢复。

6.2.8~某些情况下,一些效果在解析过后,并不能满足其持续效果或永续效果中所描述的条件或状态,则这些效果在此情况下不会再产生作用,直到该玩家场上情况再次满足该效果所描述的情况。

释:【齐射】(黄巾之乱-292)的效果描述为:“己方场上弓兵将领数量 ≥ 4 ,己方场上所有弓兵将领攻+1”,若该谋略解析成功后,该效果控制者的场上其弓兵将领数量 < 4 ,则其场上的弓兵将领并不会因此而攻+1。

释:【天变-长夜】(黄巾之乱-189)的效果描述为:“军师智 ≥ 4 ,则 3 回合内所有玩家将只能盖放上场”,若该谋略解析成功后,该效果控制者的场上其军师智 < 4 ,则全场玩家将只能盖放上场,将不再受到天变-长夜的影响。

*****谋略卡生效后因目标智力而不产生作用的情况*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

2.2.2.6.3~注意,谋略的智力条件只有在解析时才会检查与目标智力的大小关系,在解析完毕之后,若目标的目标智力发生变化,解析该谋略所产生的效果并不会受到影响。这与效果对目标特征的检查并不相同。

释:【乐不思蜀】(黄巾之乱-220)发动成功,指定敌方场上 1 名智力值为 4 的将领,在之后的游戏中,该将领的智力因其他效果而变成了 5,该将领同样会继续受到【乐不思蜀】效果的影响。

*****效果的不完整执行*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

6.2.1~当某个作用要求玩家做出某种行动的数量大于玩家所能做出的数量,则尽最大可能执行该作用后,该作用视为未被完整执行,其后的作用将全部被略过,不予执行。

6.2.1.1~若某个效果会对多个指定目标产生作用,但在解析该效果时,所指定的目标不再全部合法,则仅对其中合法的目标产生作用,之后该效果视为未被完整执行,其后的效果全部被略过,不予解析。

释:效果“舍弃 3 张手牌,破坏场上一名指定副将”在解析时,若控制它的玩家仅拥有 2 张手牌,则该玩家舍弃 2 张手牌后,破坏场上一名指定副将的作用将不会被执行。

释:发动【以身试法】(黄巾之乱-288)指定己方场上将领 A 和将领 B,试图牺牲这 2 名将领后破坏敌方场上 2 张指定谋略。此时对方发动【引君入瓮】(黄巾之乱-214)破坏己方场上将领 A,则在解析己方【以身试法】时,己方需尽最大可能执行该作用,牺牲场上将领 B 后,之后的效果不予解析,意即己方无法破坏之前所指定的敌方场上谋略。



*****将领阵亡、被破坏或牺牲之处理*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

4.10~破坏：被破坏的卡牌将被置入墓地，破坏不会叠加，同一时刻，若多个效果将破坏一张卡牌，则该卡牌只会被破坏一次。

4.10.4~被破坏的将领，若有效果可以将他生还，则直到生还他的效果被解析或破坏，他都留在场上，在此期间，他不会受到伤害，也不能被破坏或牺牲。若没有效果可以将他生还，则该将领会被置入墓地，此为规则效果。

4.13.4~阵亡的将领，若有效果可以将他生还，则直到生还他的效果被解析或破坏，他都留在场上，在此期间，他不会受到伤害，也不能被破坏或牺牲。若没有效果可以将他生还，则该将领会被置入墓地，此为规则效果。

释：己方回合内，将领 A 因【死士】(黄巾之乱-230)的效果被放置上场，之后己方又发动了【孤注一掷】(黄巾之乱-210)，在回合结束时，将领 A 同时受到来自于【死士】和【孤注一掷】的 2 个导致其被破坏的效果，将领 A 只会被破坏一次。

释：己方场上将领 A、将领 B 和【王匡】(官渡-曜武-016)一起进攻敌方玩家张三，玩家张三发动【相攻】(黄巾之乱-228)，解析成功，破坏己方场上的进攻将领 A、进攻将领 B 和【王匡】。此时因为【王匡】为被破坏的将领，不能牺牲，意即己方不能通过使用【王匡】的牺牲效果来生还将领 A 或将领 B。

释：己方场上将领 A 和【王匡】因受到敌方玩家【殃疫】(黄巾之乱-245)的效果而受到 2 点永久伤害阵亡，当他们阵亡时，此时因为【王匡】为阵亡的将领，不能牺牲，意即己方不能通过使用【王匡】的牺牲效果来生还将领 A。

*****关于“选取”和由“可……”引导的效果之解析*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

2.1.17.1.6~选取并加入手牌：表示从可卡组选取一定数量且具有某种特征的卡牌，展示后加入手牌并洗切卡组。一般格式为“选取：……”。

6.2.2 当一个效果由“可”引导时，玩家可以选择是否执行该效果，若选择执行，则略过该效果继续执行剩余效果。

6.2.1.1~若某个效果会对多个指定目标产生作用，但在解析该效果时，所指定的目标不再全部合法，则仅对其中合法的目标产生作用，之后该效果视为未被完整执行，其后的效果全部被略过，不予解析

6.2.2.1 若一个效果由“可……后”或“可……，之后……”引导时，若玩家选择不执行该效果，则之后的效果亦不能被执

释：卡牌上文字框内的效果若由“选取符号”引导，一般情况下都是玩家可选择执行的效果，即玩家可以选择执行该效果，亦可选择不执行该效果。在这此之后，若还有其他不属于同一条效果所约束的内容，玩家可以继续执行。

【兵犯长安】(黄巾之乱-360)其文字框效果描述为：“选取：李傕、郭汜，可将李傕、郭汜放置上场”，这条效果中由“选取符号”引导的效果即为玩家可选择执行的效果，若玩家在解析执行效果的时候选择不执行该效果或李傕、郭汜在玩家的手牌中，则玩家可以继续执行将他们放置上场的效果。

释：若效果由“可……后”或“可……，之后……”引导，则处理情况与上一解释中所提及的有所不同。玩家发动【二袁争位】(官渡-曜武-179)后，因其效果描述为：“选取：基础骑兵和谋士兵权各 1 张，及袁谭或袁尚，之后将袁绍返回卡组洗切”，若玩家在执行选取动作的时候仅从卡组选取了 1 张基础骑兵和袁谭或者是仅从卡组选取了 1 张基础骑兵和 1 张基础谋士，则“之后将袁绍返回卡组洗切”的效果都不予执行。

*******回合/流程之开始时点*******

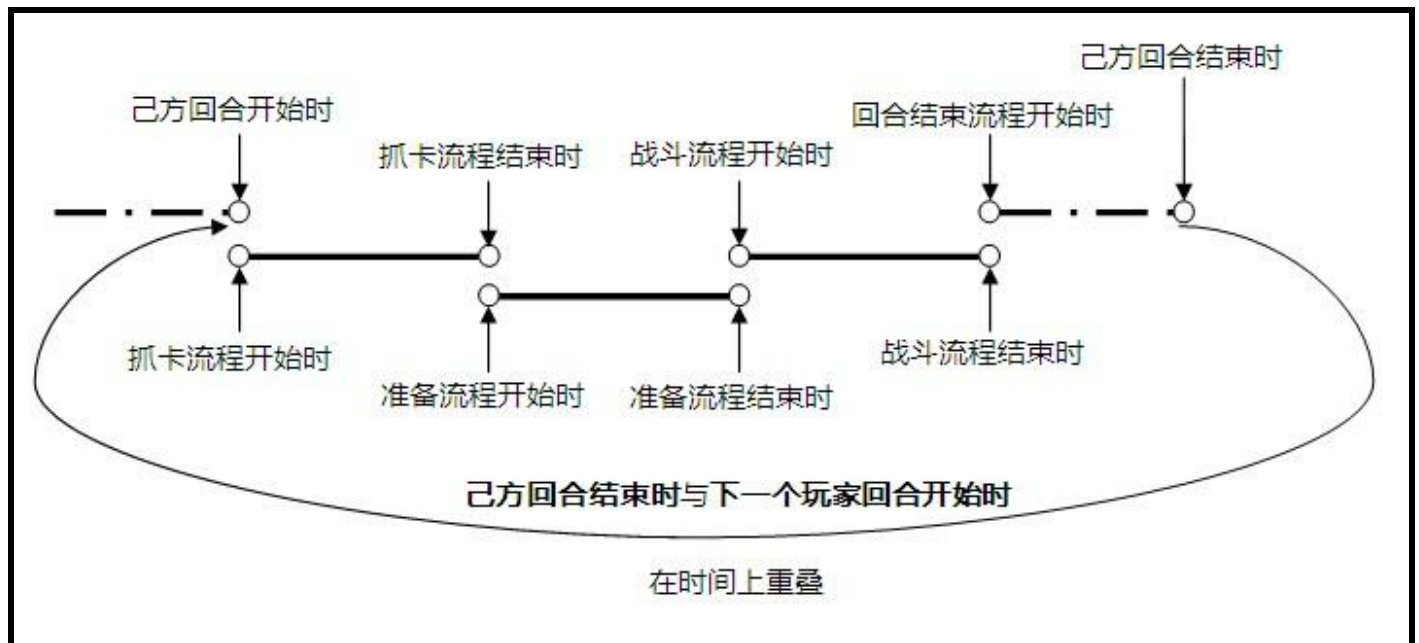
摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

3.2.3~抓卡流程：玩家进入自己回合的同时，进入自己的抓卡流程.....

