

四川省前景文化传播有限公司

三国智完整规则白皮书

V1.2.1

2015/7

引言

本文所涉及的规则内容解释适用于已经完全熟悉**三国智**®集换式卡牌游戏基本规则的玩家。如果你是一个刚刚接触**三国智**®的玩家，你可能会对本文中的规则内容产生畏惧。这份文本的主要目的是为三国智游戏规则提供最高解释，除非在竞技比赛的游戏或是一些特殊的情况下，否则你通常是不会需要用到这份文本去了解**三国智**的游戏规则。

在普通情况下，你仅需要通过阅读《三国智基本规则手册》便可以充分熟悉游戏。你可以从**三国智官方网站** (www.sanguocard.com) 中下载该手册的电子版。如果你确定本文接下来的内容就是你所要了解的，那么请继续阅读。

本文包含了一些列被编号的规则内容、名词解释和附录。被编号的规则内容都是相互独立的，一些规则内容包含了细节规则，这些内容也同样有自己独立的编号。需要注意的是，规则文档中细节规则的分类编号会跳过英语字母“l”和“o”，其目的在于与该细节编号前的阿拉伯数字“1”和“0”以示区分。

我们在不断的设计和游戏中认识到，无论规则多么详细，但仍会出现某些卡牌之间的互动需要用特定的处理办法。若本文中的内容仍无法为你解决你所遇到的问题，请联系我们。联系信息可参见本文最后的附录。

为了保证本文的准确性，适时性和可行性，并考虑到其传播的可用性，可能在你阅读本文的当前版本时，我们已经对本文进行了更动。你可以从参考本文附录中较过往版本的更动来确认本文的版本是否是你所需要的版本。此外你同样可以在**三国智官方网站**中下载本文的最新版本。

目录

引言	2
1. 游戏概念	7
100. 一般规则	7
101. 三国智最高原则	8
102. 玩家	9
103. 开始游戏	10
104. 结束游戏	11
105. 数字和符号	12
106. 卡牌	14
107. 角色	15
108. 效果	16
109. 连环中的牌	19
110. 目标	20
111. 横置	22
112. 盖放	23
113. 翻转	24
114. 特殊动作	25
115. 行动权	26
116. 粮草	28
117. 伤害	29
118. 抓卡	31
119. 指示物	32
2. 游戏地图	33
200. 一般规则	33
201. 营地槽	34
202. 将领槽	34
203. 墓地槽	34
204. 谋略槽	35
205. 阵型槽	35
206. 兵权槽	35
207. 事件槽	35
3. 游戏区域	37

300. 一般规则	37
301. 卡组	39
302. 手牌	40
303. 场上	41
304. 墓地	42
305. 连环	43
306. 移出游戏	44
4. 卡牌各部	45
400. 一般规则	45
401. 卡牌种类	46
402. 卡牌名称	47
403. 卡牌构筑数量限制符号	48
404. 特性	49
405. 原画	50
406. 文字框	51
407. 稀有度	52
408. 玩家设计	53
409. 版本编号	54
410. 阵营及阵营效果	55
411. 兵种属性	56
412. 兵权条件	57
413. 能力值	59
414. 发动速度	60
415. 时限	61
416. 智力条件	62
417. 类型	63
418. 装备条件	64
419. 套装名称	65
420. 结阵条件	66
421. 面值	67
5. 卡牌各类	68
500. 将领卡	68
501. 谋略卡	70
502. 宝物卡	72

503. 阵型卡	73
504. 兵权卡	75
505. 事件卡	76
6. 回合结构	77
600. 一般规则	77
601. 开始流程	78
602. 重置阶段	78
603. 开始阶段	78
604. 抓卡阶段	78
605. 准备流程	79
606. 战斗流程	80
608. 进攻阶段	82
609. 防守阶段	83
610. 伤害计算阶段	84
611. 结束流程	85
612. 结束阶段	85
613. 清除阶段	85
614. 弃卡阶段	85
7. 连环中的牌、效果、效果作用	86
700. 一般规则	86
701. 使用用到连环的卡牌	87
702. 使用启动式效果	88
703. 处理触发式效果	89
704. 处理静止式效果	92
705. 解析连环中的牌或启动式效果	93
706. 效果作用	94
707. 一次性效果作用	95
708. 持续性效果作用	96
709. 持续性效果作用的互动	97
710. 替代性效果作用	99
711. 防止性效果作用	100
8. 其他规则	102
800. 一般规则	102
801. 关键词	103