3.2.4~准备流程：抓卡流程结束的同时，玩家进入自己的准备流程.....

3.3.1~流程与流程，回合与回合之间不存在间隔。

释：游戏中回合和流程的某个时点在时间上可能是重叠的同一时间，但从形式和内容上却是属于不同流程/回合的内容。具体可参见下图：



即某个回合/流程开始的时点即从内容上归属于其所描述的回合/流程内，如“己方准备流程开始时”即属于“己方准备流程”所发生的事情。但在发生的时间上来看和“抓卡流程结束时”为同一个时间点，而并非不属于是己方抓卡流程所发生的情况。

战斗

*******进攻/防守*******

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

5.2.2~发动进攻：只有玩家可以发动进攻。

5.2.3~若一名将领/阵型不能进攻，则当控制他的玩家发动进攻时，该将领/阵型不能进攻。

5.2.3.1~若一名玩家不能发动进攻，他控制的场上将领在其他状况的影响下仍旧可以进攻。

3.2.5.1.1~玩家发动进攻：玩家在其战斗流程的进攻阶段可以发动进攻，其内容包括指明进攻的将领/阵型。这与因其他效果导致将领/阵型发动的进攻不同。

5.3.2~发动防守：只有防守玩家可以发动防守。



5.3.3~若一名将领/阵型不能防守，则当控制他的玩家发动防守时，该将领/阵型不能防守。

5.3.3.1~若一名玩家不能发动防守，他控制的场上将领/阵型在其他状况的影响下仍旧可以防守。

3.2.5.1.1~玩家发动进攻：玩家在其战斗流程的进攻阶段可以发动进攻，其内容包括指明进攻的将领/阵型。这与因其他效果导致将领/阵型发动的进攻不同。

释：在进攻/防守时，玩家需要明确一个概念即以“玩家”发动的进攻/防守和“将领/阵型”的进攻/防守是不同的情况。一般说来，一个指定一名“玩家”限制其进攻/防守的效果，并不会直接作用到其场上的“将领/阵型”，反之亦然。比如场上【挂牌免战】（黄巾之乱-204）正在产生作用，则所有玩家不能发动进攻，此时若一名玩家使用【出奇制胜】（黄巾之乱-209），指定他所控制的一名场上将领进攻，则该将领可以进攻。在识别这些效果的区别时，重点注意其所指定的目标是“玩家”还是“将领/阵型”。

***** “多余” 的伤害*****

摘自《三国智规则白皮书》（V3.1.0）

5.4.3.2.1~因将领/阵型之外的效果对将领/阵型造成的战斗伤害不会产生穿透伤害，即所造成的伤害若超过了目标将领/阵型所能承受的致命伤害，则超出的伤害不产生作用。

5.4.4.3~所造成的永久伤害若超过了目标将领所能承受的致命伤害，则超出的永久伤害伤害不产生作用。

释：【暗箭难防】（黄巾之乱-318）的效果可能会导致一名将领受到超出其致命伤害的永久伤害，而【天变-火雨】（赤壁-卧龙）的效果可能会导致一名将领受到超出其致命伤害的战斗伤害。类似于这样的情况，“多余”的伤害不会产生作用。

行动权

*****行动权的产生*****

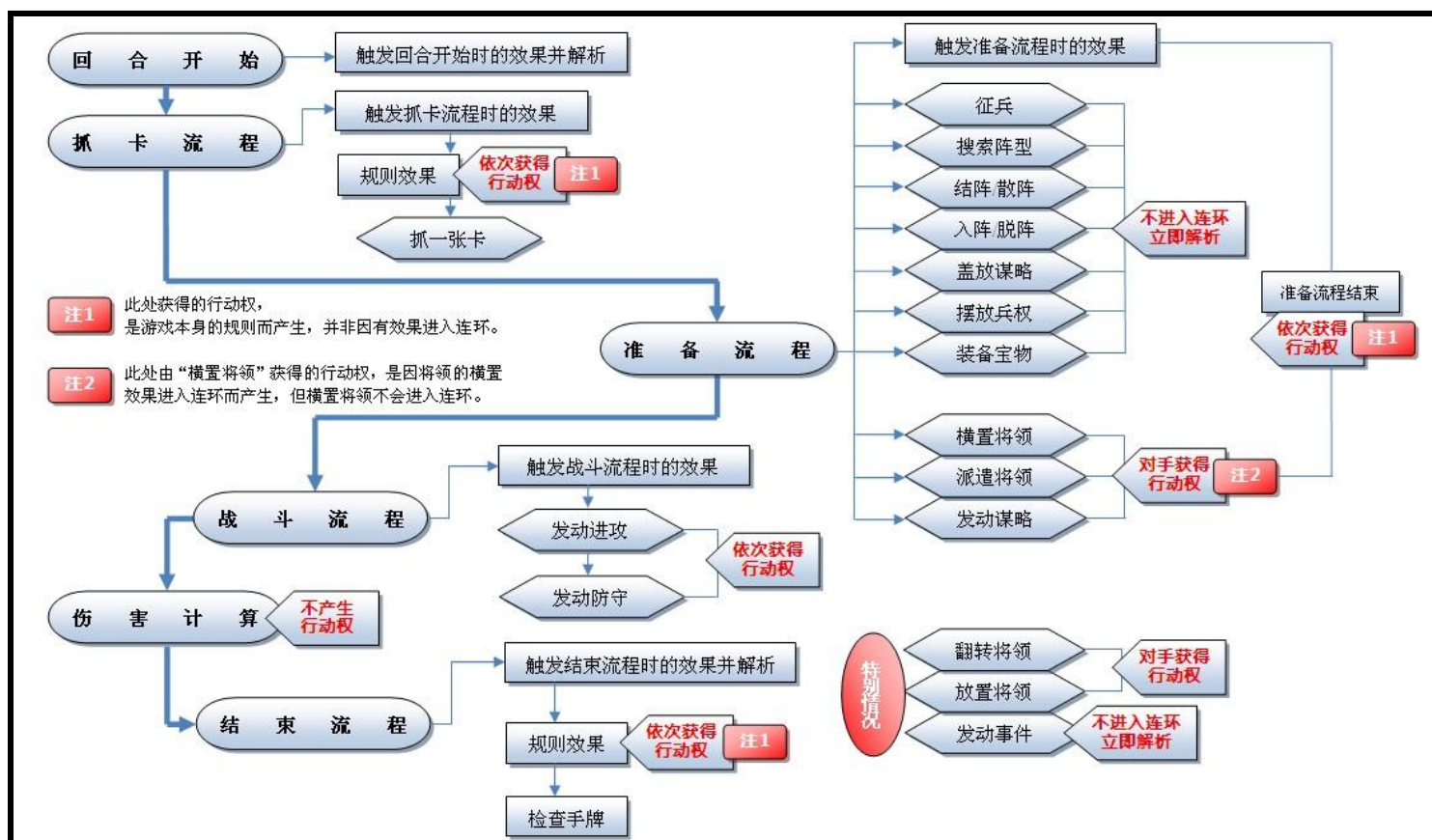
摘自《三国智规则白皮书》（V3.1.0）

1.6.4~行动权产生：游戏中在回合、流程或阶段的固定时机会产生行动权；当有内容进入连环的时候，会产生行动权；当行动权被刷新时，会产生行动权。

1.6.4.1~在抓卡流程、准备流程、结束流程开始时，在进攻阶段、防守阶段结束前，会产生行动权，当这个行动权产生时，主动玩家获得该行动权，若他使用了这个行动权，则在这个行动权结束之后，它会刷新；当主动玩家让过这个行动权时，按照行动顺序，下一位玩家会获得行动权，若该玩家使用了这个行动权，则在这个行动权结束之后，它会刷新，刷新后仍由主动玩家获得；当该玩家让过这个行动权时，按照行动顺序，下一位玩家会获得行动权。以此类推，直到所有玩家都让过这个行动权之后，它不再刷新。

1.6.4.2~因有内容进入连环而产生的行动权，控制该内容的玩家并不会获得，而是按照行动顺序，从该玩家的下一位玩家开始，依次获得自己的行动权；当这个行动权被刷新时，亦如是。

释：游戏中行动权的产生情况，大致综合总结起来如下图：



由上图所述时机下产生行动权，并注明各种情况下所产生行动权的原因。值得注意的是，图中并未提及行动权的刷新。就行动权刷新而言，当一个行动权产生之后，若有玩家使用了自己的行动权，则在这个行动权结束之后，在同一时刻，将会重新产生一个行动权。

阵营效果

*****诸侯军阵营效果*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

2.2.1.1.8~诸侯军具有阵营效果：己方场上存在诸侯军，则每当己方发动战斗时，需从手牌舍弃1张虎符，否则不能发动。

2.2.1.1.8.1~注意：因其他效果使你控制的将领进攻或防守时，即若效果中所指定的目标仅含有将领时，你并不需要弃掉虎符。（如虎视、出奇制胜、骁勇等）。若效果中所指定的目标包含玩家，则你可以选择你可以选择不弃掉虎符，不发动进攻，视为你没有虎符，无法发动进攻。你并不需要弃掉虎符（如陈琳，祢衡的效果）。

释：诸侯军阵营效果的处理方式与区分“玩家”发动进攻/防守和“将领/阵型”的进攻/防守类似。当有效果指定你目标仅仅为你场上的“将领/阵型”时，你便必须控制你的将领/阵型去进攻/防守，此时并不用舍弃虎符。但当有效果指定的目标中包含了“玩家”时，那么你可以选择以视为你没有虎符，而不发动进攻/防守。

*****刘备军阵营效果*****



摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

6.1.1.4~当一个状况或时刻发生时，若有多个效果被触发，则依据以下情况进行处理：

6.1.1.4.2~若这些效果都不用到连环，且由同一名玩家控制，则由该玩家决定解析它们的顺序，它们依次解析，之后它们解析的结果同时发生。

释：根据触发解析的原则，若玩家场上同时有多名刘备军将领离场时，其效果同时被触发，但属于是依次解析执行后视为同时作用。从时间上来说是属于同时触发的效果，简单来说即是，若有3名刘备军将领同时离场，那么己方粮草同时加了3个1粮，在此时刻己方粮草增加数量为3，类似于“每当己方粮草增加数量 ≥ 2 时”这样的情况即满足条件会被触发。

*****乌丸军阵营效果*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

4.13.2~生还会影响阵亡的结果。

4.13.4~阵亡的将领，若有效果可以将他生还，则直到生还他的效果被解析或破坏，他都留在场上，在此期间，他不会受到伤害，也不能被破坏或牺牲。若没有效果可以将他生还，则该将领会被置入墓地，此为规则效果。

释：己方场上乌丸军数量 ≥ 3 的情况下，敌方使用类似【殃疫】(黄巾之乱-245)这样的效果导致己方场上多名乌丸军将领因受到致命伤害阵亡时，这些乌丸将领并不会因为多名处于阵亡状态而不满足场上乌丸军数量 ≥ 3 的阵营效果要求，即是说此刻因为阵营效果使其可以生还，这些处于阵亡的乌丸军便会留在场上，仍旧属于场上将领。那么其阵营效果便会产生作用。

稟赋

*****稟赋叠加*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

2.2.1.8.3.3~将领会在其他效果的作用下失去或者获得稟赋。当一名将领同时获得2个或2个以上的相同稟赋时，他只会获得其中的一个，并由该将领的控制者选择其获得的是其中的哪一个。

2.2.1.8.3.3.1~不同等级的同名稟赋，它们仍旧属于相同稟赋，如暗箭1和暗箭2。当一名将领同时获得的多个相同的稟赋具有不同的等级时，该将领会获得其中等级最高的那一个

释：己方场上将领A因游戏中的不同的卡牌效果同时获得了2个具有“镇守1”的稟赋效果，则己方玩家选择其中一个具有“镇守1”的效果后，将领A只会具有1个“镇守1”稟赋，而非两个“镇守1”或是“镇守2”。

但值得注意的是，在针对不同将领的时候，同一时间的相同稟赋则会同时作用于这些将领，举例来说，同一时刻己方场上将领A和将领B同一时间分别具有了“神算”稟赋。那么对于控制将领A和将领B的玩家而言其效果却是会叠加的，这与同一时间同一将领获得同一稟赋是不同的。此时己方因将领A和将领B都具有了“神算”后，便会因此使得“己方场上谋略的智力条件+2”。

释：己方场上将领A因游戏中的不同的卡牌效果同时获得了1个具有“镇守1”和1个具有“镇守2”的稟赋效果，则己方将领A在这一时刻只会具有1个“镇守2”的稟赋效果，而非1个“镇守1”和1个“镇守2”或者是1个“镇守1”的稟赋效果



*****联破*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

5.2.9.2~当一名防守玩家被一些将领协同进攻时,他在发动防守时,可指定一名将领/阵型对该协同进攻的集体进行防守。在伤害计算时,集体中的每名进攻将领都对防守他们的将领造成战斗伤害,这些伤害同时发生,总额为集体中所有进攻将领的攻击值之和;防守将领对集体造成与其攻击值相等的战斗伤害,控制该集体的玩家必须该战斗伤害全部分配至集体中的一名或多名将领,且每一名将领所被分配的战斗伤害至多不能超过他所能承受的致命伤害,分配的数额必须为整数。

5.2.9.2.1 若集体中的一名或多名将领不能被敌方的一名将领/阵型防守,则该集体不能被该将领/阵型防守

释:协同进攻的集体依照白皮书规则有特殊的伤害计算原则。其所造成的伤害也是根据集体中每名将领的具体来决定,举例来说。己方场上具有联破的将领 A (2/2/0),与具有联破的将领 B (2/2/0),将领 A 装备【锁链枪】(黄巾之乱-337),将领 B 同时具有掠夺。那么此刻这样一个集体进攻的时候因为将领 A 装备【锁链枪】不能被防守,则这个集体不能被防守。结算时,将领 B 对敌方粮草造成 2 点战斗伤害,因掠夺效果己方粮草+2,之后又因【锁链枪】的效果,敌方玩家可以选择受到将领 A 所造成的 2 点战斗伤害,亦或是舍弃 1 张手牌后,粮草不受到将领 A 所造成的战斗伤害。

*****仗枪*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

5.3.8.1.4~在伤害计算时,协同防守的集体中的每一名将领都会对他们所防守的进攻将领造成战斗伤害,这些伤害同时发生,总额为集体中所有将领的攻击值之和;进攻将领对集体造成与自己攻击值相等的战斗伤害,控制该集体的玩家必须该战斗伤害全部分配至集体中的一名或多名将领,且每一名将领所被分配的战斗伤害至多不能超过他所能承受的致命伤害,分配的数额必须为整数。

5.3.8.1.4.1~若集体中的一名或多名将领不能防守敌方的一名将领/阵型,则该集体不能防守该将领/阵型

释:协同防守的集体依照白皮书规则有特殊的伤害计算原则。

若敌方玩家场上【曹丕】(官渡-曜武-033)进攻,己方场上存在两名仗枪具有仗枪的将领 A (2/2/0)和将领 B (2/2/1),将领 A 和将领 B 协同防守【曹丕】,那么此时的伤害计算是,【曹丕】对该协同防守的集体造成了 2 点战斗伤害,由协同防守的集体的控制者选择分配这 2 点战斗伤害之后,再因为【曹丕】的效果对协同防守集体中的将领 A 造成了 3 点智力差值的战斗伤害,对协同防守集体中的将领 B 造成了 2 点智力差值的战斗伤害;该集体对【曹丕】造成了 4 点反击伤害。但又因【曹丕】的效果,【曹丕】因智力差值对将领 A 造成的 3 点战斗伤害和对将领 B 造成的 2 点战斗伤害,不会造成穿透伤害。

释:若敌方玩家场上【孙策】(黄巾之乱-075)进攻,己方场上存在两名仗枪具有仗枪的将领 A (2/2/0)和将领 B (4/2/0),因为【孙策】具有天人,所以将领 A 不能防守【孙策】,即将领 A 和将领 B 因仗枪效果形成的集体也不能防守【孙策】。

*****守护*****

摘自《三国智规则白皮书》(V3.1.0)

2.2.1.8.3.1.24.2~注意,具有守护的将领或阵型,同一时间只能对最多 1 名将领进行守护。1 名将领受到伤害时,同一时间只能被最多 1 名将领或阵型守护。

2.2.1.8.3.1.24.3~注意,守护对于守护将领不会受到的伤害无效。



2.2.1.8.3.1.24.4~注意，守护将领或阵型因守护而受到的伤害不能被其他守护将领或阵型再次守护

释：敌方将领 A 进攻（5/5/0），己方场上存在将领 B（0/4/0）和将领 C（0/2/0，具有守护）。己方选择将领 B 防守将领 A，将领 C 守护将领 B，则将领 A 造成 5 点战斗伤害，其中将领 B 将该伤害中的 4 点战斗伤害，将领 A 对己方粮草造成 1 点穿透伤害，又因将领 C 守护将领 B，则将领 C 受到 4 点战斗伤害，但此伤害不会产生穿透。所以最终结果为，己方将领 B 未阵亡，将领 C 阵亡，己方粮草受到 1 点穿透伤害。