802. 禀赋	106
803. 游戏动作	109
804. 规则效果	110
805. 控制权	112
806. 状态	113
807. 协同进攻/协同防守	114
808. 额外限制	116
809. 处理无限循环	117
9. 多人游戏规则	118
900. 一般规则	118
901. 战斗流程的变更	119
名词解释	120
附录 A~较以往版本的更动	124
附录 B~制作名单	126
附录 C~联系方式	127

1. 游戏概念

100. 一般规则

100.1. 这份规则适用于两人游戏和多人游戏，它包含了两人游戏规则和多人游戏规则

100.1a. 两人游戏是指仅有两个人参与的游戏

100.1b. 多人游戏规则是指由大于两个人参与的游戏，并且参与游戏的人数为偶数，且能刚好平均分成敌我双方。相对于两人游戏规则，多人规则在某些地方有所变更，具体可参见规则“9.多人游戏规则”。

100.2. 进行游戏的每个玩家，在游戏前必须拥有一套属于自己的由**三国智**卡牌组成的主卡卡组，以及一些辅助道具（如骰子）来记录自己的粮草数量或是作为游戏中的指示物。

100.2a. 在构筑赛中（三国智卡牌的一种常规比赛赛制，要求玩家在提前构组好一套卡组），每个玩家主卡卡组（本文后文中所提到的“玩家的卡组”在未特殊说明的情况下，均是指玩家的主卡卡组）中的卡牌数量不得少于 50 张。其中具有相同中文名称的卡牌，最多只能包含 1 张。但具有相同中文名称且同时具有卡牌构筑数量限制符号（见规则“卡牌构筑数量限制符号”）的相同编号的卡牌，在主卡卡组和备卡卡组中的总数量不得超过卡牌构筑数量限制符号中所标识的数目。（此规则简称“同名卡牌构筑限制规则”）

100.2b. 在其他限制赛中，玩家进行游戏所用卡组的要求会有所变化，具体要求遵循《三国智比赛规则》中对应赛制规则下对游戏卡组的要求。

100.3. 每个玩家同时也可以有一个备卡卡组，备卡卡组中的卡同样由玩家自己的**三国智**卡牌组成，玩家可以在一局比赛的每盘游戏之间用它来调整自己的主卡卡组。

100.3a. 在构筑赛中，每个玩家备卡卡组中卡牌的数量不得多于 15 张。主卡卡组中的“同名卡牌构筑限制规则”（见“规则 100.2a.”）同样适用于备卡卡组。不同的是，备卡卡组中可以包含与主卡卡组中具有相同中文名称但卡牌编号不同的卡牌。

100.4. 玩家的卡组没有最大张数的限制。

100.5. 每个玩家可以同时为主卡卡组和/或备卡卡组准备一定数量的事件卡。事件卡的数量既不计入主卡卡组的数量也不计入备卡卡组的数量。

100.5a. 在构筑赛中，每个玩家可以为主卡卡组准备 0 到 10 张事件卡，为备卡卡组准备 0 张事件卡。

100.5b. 主卡卡组中的事件卡依旧遵循“同名卡牌构筑限制规则”（见“规则 100.2a.”）。

100.6. 大多数三国智集换式卡牌游戏的比赛（由各主办方所举办的三国智卡牌活动，玩家通过击败其他玩家来获得奖品）规则都编写在《三国智比赛规则》中。它会为本规则添加一些额外的规定，其中包括针对不同赛制限制或禁止一些卡牌的使用等等。

100.6a. 一次三国智的比赛通常由许多局比赛构成。2 人游戏规则下的比赛通常为 3 盘 2 胜利。

101. 三国智最高原则

101.1. 无论何时，当卡牌中的文字效果与规则相违背时，都以卡牌效果优先（简称“卡面效果为准”原则）。卡牌效果将替代其具体情况下原本使用的规则。唯一例外的是，玩家可以在任何时候认输这项规则并不会被卡牌效果所替代。（见“规则 104.3.”）

101.2. 当一个规则或效果允许某件事情发生，而另一个效果指使该事情不能发生，都以“不能”的效果处理（简称“以‘不’为大”原则）。

101.2a. 当某个卡牌效果为其他卡牌增加或移除某个效果的效果，并不适用于此规则。

101.3. 卡牌效果描述中任何不能被玩家履行的部分会被忽略。（大多数情况卡牌中会为此有明确的结果说明；若没有，则不产生作用）

101.4. 如果同时需要多个玩家选择或采取某个行动，总是由主动玩家（当前正在进行回合的玩家）优先做出决定，然后按照顺序（通常按照从主导玩家开始，顺时针进行）依次做出各自所需的决定（简称“主动玩家优先”原则）。当所有玩家都做出决定后，这些行动将视为被同时发生。

101.4a. 如果某个效果的作用及要求每个玩家从一个信息隐藏的游戏区域选择一张卡（比如卡组或手牌），那么在玩家做出这样的选择时必须保持这些卡牌信息的非公开性，除非效果的作用及要求玩家做出选择后需要公开其信息。同时，做出选择的玩家也必须让其他玩家明确的看到自己所选择的卡牌是哪一张。

101.4b. 当玩家在做出选择时，必须明确的知道在其之前做出选择的玩家都具体做出了怎样的选择。规则 101.4.a 所规定的情况除外。

101.4c. 如果一个玩家在同一时间需要做出多个选择，若这些选择有明确规定的顺序，则玩家按照其规定的顺序做出选择。若没有，则由该玩家自行决定其做出选择的顺序。

101.4d. 如果一个玩家做出选择后，导致其他玩家不得不再次做出选择。那么依然按照“主动玩家优先”原则，从主动玩家开始做出选择。

102. 玩家

102.1. 玩家是指参与游戏的人。主动玩家是指轮到其进行回合的玩家，此时，其他玩家即是非主动玩家。

102.2. 两人游戏中，一个玩家的对手即是敌方玩家，同时也是其他玩家。

102.3. 多人游戏中，根据参与游戏的人数，所有玩家被平均分成两方团队。其中一方某个玩家的对手都是敌方玩家，而其他玩家则是指某个玩家所在方的其他玩家和敌方所有玩家。

102.4. 卡牌的拥有者是指将该卡牌带入游戏的玩家。每张卡牌有且仅有一个拥有者。没有规则或者是效果的作用可以改变一张卡牌的拥有者。

102.4a. 当某个效果的作用要求一张卡牌移动到某个游戏区域时，这张卡牌总是会移动到其拥有者所控制的游戏区域。

102.4b. 某些效果会让玩家将卡牌移出游戏（见“规则 306.”）。此情况下的游戏即是指一盘**三国智**的游戏。被移出游戏的卡牌其拥有者仍如同规则 102.4.所约束的一样，不会发生变化。

102.5. 卡牌的控制者是指这张卡牌所在的游戏区域的控制者。每张卡牌同一时间有且仅有一个控制者。一张卡牌的控制者也是该卡牌效果的控制者。

102.6. 卡牌或效果中提到的“己方”是指该卡牌或该效果的控制者。

102.7. 卡牌或效果中提到的“我方”是指该卡牌或该效果的控制者以及与该控制者为同一方的所有其他玩家。

102.8. 卡牌或效果中提到的“敌方”是指该卡牌或该效果的控制者的所有对手。

103. 开始游戏

103.1. 在游戏开始时，每个玩家以卡牌背面向上的方式洗切自己的卡组，使其充分随机化。然后，每个玩家可以以卡牌背面向上的方式洗切其对手的卡组。最后，玩家将这样的卡组以卡牌背面向上的方式叠放在自己的营地槽中，成为玩家在游戏中所使用的卡组。

103.1a. 如果某个玩家将在游戏中用到事件卡，则将事件卡以背面朝上的方式叠放在自己的事件槽中。

103.1b. 如果某个玩家准备了备卡卡组，则将备卡卡组放在与游戏区域易于区分的地方。

103.2. 在所有玩家卡组都充分随机化后，所有玩家需要决定由哪位玩家先开始他的回合（即“先手”）。在一局游戏或比赛的第一盘游戏中，玩家可以用双方玩家都认可的任意方式（如投骰子或抛硬币）来决定哪位玩家作为先手玩家。在该局比赛之后的某盘游戏中，由上一盘输掉的玩家来决定本盘游戏由哪位玩家作为先手玩家。若上一盘游戏为平局，则由上一盘做决定的玩家来决定本盘游戏哪位玩家作为先手玩家。一盘游戏的先手玩家即是本盘游戏的起始玩家，游戏的回合顺序将从起始玩家开始，以顺时针的顺序进行。