释：己方场上存在将领 A（0/5/0，且具有守护）、将领 B（2/2/0）、将领 C（2/2/0，且具有永久伤害抗免）、将领 D（2/2/0）。敌方对己方发动【殃疫】（黄巾之乱-245）。此时己方选择将领 A 进行守护，则将领 A 可以守护的对象为己方场上的将领 B 或将领 D，但并不能同时将将领 B 和将领 D 所要受到的伤害都守护之。因为将领 C 具有永久抗免，所以将领 A 不能守护将领 C。

*****忠义*****

摘自《三国智规则白皮书》（V3.1.0）

2.2.1.8.3.1.15~忠义：忠义将领不能被敌方玩家控制且不会成为逃降将领。

2.2.1.7.3.2~当一个使得玩家取得敌方场上将领控制权的效果因任何原因结束时，除非特殊说明，否则将该名将领返回其拥有者手牌。

释：己方控制一个“失去文字框内容”的效果使得敌方场上原本具有忠义的将领 A 失去文字框后，己方再因其他效果获得了将领 A 的控制权，在之后的游戏中，将领 A 在己方场上因“失去文字框内容”的效果失去作用后而恢复文字框效果又具有了忠义，则此时将领 A 将返回拥有者的手牌。

*****相术*****

摘自《三国智规则白皮书》（V3.1.0）

6.2.1 当某个作用要求玩家做出某种行动的数量大于玩家所能做出的数量，则尽最大可能执行该作用后，该作用视为未被完整执行，其后的作用将全部被略过，不予执行。

释：当己方卡组数量仅剩 1 张时，己方派遣 1 名具有相术 3 的将领上场时，其解析结果为，查卡卡组中仅剩的 1 张卡后，放回卡组顶，因未完整执行该效果，所以之后己方不抓卡。



单卡解惑

将领卡

*****【蔡邕】(黄巾之乱-054)*****

阵营：汉军

兵权条件：1步2谋

能力值：0/3/3

兵种属性：无

卡面效果：上场：选取：蔡琰

相术2：上场：可查看己方卡组顶端2张卡，重新排列并放回卡组顶端后，抓1张卡

释：在解析执行其上场效果时，因稟赋不用到连环，而将领的上场技能会进入连环。所以控制【蔡邕】上场的玩家需要先执行“相术2”的稟赋，再从卡组选取【蔡琰】。与之类似的如【陆绩】(官渡-潮昇-097)。

*****【陈登】(黄巾之乱-152)*****

阵营：汉军

兵权条件：1步2谋

能力值：0/3/2

兵种属性：刀盾

卡面效果：每当己方回合开始时，若己方粮草未达到粮草上限，则可跳过该回合抓卡流程后，己方+2粮

释：其效果中所描述的为玩家主动的跳过1个己方的抓卡流程，若有效果导致玩家已经需要“跳过己方的抓卡流程”，如【取士】(黄巾之乱-249)的效果，则己方不能因此情况下已经跳过了抓卡流程后，在来选择执行“可跳过抓卡流程”的效果。即简而言之己方已经没有抓卡流程的情况下，便不能执行“跳过的抓卡流程的效果”。

*****【荀攸】(黄巾之乱-165)*****

阵营：汉军

兵权条件：3谋

能力值：0/3/3

兵种属性：刀盾

卡面效果：荀攸被破坏时，返回卡组洗切

荀攸从手牌置入墓地时，己方跳过下个准备流程

释：当【荀攸】作为主将从场上被破坏时，因效果就返回了卡组，并没因此被置入墓地，所以敌方玩家不会因此效果而抓卡。

*****【郭图】(黄巾之乱-175)*****

阵营：袁绍军

兵权条件：1谋

能力值：0/2/2

兵种属性：无



卡面效果：翻转：可将敌方场上 1 张指定谋略返回卡组洗切

释：当敌方发动谋略时，己方并不能通过翻转【郭图】使得发动的这张谋略返回卡组，因为“翻转”的动作需要连环为空，而敌方发动谋略，谋略的效果便进入了连环。

释：当敌方翻转【郭图】指定己方场上的 1 张谋略后，如果谋略发动合法，这张被指定的谋略仍旧可以发动，这与盖放谋略被谋略效果所指定不一样。

释：己方场上存在【袁绍】（黄巾之乱-136）主将的情况下，盖放【郭图】上场，但是己方场上仅存在 3 张步兵兵权。那么己方是不能翻转【郭图】的。因为【袁绍】的主将效果需要用到将领阵营这个特征，而在【郭图】盖放上场的时候这一将领特征并没有被使用到，所以【郭图】并不是忽略兵权上场的，那么在翻转他的时候检查其合法性时，会被游戏视为不合法，而不能翻转之。

*****【田豫】（官渡-惊蛰-059）*****

阵营：汉军

兵权条件：2 弓 1 任意

能力值：1/3/2

兵种属性：枪

卡面效果：上场：指定 1 名敌方玩家，上场后，每当该玩家在其准备流程抓卡时，己方抓 1 张卡，直到田豫离开己方场上

释：己方场上存在【田豫】，敌方玩家发动【成事在天】（黄巾之乱-283），则己方与敌方因【成事在天】的效果各自抓 1 张卡，然后己方再因为【田豫】的效果抓 1 张卡后，展示因【成事在天】而抓到的卡，执行【成事在天】的效果。

*****【甄姬】（官渡-惊蛰-015）*****

阵营：袁绍军

兵权条件：3 谋

能力值：0/2/3

兵种属性：无

卡面效果：上场：可指定敌方 1 名玩家，该玩家发动的下 1 张谋略在其解析时不会产生作用并被置入墓地

释：敌方玩家的【甄姬】上场成功，那么其上场效果即为己方发动的下一张谋略，无论己方的下一张谋略是否被破坏，只要己方下一张谋略发动合法，即会触发甄姬的效果，即在该谋略解析时不产生作用。

释：在【甄姬】的上场效果未被触发或者为产生作用之前游戏都会记住这个效果，如果在此期间控制【甄姬】的玩家让【甄姬】再次上场，并再次成功解析其上场效果，游戏中并不会因此而影响敌方玩家的“下两张”谋略。仍会记作是所指定玩家的“下一张”谋略。这与有效果导致玩家跳过其“下一个回合或下一个某流程”是不一样的。被跳过的某个回合或流程在游戏中会被累加。如一回合并成功解析【取士】（黄巾之乱-249）和【权时制宜】（官渡-惊蛰 131）。

*****【郭嘉】（黄巾之乱-159）*****

阵营：汉军

兵权条件：1 步 3 谋

能力值：0/3/4



兵种属性：刀盾

卡面效果：上场：可指定场上 1 名将领，上场后，该将领智+1，直到郭嘉不再在己方场上

释：【郭嘉】上场指定己方场上 1 名将领 A，那么在之后的游戏中将领 A 离场或被盖放后，此效果将会中断。根据【郭嘉】效果的卡面描述，当【郭嘉】离场或被盖放时，此效果也会中断。玩家需注意“离开场上”、“不再在己方场上”以及“离开己方场上”三者之区别。

*****【司马朗】(官渡-曜武-027)*****

阵营：曹操军

兵权条件：1 骑 4 谋

能力值：0/3/4

兵种属性：无

卡面效果：上场：可指定敌方场上 1 名将领，上场后，该将领攻命始终为其初始攻命，直到司马朗离开己方场上

释：【司马朗】上场指定敌方场上 1 名将领 A，那么在之后的游戏中将领 A 离场或被盖放后，此效果将会中断。根据【司马朗】效果的卡面描述，当【司马朗】离开己方场上或被敌方控制时，此效果也会中断。而当【司马朗】被盖放时，此效果并不会因此中断。玩家需注意“离开场上”、“不再在己方场上”以及“离开己方场上”三者之区别。

*****【王修】(官渡-曜武-018)*****

阵营：袁绍军

兵权条件：1 骑 3 谋

能力值：0/3/2

兵种属性：无

卡面效果：每当己方手牌数量为 0 时，抓 1 张卡，每回合最多因此抓 2 张卡

释：【王修】的效果为触发式，非选择性的效果，即效果所描述时机一旦产生，则控制它的玩家就必须抓 1 张卡。因此在控制该效果的玩家发动“征兵”或者类似【重整旗鼓】(黄巾之乱-196)这样的谋略而导致手牌数为 0 时，也必须先因此效果而抓 1 张卡。

*****【公孙康】(官渡-曜武-055)*****

阵营：汉军

兵权条件：2 步 2 骑

能力值：1/3/3

兵种属性：骑

卡面效果：军师横置：牺牲己方场上 1 名副将后，己方下 1 次对敌方玩家粮草造成的战斗伤害翻倍，此效果不能叠加。

释：己方使用【公孙康】的横置效果发动进攻敌方 1 名玩家，该玩家场上如果存在“减伤谋士”(官渡-曜武-175)，那么因为游戏中的情况是，【公孙康】的效果有己方控制，己方在此时为主动玩家，而敌方“减伤谋士”的效果由敌方玩家控制，所以在解析时，应先解析【公孙康】的效果，再解析“减伤谋士”的效果。简而言之，先翻倍，再减伤。