103.3. 每个玩家开始游戏时各自的粮草总数为 30，且其粮草上限也为 30。

103.4. 每个玩家从其卡组抓 6 张卡牌作为该玩家本盘游戏的起始手牌。每个玩家都有且仅有一次重抓起始手牌的机会。从起始玩家开始，若该玩家决定重抓起始手牌，则将其起始手牌中若干数量需要重抓的卡牌返回卡组洗切，之后再交由其对手洗切，保证其卡组再次充分随机化后，抓相同数量的卡牌，将起始手牌再次补至 6 张并作为其新的起始手牌。若该玩家决定不重抓起始手牌或该玩家已经重抓过起始手牌，则按照回合顺序，由下一位玩家决定是否需要重抓其起始手牌，直到所有玩家都不能或决定不重抓其起始手牌。

103.5. 所有玩家都决定好其起始手牌后，由起始玩家开始他的第一个回合。

103.5a. 起始玩家会跳过其第一个回合的抓卡阶段（见“规则 604.~抓卡阶段”）。（此规则简称“先手不抓牌”规则）

104. 结束游戏

104.1. 当玩家赢得一盘游戏或是当一盘游戏成为平局时，这盘游戏结束。

104.2. 有多种方法来赢得一盘游戏。

104.2a. 若某盘游戏中某个玩家的所有对手都已经离开游戏，并且他仍然在游戏中。那么该玩家便赢得本盘游戏。

104.2b. 效果的作用会使得玩家赢得这盘游戏。

104.2c. 在多人游戏中，如果同一个团队中至少有一名玩家赢得本盘游戏，则不论其所在团队中的其他玩家是否已经离开游戏，其他玩家也赢得本盘游戏。

104.3. 有多种方法会使得玩家输掉游戏。

104.3a. 游戏中任何玩家可以在任何时候认输。认输的玩家立刻离开游戏。该玩家输掉本盘游戏。

104.3b. 如果玩家的粮草总数为 0 或更低，则当下一次有玩家得到行动权时，他离开本盘游戏。这是一种规则效果。（见“规则 804.~规则效果”）

104.3c. 如果玩家需要抓卡的数量大于其卡组中剩余卡牌的数量，则当下一次有玩家得到行动权时，他离开本盘游戏。这是一种规则效果。（见“规则 804.~规则效果”）

104.3d. 如果玩家离开游戏后，与该玩家同一团队的其他所有玩家都离开了游戏，则该玩家输掉游戏。

104.3e. 如果一个玩家赢得本盘游戏，且在同时又输掉本盘游戏，则该玩家输掉本盘游戏。

104.3f. 在三国智的比赛中，玩家会因为裁判的判罚而输掉一盘游戏。（见“规则 100.6.”）

104.4. 有多种方法会导致游戏成为平局。

104.4a. 如果所有剩余的仍在游戏中的玩家同时输掉本盘游戏，则本盘游戏成为平局。

104.4b. 在比赛中，在双方玩家都同意的情况下，本盘游戏会成为平局。（见“规则 100.6.”）

104.5. 如果玩家输掉游戏，则他离开游戏。如果本盘游戏成为平局，则他离开游戏。在多人游戏中，如果玩家离开游戏后并未导致游戏结束，则会有不同的处理办法，见“规则 9.多人游戏规则”。

105. 数字和符号

105.1. 三国智中的数字都是整数。

105.1a. 玩家在任何需要选择、分配或处理数字的情况下（比如处理或分配伤害、增减粮草等）都不能选择分数或小数。如果某个效果的作用会产生一个分数或小数，该效果会明确告知玩家是否须要向上或向下取整。

105.1b. 大多数情况下，三国智只会使用正整数和零。玩家不能选择负整数（比如造成负数的伤害、增加负数的粮草等等）。但是，游戏中数值的运算结果通常会产生负数，当一个运算结果产生负数，除非该结果会影响玩家的粮草或是将领的生命，否则该数值都用“0”代替。