*****【吴硕】(官渡-曜武-073)*****



阵营：汉军

兵权条件：1 弓 2 谋

能力值：0/2/2

兵种属性：无

卡面效果：吴硕在场上被破坏并因此被置入墓地时，己方可抓 2 张卡。

吴硕在场上，当己方场上其他 1 名将领被破坏并因此被置入墓地时，可牺牲吴硕后，将敌方 1 名指定玩家卡组顶端 2 张卡置入墓地

释：己方使用【破旧立新】（黄巾之乱-205）破坏己方场上【吴硕】则可抓 3 张卡。

释：【吴硕】盖放在己方场上，则当其因其它效果被破坏时，因为其卡面的正面特征不可用，所以并不会触发其卡面文字效果而使得玩家抓卡。

*****【赵云】（官渡-曜武-118）*****

阵营：汉军

兵权条件：2 步 2 骑

能力值：3/3/2

兵种属性：枪 + 骑

卡面效果：忠义

3 步：守护

6：单独战斗的赵云攻命+1；赵云被防守时可对防守方场上未防守赵云的最多 2 名指定将领各造成 1 点战斗伤害

2 谋：每当赵云进入战斗时，可重新分配其最多 3 点初始攻命值，直到赵云离开战斗

释：对于【赵云】“2 谋”的成长效果来讲，当场上【赵云】因满足其 2 谋的效果而在进入战斗后分配了能力值后，因其他效果导致其控制者场上的兵权不再满足该效果的成长条件时，赵云并不会因此而立即恢复原有的能力值，而是在战斗结束时，才会恢复。例如，己方【赵云】进入战斗后，敌方发动【十常侍乱政】（黄巾之乱-357）破坏掉己方场上的 2 张谋士兵权后，赵云不会立即恢复到 3/3/2 的能力值，而是继续以进入战斗时己方所宣告的能力值进行战斗，直到【赵云】离开战斗。

*****【夏侯渊】（官渡-潮昇-024）*****

阵营：曹操军

兵权条件：3 弓 2 骑

能力值：3/2/1

兵种属性：弓 + 骑

卡面效果：上场：可指定敌方 1 名玩家，上场后，夏侯渊进攻该玩家，并指定该玩家场上 1 名可以防守的副将，该将领必须防守夏侯渊

主将：己方场上存在 3 张盖放谋略，夏侯渊具有先发

8 兵权：从手牌舍弃 1 张谋略后，当前玩家回合内夏侯渊攻命+1，因此效果最多使夏侯渊攻命+2

释：【夏侯渊】的主将效果意为“己方场上仅有 3 张盖放谋略时”【夏侯渊】才会具有先发，当己方场上盖放谋略为 4 张或 5 张时，【夏侯渊】并不具有先发。



谋略卡

*****【机关算尽】(黄巾之乱-192)*****

发动速度：平速

智力条件：无

谋略时限：无

卡面效果：横置敌方 1 名指定玩家场上所有盖放谋略

释：己方发动【机关算尽】，指定的目标是敌方 1 名玩家。因此若敌方玩家场上有谋略可以破坏己方的【机关算尽】，那么该敌方玩家可发动之。这与【无计可施】所指定谋略时的情况不同。

*****【降虏】(黄巾之乱-200)*****

发动速度：缓速

智力条件：3

谋略时限：无

卡面效果：当敌方场上 1 名指定将领阵亡并因此被置入墓地时，牺牲 5 粮后，生还并控制该将领，该将领只能作为己方副将

释：玩家因发动【降虏】而控制的将领是从墓地进入到场上，并不会因此而触发所控制的将领的上场效果。

*****【玉石俱焚】(黄巾之乱-207)*****

发动速度：平速

智力条件：4

谋略时限：无

卡面效果：牺牲己方场上 2 名指定将领，破坏敌方场上 1 名指定将领

释：己方发动【玉石俱焚】指定牺牲己方场上 2 名将领 A 和将领 B 后，指定破坏敌方场上将领 C。敌方之后发动【引君入瓮】破坏掉其将领 A，导致在解析【玉石俱焚】时，己方不能完整执行其效果，需尽最大可能的执行。因此将领 B 仍会被牺牲，之后己方不能破坏敌方场上的将领 C。

*****【乐不思蜀】(黄巾之乱-220)*****

发动速度：平速

智力条件：4

谋略时限：永续

卡面效果：指定敌方场上 1 名将领不能进攻

该将领不再在敌方场上时，将乐不思蜀置入墓地

释：【乐不思蜀】所指定的目标所用到的仅需要“将领”这一特征，所以当其所指定的目标被盖放后，在之后的游戏中又在翻转过来仍然会受到【乐不思蜀】的效果影响。

释：【乐不思蜀】指定敌方 1 名 4 智力的将领，之后的游戏中，该将领的智力值因其他效果影响而变成了 5，该将



领仍旧会受到【乐不思蜀】的影响。因为目标智力只在解析该谋略的时候才会检查其作用。

*****【无计可施】(黄巾之乱-226)*****

发动速度：缓速

智力条件：无

谋略时限：无

卡面效果：指定敌方 1 名玩家场上所有谋略返回手牌

释：己方发动【无计可施】，指定的目标是敌方玩家场上的谋略。因此若敌方玩家场上有谋略可以破坏己方的【无计可施】，则该敌方玩家不能发动之。这与【机关算尽】所指定玩家时的情况不同。

*****【相攻】(黄巾之乱-228)*****

发动速度：缓速

智力条件：3

谋略时限：无

卡面效果：敌方进攻将领数量 ≥ 3 ，则破坏敌方所有指定进攻副将

释：【相攻】的效果描述中包含指定目标，所以若其指定的目标中含有曹操军将领，则根据其数量控制【相攻】的玩家因曹操军阵营效果减去相应的粮草。

释：己方发动【相攻】后，敌方发动【佯攻】(黄巾之乱-198)指定其中 1 名进攻将领离开战斗，此时导致敌方场上进攻将领的数量 < 3 ，则在解析到【相攻】时，其条件不满足而不产生作用，被置入墓地。

*****【死士】(黄巾之乱-230)*****

发动速度：缓速

智力条件：无

谋略时限：无

卡面效果：在己方准备流程，展示手牌，标记其中任意数量的将领，将他们同时忽略兵权放置上场，破坏未上场的将领

己方回合结束时，破坏所有标记将领

释：该文字描述中出现的“标记”并非“标记指示物”，而仅仅是一种游戏中的记录，游戏会记住“标记者”以及“被标记者”，之后即便它们的特征或所在区域发生变化，游戏都总是能找到它们。当“标记者”被移出游戏时，它所“标记”的卡牌都将失去标记；当“被标记者”被移出游戏时，则它失去“标记”。

释：己方发动【死士】标记将领 A，将其放置上场，之后为其装备宝物【如意】(黄巾之乱-322)，在回合结束时，因为【如意】的效果将领 A 并不会被破坏。在之后的游戏中，己方因【重施故技】再一次发动了【死士】，在回合结束时，因为将领 A 因之前【死士】的效果而被标记。所以在此时仍旧会再因为标记将领而被破坏。

*****【同归于尽】(黄巾之乱-267)*****

发动速度：缓速

智力条件：3

谋略时限：无

卡面效果：己方场上 1 名指定将领阵亡时，破坏 1 名对其造成致命伤害的敌方指定将领



释：敌方上场的毒箭将领 B 对己方场上生命值为 1 的将领 A 造成 1 点永久伤害导致其阵亡，此时己方可以发动【同归于尽】以破坏敌方的上场将领 B。因【同归于尽】的效果描述并未限制目标必须是场上的将领。

释：己方将领 A (2/2/0) 为主将时的能力值为 4/4/0，敌方翻转其场上的暗箭将领 B 对己方的将领 A 造成了 2 点永久伤害。在之后的游戏中因其他效果导致己方场上将领 A 不再为主将，即将领 A 不再受主将槽攻命+2 的效果影响，则因为其受到了 2 点永久伤害而阵亡，此时追溯该永久伤害的来源而敌方场上将领 B，则己方可以发动【同归于尽】以破坏敌方场上将领 B。

*****【重施故技】(黄巾之乱-275)*****

发动速度：平速

智力条件：无

谋略时限：无

卡面效果：从指定玩家墓地中选取 1 张谋略展示后加入手牌，当该谋略 1 回合内被发动时，其控制者-8 粮
1 回合结束时，若该谋略待发，则将其置入墓地

释：己方【重施故技】指定了 1 张己方墓地中的谋略 A，在发动谋略 A 时，敌方发动【无计可施】使己方的谋略 A 返回手牌，己方仍需要-8 粮。

释：己方【重施故技】指定了 1 张己方墓地中的谋略 A，在发动谋略 A 时，敌方发动【无计可施】使己方的谋略 A 返回手牌，己方仍需要-8 粮。在之后的游戏中，己方再次发动谋略 A，则己方不再需要再-8 粮。

释：己方【重施故技】指定了 1 张敌方墓地中的谋略 B，在发动谋略 B 时，敌方发动【无计可施】使己方的谋略 B 返回手牌，己方仍需要-8 粮，谋略 B 返回拥有者即敌方玩家的手牌。

释：己方【重施故技】指定了 1 张墓地中的谋略 C，1 回合内己方没有发动谋略 C，则在回合结束时，将谋略 C 置入墓地。

*****【以身试法】(黄巾之乱-288)*****

发动速度：平速

智力条件：无

谋略时限：无

卡面效果：己方牺牲场上任意数量的指定将领后，破坏敌方 1 名玩家场上相同数量的指定谋略

释：己方发动【以身试法】指定牺牲己方场上 2 名将领 A 和将领 B 后，指定破坏敌方场上 2 张盖放谋略。敌方之后发动【引君入瓮】破坏掉其将领 A，导致在解析【以身试法】时，己方不能完整执行其效果，需尽最大可能的执行。因此将领 B 仍会被牺牲，之后己方不能破坏敌方场上的盖放谋略。

*****【犒赏三军】(黄巾之乱-303)*****

发动速度：平速

智力条件：无

谋略时限：永续

卡面效果：每当有玩家发动进攻时，该玩家-1 粮

释：【犒赏三军】的效果作用于针对于玩家发动的进攻，而对于因其他效果控制场上的将领/阵型发动进攻时，并不会因此而受到影响。例如，己方在场上有【犒赏三军】的影响下，发动【出奇制胜】(黄巾之乱-209) 指定 1 名将



领进攻，己方并不会因此-1 粮。

*****【奇袭鸟巢】(黄巾之乱-311)*****

发动速度：平速

智力条件：无

谋略时限：无

卡面效果：将己方卡组顶端 8 张卡置入墓地后，敌方所有玩家-5 粮

释：己方卡组只剩 7 张卡的情况下，发动【奇袭鸟巢】，在解析其效果时，尽最大可能执行，因未完整执行，之后的效果不予解析。所以此时己方并不能使得敌方玩家-5 粮。

释：己方卡组只剩 8 张卡，敌方 1 名玩家只剩 5 粮的情况下，己方发动【奇袭鸟巢】，将卡组 8 张卡全部置入墓地后，敌方玩家-5 粮。但己方不会马上退出游戏，而是等到有新的新的行动权产生且连环为空，己方需要抓卡而不够抓时，才会退出游戏。所以此情况下，敌方玩家会因【奇袭鸟巢】-5 粮的效果导致粮草为 0 而先退出游戏。

*****【落井下石】(黄巾之乱-316)*****

发动速度：平速

智力条件：无

谋略时限：永续

卡面效果：全场玩家其粮草每次受到战斗伤害时，该玩家舍弃 1 张手牌

释：【落井下石】的效果仅针对于对粮草造成的战斗伤害会产生作用，而在对于类似“-1 粮”或“牺牲 5 粮”这样的效果时，并不会产生作用。

释：己方场上存在已发动的【落井下石】，己方控制 1 名具有火矢的将领进攻敌方 1 名玩家，该敌方玩家未防守己方的火矢将领。则这名玩家因为火矢效果和将领的攻击值对敌方的粮草造成了 2 次战斗伤害，该敌方玩家需要舍弃 2 张牌。

*****【落毒】(黄巾之乱-317)*****

发动速度：缓速

智力条件：3

谋略时限：持续

卡面效果：指定敌方 1 名主将 3 回合不能参与战斗，3 回合结束时将落毒返回手牌

释：当【落毒】发动合法后，在之后的游戏中，其指定的目标通过其他方式（例如【先锋令（官渡-曜武-166）】）使得目标不再为主将，则将落毒置入墓地。参见《三国智规则白皮书 V3.1.0》~2.2.2.4.2.1 的内容。

*****【生死相易】(官渡-曜武-143)*****

发动速度：平速

智力条件：无

谋略时限：无

卡面效果：指定敌方 1 名玩家，当该玩家下个回合开始时，若己方场上无兵种军师智 ≥ 7 ，则己方与该玩家交换各自的粮草数



释：敌方发动了【生死相易】，到己方回合开始时，若我场上已经发了【捐济天下】(官渡-惊蛰-153)，则由于【捐济天下】的效果由己方控制，而【生死相易】的效果由敌方玩家控制，在己方回合开始时，己方成为主动玩家，若己方选择执行【捐济天下】的效果，则先于【生死相易】的效果。

*******【兵戈相制】(黄巾之乱-259)*******

发动速度：平速

智力条件：无

谋略时限：无

特性：无

卡面效果：军师智 ≥ 4 ，1回合内，己方将领只能被与其兵种相同的将领防守

释：己方场上【兵戈相制】已经发动，己方1名同时具有骑兵，枪兵和弓兵的将领进攻，敌方场上只有也同时具有骑兵，枪兵和弓兵的将领才能防守。简单来讲，即是防守将领的兵种属性必须和进攻将领的兵种属性完全相同，并非只有其中1种兵种相同即可。

*******【受制于人】(官渡-潮昇-165)*******

发动速度：急速

智力条件：无

谋略时限：持续

卡面效果：指定己方场上1名攻 ≥ 2 的副将2回合内不能进攻且全场玩家在其准备流程不能从卡组选取卡牌

释：敌方1名玩家发动【取士】(黄巾之乱-249)的情况下，己方发动【受制于人】指定该玩家2回合内“在其准备流程不能从卡组选取卡牌”。则当连环中的内容解析到敌方玩家的【取士】时，该敌方玩家因受到【受制于人】的效果而不能从卡组选取卡牌，该玩家亦不会跳过其下一个抓卡流程。

*******【熊虎之将】(赤壁-卧龙-099)*******

发动速度：平速

智力条件：无

谋略时限：无

特性：技法

卡面效果：指定己方场上1名攻 ≥ 3 的副将1回合内具有虎视且仅能以敌方场上副将为目标

释：对己方场上【王门】(官渡-曜武-017)使用【熊虎之将】，【王门】具有虎视，进攻时虎视敌方场上将领A，此时敌方场上存在命 ≤ 2 的将领B，则当敌方玩家发动防守时，可选择由将领A或者是由将领B来防守【王门】。

*******【枭俊禽敌】(赤壁-卧龙-134)*******

发动速度：缓速

智力条件：X

谋略时限：无

卡面效果：破坏敌方1名指定进攻将领

枭俊禽敌智力条件X为己方场上谋士兵权数量-3

释：【枭俊禽敌】的智力条件为X，这一特征只有在解析其谋略效果时才会被确定。所以一个类似于“选取1张智



力条件 ≤ 3 ”这样的效果，并不能以【枭俊禽敌】为目标。

*****【拒谏】(赤壁-卧龙-148)*****

发动速度：缓速

智力条件：无

谋略时限：无

特性：伐谋

卡面效果：从手牌舍弃 1 张谋士兵权后，破坏敌方场上 1 张指定发动谋略，若此时己方场上谋士兵权数量 ≥ 3 ，则可抓 1 张卡，若此时己方场上奇士将领的数量 > 该谋略的控制者，则拒谏不能被敌方谋略指定

释：文字框描述中“若此时”之后的效果中，“此时”即为“当拒谏发动时”。此条效果与文字框行文前面的效果并无关系。

*****【一口所敌】(赤壁-卧龙-142)*****

发动速度：缓速

智力条件：2

谋略时限：无

特性：兵法

卡面效果：控制敌方场上 1 名指定进攻副将，该将领只能作为己方副将，若此时己方场上不存在德厚将领，则展示己方全部手牌及盖放谋略

释：通过【一口所敌】所被控制的将领在获得控制权时，只能作为副将，但并不代表在之后的游戏中该将领只能一直为副将。玩家亦可通过类似【先锋令】这样的效果使得该将领改变其游戏中的角色。

*****【拖刀计】(赤壁-流火-130)*****

发动速度：缓速

智力条件：2

谋略时限：无

特性：兵法

卡面效果：场上 2 名对战的指定将领在伤害清除时，若该 2 名将领仍在场上，则破坏该敌方将领

释：【拖刀计】的效果为伤害计算完毕后的一个触发效果，此时需要检查的是这 2 名将领是否对战过，以及是否仍然在场上。这与这两名将领是否对对方造成过伤害没有关系。

宝物卡

*****【如意】(黄巾之乱-322)*****

装备条件：无

卡面效果：当装备将领被破坏时，将如意置入墓地，生还该将领

释：己方场上将领 A 装备【如意】，当该将领被破坏时己方则立即解析并执行【如意】之效果，因为其并不是由“可……”



引导的可选择性的触发式效果,即当装备效果所描述的情况发生时就执行该效果。所以当装备将领被破坏时,将【如意】置入墓地生还之。此时机下己方亦可发动类似于【李代桃僵】(黄巾之乱-217)这种生还将领的谋略,但因为宝物的效果不用到连环,立即解析。所以当连环中解析到【李代桃僵】的效果时,其所指定的目标解析时不合法,而不会产生作用。关于【玉具剑】(官渡-惊蛰-151)的处理亦是如此。