例如：一个 2/2/0 的将领被一个“-4 攻”的效果所作用，则他成为一个“-2/2/0”的将领，但在游戏中用到该将领攻时，该将领为 0 攻，该将领不会在战斗中造成伤害。并且玩家必须再有一个“+3 攻”的效果作用于该将领，该将领的攻击力才会为“1”。

例如：一个 2/2/0 的将领被一个“-4 攻”的效果所作用，则他成为一个“-2/2/0”的将领。若该将领具有一个“横置：对 1 名指定敌方玩家粮草造成等同于其攻的战斗伤害”的效果，则该将领横置后并不会对所指定的敌方玩家粮草造成伤害，更不会造成“-2 点战斗伤害”。

例如：某个玩家粮草数为 1，一个“-5 粮”的效果作用应用于该玩家粮草后，该玩家粮草变为-4。若在该玩家离开游戏前，又有一个“+1 粮”的效果作用应用于该玩家粮草。则该玩家粮草为-3，并不是 1。

105.1c. 如果规则或者是效果指示玩家可以选择“任意数字”，则该玩家可以选择任意正整数或零。如果规则或效果本身，亦或是其他规则或效果对此“任意数字”有所约束，则玩家仅可选择其所约束部分的整数。

例如：一个“舍弃任意数量手牌”的效果，玩家可以选择舍弃包括“0”在内的任意张数的手牌。

例如：一个“选择最多 3 名将领”的效果，玩家可以选择小于等于 3，大于等于 0 的任意数量的将领。

105.2. 如果一个某些情况需要玩家所选择的数值无法被确定，无论此情况是针对于运算中还是运算的结果，游戏中都用“0”来作为代替。

105.3. 许多情况下，效果的描述或是卡牌的其他特征中会用【X】来代替数字的位置，它表示该效果中的数值需要根据情况而被确定。多数情况下，规则或是效果本身会对【X】的准确数字进行定义；剩下的情况，则是由该效果的控制者来决定【X】最终的所代表的数字。

105.3a. 如果某张卡牌或者某个启动式效果的文字描述中包含【X】，亦或是某张卡牌的其他调整中包含【X】，并且【X】的具体数字也是由其本身的文字描述所定义，那么当这张卡牌或是启动式效果在连环中被解析时，该数字便是【X】所代表的数字。该卡牌或启动式效果的控制者并不能选择 X 的具体数字。注意，当该卡牌或启动式效果进入连环到其被解析之间，X 的具体数字可能会发生变化。

105.3b. 如果一个效果的文字描述中并未对【X】进行定义，则当在这样的效果或者是产生这个效果的卡牌进入连环被解析时，其控制者选择【X】所代表的数字。玩家可以选择 X 的数字为 0。

105.3c. 如果 1) 包含【X】的效果描述为一个启动式效果中「效果费用」或「效果条件」部分（参见规则“108.~效果”）；2) 包含【X】的效果描述或是对【X】进行定义的效果描述中，包含了词语“指定”，那么在该效果或是产生该效果的卡牌被使用时，其控制就需要选择【X】所代表的数字。这属于是使用或解析卡牌或效果的中的一部分（参见规则“连环中的牌、效果和效果的作用”中“使用卡牌”）。注意，这与规则 105.3a.和 105.3b. 所约束的情况不同。

105.3d. 某些包含【X】的效果中同时也包含运算法则，且描述中会根据数学原则省略某些运算符号。此情况下整个包含【X】的运算法则会代替数字的位置，而非【X】本身。其运算结果遵循关于针对单一【X】符号的规则约束。

例如：一个描述为“己方+2X 粮，X 为己方场上将领数量”的效果，若己方场上将领的数量为 2，则该效果被解析后己方+4 粮，而不是+22 粮。其中的“2X”表述的“2 乘以 X”。

105.3e. 如果卡牌上的其他符号包括【X】，则当该卡牌存在于针对规则效果或其本身文字框效果并不会产生作用的游戏区域时，该【X】的数字属于不被定义的情况，即 X 的数字不为任何数字，且不为 0，这与规则 105.2.所描述的情况不同。

105.4. 横置符号：。启动式效果的标识之一，通常和「效果条件」/「效果费用」一起，出现在一个启动式效果的开头，意指“横置这张卡牌”。被横置的卡牌不能再被横置。横置符号标识的启动式效果是玩家在其准备流程，拥有行动权且连环为空的时候，通过横置该效果所在卡牌来使用的启动式效果。