*****【丧心石】(黄巾之乱-327)*****

装备条件: 无

卡面效果: 始终将装备将领智全部转移至攻

释: 己方场上将领 A (3/3/3) 装备【丧心石】(6/3/0), 之后该将领受到【非愚则诬】(黄巾之乱-257)的效果影响, 则将领 A 攻-1。

释: 己方场上将领 A (3/3/0) 装备【丧心石】(3/3/0), 之后该将领受到【非愚则诬】的效果影响, 则将领 A 能力值不会发生变化。

释: 己方场上将领 A (3/3/3) 装备【丧心石】(6/3/0), 之后该将领受到【情急智生】(官渡-惊蛰-130)的效果影响, 则将领 A 攻-1, 智+2, 之后最终体现为其能力值为 7/3/0。若之后【情急智生】的效果失去作用, 则将领 A 能力值为 6/3/0。

简而言之, 游戏中的数据受到一个以上的状况同时影响而使其发生变动时, 则先将所有的变动进行计算, 最后将计算结果作用于该数字。

*****【杜康酒】(黄巾之乱-344)*****

装备条件: 无

卡面效果: 装备将领攻+2, 命-1

每当己方在发动战斗时, 装备将领必须参与战斗

释: 当己方场上存在 2 名装备【杜康酒】的将领时, 若敌方仅有 1 名将领进攻的情况下, 在己方发动防守的时候可选择其中 1 名发动防守。

*****【鸩毒】(官渡-惊蛰-141)*****

装备条件: 无兵种属性

卡面效果: 当装备将领对敌方将领造成战斗伤害时, 破坏该敌方将领

释: 当将领装备【鸩毒】时, 其伤害结算和未装备之前相同, 只是在结算过后附加一个“破坏该敌方将领”的效果。

例如: 将领 A (5/5/0) 装备了【鸩毒】进攻, 敌方选择将领 B (3/3/0) 防守之, 那么将领 B 受到将领 A 造成的 3 点战斗伤害, 将领 B 的控制者的粮草受到 2 点穿透伤害。将领 B 此刻属于被破坏。

事件卡

*****【尽诛宦竖】(黄巾之乱-362)*****

条件: 敌方场上十常侍数量≥2, 何进在己方场上, 己方袁绍待发

效果: 选取: 袁绍, 将袁绍忽略兵权放置上场后, 破坏敌方场上所有十常侍将领, 这些将领不能生还, 当前玩家回合结束时, 破坏己方场上何进



释：己方场上存在盖放的【何进】，敌方场上存在3名十常侍，己方回合准备流程翻转盖放的【何进】，之后对手获得行动权便可发动【十常侍乱政】（黄巾之乱-357）。此情况是因翻转【何进】成为翻转将领进入连环，是对手获得了行动权，而并非是由己方获得。对手使用此行动权发动事件，解析其效果，以致其场上十常侍将领数量不再为3名，则在对手使用过此行动权后，刷新此行动权并让过，再到己方获得此行动权时，己方已不满足发动【尽诛宦竖】的发动条件。即己方已经不能再发动【尽诛宦竖】。

*******【袁术称帝】（黄巾之乱-363）*******

条件：袁术为己方场上主将且装备传国玉玺

效果：牺牲己方场上1张指定兵权后，抓2张卡→

说明：当袁术离开己方场上或不再装备传国玉玺时，将袁术称帝移出游戏

释：己方已发动【袁术称帝】的情况下，且场上仅存在2张步兵兵权，主将为【袁术】（黄巾之乱-070），仍旧可以发动【袁术称帝】的效果，牺牲场上1张步兵兵权后，抓2张卡。之后袁术因为其在场上的兵权条件不满足而返回手牌，装备的【传国玉玺】置入墓地，之后将【袁术称帝】移出游戏。

兵权卡

*******【减伤谋士】（官渡-曜武-175）*******

卡面效果：己方场上每有1张本兵权，每次敌方对己方粮草造成的战斗伤害-1，且该伤害最多因此被减至3

释：敌方1名5攻的将领进攻，己方场上没有将领进行防守，且场上存在4张【减伤谋士】，因为其效果限制为“最多因此被减至3”，所以敌方将领造成的5点战斗伤害只会因为【减伤谋士】的效果而减少2点，己方粮草最终将受到3点战斗伤害。

释：敌方1名2攻的将领进攻，己方场上没有将领进行防守，且场上存在4张【减伤谋士】，因为其效果限制为“最多因此被减至3”，所以敌方将领造成的2点战斗伤害并不会因为【减伤谋士】的效果而减少，己方粮草最终将受到2点战斗伤害。

*******【选步步兵】（赤壁-流火-167）*******

卡面效果：上场：可选择下列1个效果：

己方铁盾指示物-1后，选取：1张步兵兵权；

将己方场上其他1张指定步兵兵权返回手牌

释：该兵权的上场效果解析执行时，该兵权已经在场上，其处理如同【选弓步兵】（官渡-曜武-169）和【选骑步兵】（官渡-曜武-170）。并不会因为解析其将场上“将己方场上其他1张指定步兵兵权返回手牌”的效果导致场上兵权数量发生变化。同理【选弓弓兵】（赤壁-流火-169）、【选骑骑兵】（赤壁-流火-171）和【选谋谋士】（赤壁-流火-173）亦遵循此规则。

阵型卡

*******【断虎帷】（官渡-曜武-188）*******

结阵条件：兵权总数≥4的无属性将领



兵种属性：无

阵型能力值：0/3

卡面效果：每当己方和敌方 1 名指定玩家手牌数量超过其上限时，该玩家立即将手牌弃至上限，若己方军师智 ≥ 5 ，则己方不受此效果影响

释：【断虎帷】的效果为触发式且不可选择性的效果，即在游戏过程中一旦玩家的手牌超过了上限就必须弃牌至手牌上限。举例来说，某玩家手牌数为 7，因为【募兵】的效果而抓 5 张卡，则该玩家先抓 5 张卡后，在因【断虎帷】效果而再弃 5 张卡。即一切导致该玩家超过手牌上限的效果都会导致该玩家弃牌。

*****【崇晓帷】(官渡-曜武-189)*****

结阵条件：兵权总数 ≥ 3 的无属性将领

兵种属性：无

阵型能力值：0/3

卡面效果：每回合 1 次，选择下列 1 个效果

先知 $\times$ ： $\times$ 为军师智力-1， $\times$ 最低为 2 $\rightarrow$

己方加 $\times$ 粮： $\times$ 为军师智力， $\times$ 最低为 2 $\rightarrow$

释：【崇晓帷】效果中因军师智力而影响的“先知 X”和加粮的效果因受到 X 最低为 2 的约束，所以在己方场上存在盖放的军师或不存在军师的情况下，此效果同样有效。

*****【乱河帷】(官渡-曜武-182)*****

结阵条件：兵权总数 ≥ 3 的无属性将领

兵种属性：无

阵型能力值：0/3

卡面效果：己方在准备流程内因其他效果每 1 次抓卡时，额外抓 1 张卡，每回合最多因此抓 3 张卡

全场玩家每当自己回合结束时弃 1 张手牌，否则-2 粮

军师智 ≥ 5 ，敌方玩家在其回合之外，不能抓卡

释：己方场上存在【阮瑀】(官渡-曜武-044)，且结成【乱河帷】，则己方横置【阮瑀】后，因为【乱河帷】的效果所指定的敌方玩家并不能抓卡，所以【阮瑀】的效果视为未完整执行，己方并不能将所指定的己方场上的另 1 名将领返回手牌。这与在三国智官方所公布的《三国智最新 FAQ》中对【阮瑀】和【乱河帷】的解释有所不同，此版本中将其修正至符合《三国智规则白皮书》中所约束的规则下来执行，不再特殊处理。



效果文字描述修正

将领卡

*****【管宁】(官渡-曜武-085)*****

阵营：汉军

兵权条件：5 谋

能力值：0/2/4

兵种属性：枪

特性：无

文字框效果：

横置：舍弃 1 张手牌后，指定场上其他 1 名将领，管宁为横置将领，则该将领失去其文字框所有内容
释：在其卡面描述中更改为：“横置：舍弃 1 张手牌后，指定场上其他 1 名将领，则该将领失去其文字框所有内容，直到管宁被重置”，使其效果在【管宁】重置之时机下中断。

*****【刘勋】(官渡-潮昇-043)*****

阵营：曹操军

兵权条件：1 步 2 弓

能力值：2/1/0

兵种属性：骑

特性：无

文字框效果：

上场：指定敌方 1 名玩家，上场后，每当该玩家摆放将领上场时，则该玩家-1 粮
释：在其卡面描述中增加“直到刘勋不再在己方场上”的描述，使其效果在【刘勋】离开己方场上或被盖放之时机下中断。

*****【轲比能】(赤壁-卧龙-002)*****

阵营：鲜卑军

兵权条件：无

能力值：1/1/1

兵种属性：弓

特性：外族

卡面效果：

1 鲜卑：上场：选取：1 件宝物
释：其文字框中“1 鲜卑”的阵营成长效果应为“1 鲜卑军”。

*****【荀彧】(赤壁-卧龙-024)*****

阵营：曹操军

兵权条件：4 谋



能力值：0/2/4

兵种属性：无

特性：谋主 御谋

卡面效果：

上场：选取：1 张兵法谋略

军师横置：选择下列 1 个效果：

己方向敌方展示卡组顶 1 张卡，若为谋略，则己方将该谋略放回卡组底后，己方御谋指示物+1；

从手牌展示 1 张谋略并将该谋略放回卡组底后，己方御谋指示物+2

军师：己方御谋指示物-3，抓 1 张卡，此效果每回合限 3 次→

5 谋：荀彧命+1

释：其文字框中最后一条效果中的“5 谋”应为具有白色底衬的成长符号。

*****【吕蒙】(赤壁-卧龙-032)*****

阵营：孙权军

兵权条件：2 弓 2 谋

能力值：2/3/2

兵种属性：弓

特性：英杰 勇略

卡面效果：

援军

上场：可盖放敌方场上 1 名受到永久伤害的指定将领

3 孙权军：横置：全场玩家粮草-X，X 为各自场上空谋略槽数量，此效果每回合限 1 次

释：其文字框中横置效果最后修改描述为“此效果每回合限 1 次”。

*****【张纮】(赤壁-卧龙-048)*****

阵营：孙权军

兵权条件：2 步 2 谋

能力值：0/3/3

兵种属性：盾

特性：内政 文人

卡面效果：

横置：若此时己方张昭为横置将领，则舍弃 1 张手牌后，指定敌方场上 1 名主将攻-2，否则指定敌方场上 1 名非主将攻-2，直到张弘被重置

每当己方发动政令谋略时，己方+1 粮

释：其文字框中横置效果中的“张弘”应为“张纮”。

*****【司马徽】(赤壁-卧龙-076)*****

阵营：汉军

兵权条件：3 步 1 谋 1 任意



能力值：0/4/3

兵种属性：枪

特性：隐士

卡面效果：

相术 4

主将横置：己方铁盾指示物-1 后，重置己方场上 1 名隐士将领

主将：每当己方场上其他 1 名指定隐士将领阵亡时，可己方铁盾指示物-1 并支付敌方 1 名指定玩家 4 粮后，生还该将领，此效果每回合限 1 次

释：其文字框中主将效果最后修改描述为“此效果每回合限 1 次”。

*****【黄月英】(赤壁-卧龙-078)*****

阵营：汉军

兵权条件：3 步 1 谋

能力值：0/2/3

兵种属性：枪

特性：女性 巧匠 铁盾 隐士

卡面效果：

军师横置：若己方粮草为偶数，则己方铁盾指示物+2 后，己方-1 粮；

若己方粮草为奇数，则指定敌方场上 1 件指定宝物返回卡组顶

装备宝物的黄月英智+1

己方铁盾指示物-3 后，选取：1 件宝物→

释：其文字框中最后一条效果应该为平速效果，即在效果最后添加平速符号“→”

*****【貂蝉】(虎狼围-016)*****

阵营：董卓军和吕布军

兵权条件：3 谋 1 任意

能力值：0/2/3

兵种属性：无

特性：女性

卡面效果：

上场：可指定敌方 1 名玩家场上 1 个空副将槽后，将貂蝉摆放至该副将槽，之后貂蝉由该敌方玩家控制

貂蝉离场时，其拥有者可指定敌方场上 1 名将领受到 X 点战斗伤害，X 为其拥有者场上军师智

释：其文字框中最后一条效果应为“作为逃降将领的貂蝉离场时……”

谋略卡

*****【诈败】(黄巾之乱-319)*****

发动速度：平速



智力条件：3

谋略时限：无

特性：无

卡面效果：指定敌方 1 名玩家在其下个战斗流程必须对己方发动进攻，且该玩家场上除主将外可以进攻的将领都必须为进攻将领

释：“指定敌方 1 名玩家在其下个战斗流程必须对己方发动进攻，且该玩家场上除主将外可以进攻的将领都必须为进攻将领”更改为“指定敌方 1 名玩家在其下个战斗流程必须对己方发动进攻并指定其场上除主将外可以进攻的所有将领必须为进攻将领”。即更改之后，【诈败】所指定的目标包括玩家和将领。

阵型卡

*****【梟骑阵】(官渡-潮昇-187)*****

兵种：枪+骑

结阵条件：曹操军 兵权数 ≥ 3 枪/骑

能力值：N+1/N+1

文字框效果：

每当梟骑阵对敌方玩家粮草造成战斗伤害时，可从手牌舍弃 1 张虎符后，该敌方玩家-2 粮↗

己方场上曹操军军师智 ≥ 5 ，每当敌方玩家发动的谋略指定己方场上 1 名曹操军将领为目标时，该敌方玩家-2 粮

释：效果“每当梟骑阵对敌方玩家粮草造成战斗伤害时，可从手牌舍弃 1 张虎符后，该敌方玩家-2 粮↗”根据描述应该为触发式效果，取消掉此条效果后面的急速符号“↗”。

*****【崇晓帷】(官渡-曜武-189)*****

兵种：无

结阵条件：兵权数 ≥ 3

能力值：0/3

文字框效果：

每回合 1 次，选择下列 1 个效果

先知 $\times$ ： $\times$ 为军师智力-1， $\times$ 最低为 2→

己方加 $\times$ 粮： $\times$ 为军师智力， $\times$ 最低为 2→

释：随着《三国智规则白皮书》(V3.1.0)的更新后，之前阵型卡卡面的“结阵将领”都改作“结阵条件”，其中【乱河帷】(官渡-曜武-187)、【断虎帷】(官渡-曜武-188)和【崇晓帷】(官渡-曜武-189)的结阵条件中均加上“无兵种”的要求。

事件卡

*****【舌战群儒】(赤壁-卧龙-166)*****

时限：永续

卡面效果：



条件：己方准备流程且手牌中存在至少 2 名悍勇将领

效果：己方手牌上限+2 且不能发动谋略

己方兵权条件总数 ≤ 4 的非悍勇将领失去文字框除属性外的所有内容

从手牌舍弃 1 名兵权条件总数 ≥ 4 的将领后，选取：1 名悍勇将领→

说明：己方场上存在谋士兵权，则将云涌虎啸移出游戏

释：效果“从手牌舍弃 1 名兵权条件总数 ≥ 4 的将领后，选取：1 名悍勇将领→”在其后面增加“此效果每回合限 1 次”的文字描述。

*****【舌战群儒】（赤壁-流火-165）*****

时限：永续

卡面效果：

条件：己方场上存在孙权军辩才将领

效果：己方回合开始时，将己方场上 1 名指定孙权军辩才将领返回手牌后，放置其他 1 名孙权军辩才将领上场或选取：1 名孙权军辩才将领

说明：若己方孙权为主将或敌方摆放诸葛亮上场时，则将舌战群儒移出游戏

释：效果“己方回合开始时，将己方场上 1 名指定孙权军辩才将领返回手牌后，放置其他 1 名孙权军辩才将领上场或选取：1 名孙权军辩才将领”修正为“己方回合开始时，**可**将己方场上 1 名指定孙权军辩才将领返回手牌后，放置其他 1 名孙权军辩才将领上场或选取：1 名孙权军辩才将领”。即其时间回合开始触发的效果是玩家可以选择执行的效果。



附录~较之前版本的更动

2013 年 3 月

*****单卡解惑*****

新增谋略卡【落毒】和宝物卡【鸩毒】的常见问题释疑

*****效果文字描述修正*****

新增文字框效果修正

【臬骑阵】(官渡-潮昇-187)

【轲比能】(赤壁-卧龙-002)

【荀彧】(赤壁-卧龙-024)

【吕蒙】(赤壁-卧龙-032)

【张纮】(赤壁-卧龙-048)

【司马徽】(赤壁-卧龙-076)

【黄月英】(赤壁-卧龙-078)

【云涌虎啸】(赤壁-卧龙-166)

【貂蝉】(虎狼围-016)

2013 年 6 月

*****上市资讯*****

更新“赤壁-流火”版本的上市资讯

*****盖放卡牌*****

删掉有关于“盖放-2 粮”的相关问题

*****翻转与恢复正面之区别*****

因规则更动中“卡牌构筑数量限制符号”而修改涉及的规则内容

*****单卡解惑*****

新增谋略卡：

【兵戈相制】

【拒谏】

【一口所敌】

【拖刀计】

新增兵权卡：

【选步步兵】

*****效果文字描述修正*****

新增卡牌牌张效果修正

【诈败】(黄巾之乱-319)



【乱河帷】(官渡-曜武-187)

【断虎帷】(官渡-曜武-188)

【崇晓帷】(官渡-曜武-189)

【舌战群儒】(赤壁-流火-165)