105.5. 平速符号：。启动式效果的标识之一，通常和「效果条件」/「效果费用」一起，出现在一个启动式效果的开头。平速符号标识的启动式效果是玩家在其准备流程，拥有行动权且连环为空的时候，做出宣告来使用的启动式效果。

105.6. 急速符号：。启动式效果的标识之一，通常和「效果条件」/「效果费用」一起，出现在一个启动式效果的开头。急速符号标识的启动式效果是玩家在拥有行动权且连环为空的时候，做出宣告来使用的启动式效果。

105.6a. 急速效果的使用时机与急速谋略（见“规则 414.~发动速度”）的使用时机不同，见“规则 501.~谋略卡”。

105.7. 上场符号：。此符号作为一个效果的开头，表示该效果为卡牌的上场技能（见“规则 703.5a.”），即卡牌进入场上区域时所触发的效果。

105.8. 翻转符号：。此符号作为一个效果的开头，表示该效果为卡牌的翻转效果（见“规则 703.5c.”），即卡牌因为玩家或其他效果作用被翻转后所触发的效果。这与上场技能不同。

105.9. 角色符号包含主将符号：，军师符号：，副将符号： 三种，表示将领卡在所获得的对应角色。（见“规则 107.~角色”和“规则 202.~将领槽”）。

105.9a. 角色符号作为一个效果的开头，表示其所在的卡牌在场上获得所对应的角色时，所具有的效果。

105.9b. 若上场符号和角色符号同时作为一个效果的开头（例如“ ”），表示其所在的卡牌作为对应角色上场时，所触发的效果。

105.9c. 若角色符号和横置符号同时作为一个效果的开头（例如“ ”），表示其所在的卡牌在场上作为对应角色被横置时，所启动的启动式效果。

105.9d. 若角色符号和翻转符号同时作为一个效果的开头（例如“ ”），表示其所在的卡牌在场上作为对应角色被翻转时，所触发的启动式效果。

105.10. 选取符号：。表示一种玩家可选择执行的动作。其意指玩家从卡组选取某个数量和/或某种特征的卡牌，展示后加入手牌并洗切卡组。

105.11. 成长符号：。表示该卡牌的控制者其场上的兵权满足成长符号上所标明的条件时，所具有的效果。

105.11a. 成长符号上所标明的条件为玩家场上兵权总数（数字），或某一兵种兵权总数（数字+兵种名称）。

105.11b. 某些卡牌的成长符号中记注着词语“我方”，表示该卡牌控制者在多人游戏中，其所在团队场上的兵权满足成长符号上所标明的条件时，该卡牌所具有的效果。

105.12. 次数限制符号：。表示拥有额外次数限制的效果，所使用和被触发的次数限制。

105.12a. 次数限制符号为两个相互交叉的一实一空的三角形，且在其中存在一个数字符号来表示该效果被限制的具体次数。

105.12b. 在较早版本的开牌中，其效果最后会用“此效果每回合限 N 次”等格式的文字来表示。在其描述的限制次数达到之后，拥有该限制的启动式效果便不能被玩家使用，触发式效果也不会被触发。

105.12c. 更多次数限制的额外要求参见“规则 808. 额外限制”。

106. 卡牌

106.1. 三国智游戏中所使用的卡牌之文字描述，均以四川省前景文化传播有限公司所发售的最新版印次的卡牌文字描述为准。一张卡牌的最新版文字描述可以通过官方网站（www.sanguocard.com）的卡牌数据库进行查阅。

106.2. 当一个规则或是卡牌文字框内的效果提到“卡”或“卡牌”时，均是指三国智的游戏卡牌。三国智正式发售的产品中的卡牌尺寸为长88mm（毫米），宽63mm。游戏中如果玩家作为指示物的物品是一张卡牌，则此卡牌并不是此规则所约束的“卡”或“卡牌”的对象。

106.2a. 当一个效果的描述中提到“卡”或“卡牌”时，是指用于三国智游戏的各游戏区域（见“规则3.游戏区域”）的卡牌。

106.2b. 当一个效果在描述一张卡牌时，若提到卡牌的名称，则是指卡牌名称为该名称的卡牌。一些效果的描述中提到卡牌的名称，并且在名称前用“本”字加以修饰，是指这个效果所印制在的卡牌名称为该名称的卡牌。

106.2c. 当一个效果在描述一张卡牌时，若提到游戏区域，则是该卡牌所在的区域。若未提及游戏区域，则是指在玩家所控制的所有区域符合该描述的卡牌。

106.2d. 当一个效果在描述一张卡牌时，若提到卡牌特征，则是指符合该特征的卡牌。

106.2e. 当一个效果在描述一张卡牌时，若提到卡牌的角色，则会省略掉对于卡牌种类和“卡牌”或“卡”的文字描述，其意仍指符合该角色的卡牌。

106.2f. 当一个效果在描述一张卡牌时，若提到“己方”、“敌方”或“我方”，则是指符合该控制者的卡牌。

106.2g. 当一个效果的描述中提到“因此效果”或“因此”时，“因此效果”或“因此”所印制在的卡牌。

106.3. 卡牌的特征包含卡牌名称，卡牌种类，阵营，兵种属性，发动速度，类型，特性，兵权条件，时限，装备条件，结阵条件，智力条件，能力值以及文字框内容。一张卡牌会具有其中一种或是多种特征。游戏中卡牌的其他信息不属于卡牌特征。例如，卡牌的控制者或拥有者，卡牌是否被横置，卡牌是否被盖放，卡牌的目标等等。

106.4. 效果描述中的“己方”，是指该效果或产生该效果卡牌的控制者。“我方”是指该效果或产生该效果卡牌的控制者所在的团队方。“敌方”是指该效果或产生该效果卡牌的控制者的对手或对手所在的团队方。

106.5. 卡牌的状态指卡牌在游戏中呈现出的物理状态。卡牌的状态有两种，每种有两种情况。分别是：被横置的/竖置的（未横置），被盖放的（背面向上的）/正面向上的。

106.5a. 卡牌的状态不是卡牌的特征，虽然它可能会影响卡牌的特征，或是影响持续性效果的作用。

106.5b. 卡牌进入场上区域会以竖置的状态进入场上，可能会是正面向上的状态或是背面向上的状态进入场上。

106.5c. 卡牌离开场上区域会以竖置的、正面向上的状态离开场上。

106.5d. 卡牌会保持其状态，直到有卡牌、效果或游戏动作改变它。

106.5e. 卡牌状态的改变方式及更多规则见“规则111.~横置”、“规则112.~盖放”、“规则113.~翻转”。

106.6. 有关卡牌的详细信息，参阅第4章“卡牌各部”。

107. 角色

107.1. 在游戏地图上每个玩家各自的场上区域中，摆放在将领槽中的将领卡会获得对应将领槽的角色，离开将领槽的将领卡会失去对应的角色。角色分别为主将、军师和副将。一张将领卡同时只会具有一个角色。

107.1a. 主将角色是在场上区域主将槽中的将领卡获得的角色。每个玩家各自场上只有一张将领卡具有主将角色。游戏规则或效果的文字描述用“主将”一词来指场上具有主将角色的将领卡。

107.1b. 军师角色是在场上区域军师槽中的将领卡获得的角色。每个玩家各自场上只有一张将领卡具有军师角色。游戏规则或效果的文字描述用“军师”一词来指场上具有军师角色的将领卡。

107.1c. 副将角色是在场上区域副将槽中的将领卡获得的角色。每个玩家各自场上会有多张将领卡具有副将角色。游戏规则或效果的文字描述用“副将”一词来指场上具有副将角色的将领卡。

107.2. 盖放在将领槽中的将领卡会获得对应将领槽的角色（见“规则 112.~盖放”）。

107.3. 因翻转而进入连环的将领卡，虽然仍占用原本所在的将领槽，但会失去对应将领槽所具有的角色，直到其再到场上区域，摆放在将领槽中，才会获得其在将领槽的角色。

108. 效果

108.1. 效果有两种情况：

108.1a. 一种情况是指产生或创造它的卡牌文字框内用黑色隶书印制的文字，文字框内用斜宋体字印制的小传文字除外。效果可能会因规则或者是效果作用被创造（效果作用会用词语“具有”或“获得”来描述所创造的效果）。效果会产生作用，即效果作用（见“规则 706.~效果作用”）。

108.1b. 另一种情况是指连环中的启动式效果本身。（见“规则 7.连环中的牌、效果、效果作用”）

108.2. 效果可能影响其所在的卡牌，也可能影响其他卡牌或玩家。

108.2a. 效果可能是有益的或是有害的。

例如：“不能派遣将领上场”这也是一个效果。

108.2b. 卡牌文字框内的符号属于效果的一部分。

108.2c. 一张卡牌可以有多个效果。卡牌文字框内，除了禀赋（见“规则 802.~禀赋”）可以写在一排，卡牌上其他每个段落代表一个独立的效果。如果某张卡牌或某个效果由其他效果作用被增加了多个效果，如果这些效果是一样的，它们依然是相互独立的，但这会因为效果的实例来决定是否每一个效果都会独立产生作用。

例如：一个文字框内原本描述着“刚勇”的卡牌，同一时间被其他效果作用增加了另一个“刚勇”效果，但只会会有一个“刚勇”效果会产生作用。（见“规则 802.~禀赋”）

108.2d. 效果会产生一次性作用或持续性作用。一些持续性作用属于是替代性作用或防止性作用（见“规则 706.~效果作用”）

108.3. 效果根据卡牌是否会进入到场上分成两类，一类是不会进入到场上的卡牌的效果，另一类是会留在场上的卡牌的效果。会留在场上卡牌的效果会有三种，分别是：启动式效果、触发式效果和静止式效果。

108.3a. 不会进入场上的卡牌通常是瞬时谋略卡（见“规则 415.~时限”和“规则 401.~卡牌种类”），其效果将在瞬时谋略卡在连环区域中，解析完毕后，根据其文字框内的文字描述产生作用。

108.3b. 启动式效果是以“：「效果作用」、「：「效果作用」或“：「效果作用」为描述格式的效果。玩家可以在自己回合的准备流程，拥有行动权且连环为空的时候使用以横置符号或平速符号开头的启动式效果；玩家可以在拥有行动权且连环为空的时候来使用以急速符号开头的启动式效果。启动式效果被使用后会进入连环，直到它被解析，被破坏或因其他情况才会离开连环，见“规则 702.~使用启动式效果”。进入连环的启动式效果会根据其符号分别被称作“横置效果”、“平速效果”和“急速效果”。

108.3c. 触发式效果是以“「触发条件」，「效果作用」为描述格式的效果。「触发条件」通常会写在一个效果的开头，用“当「某情况」时”或“每当「某情况」时”来描述。玩家不能使用触发式效果，当其描述的情况发生时便会触发。触发式效果不会用到连环，见“规则 703.~处理触发式效果”。

108.3d. 静止式效果是客观存在的效果。它不能被玩家使用。静止式效果会产生持续性作用，它会影响到场上的卡牌或者是相应其效果所描述区域的卡牌，见“规则 704.~处理静止式效果”。

108.4. 某些效果文字具有格式“「效果条件」：……”，这表示「效果条件」冒号之后的效果只有在「效果条件」被满足的情况下才能被玩家使用、或是才会被触发、亦或是才会产生作用。

108.4a. 「效果条件」只是一种对效果描述的简化行书。除非有特殊说明，「效果条件」中所描述的情况针对于其控制者场上的情况。

108.4b. 「效果条件」均用文字书写，与文字框中的符号不同，即便它们可能拥有相似的格式（如“「上场符号」：……”）。「效果条件」也不是一个触发式效果的「触发条件」（见“规则 703.~处理触发式效果”）。

例如：【赤壁-流火 046 周瑜】的效果记着：“己方手牌数量 ≥ 2 ：横置：舍弃 1 张手牌后，选取：1 张火计谋略”，其中“己方手牌数量 ≥ 2 ”即是一个「效果条件」，其表示该卡牌控制者至少拥有 2 张以上的手牌。但“横置：”并不是一个「效果条件」。

例如：【赤壁-乘云 017 陈琳】的效果中记着：“2 文人：上场：选取：1 件饰品”，其中“2 文人”即是一个「效果条件」，其表示该卡牌控制者场上存在至少 2 名具有文人特性的将领卡。但“上场：”并不是一个「效果条件」。

108.5. 某些效果文字具有格式“「效果费用」：……”，这表示「效果费用」冒号之后的效果只有在「效果费用」被控制该效果的玩家完全支付后，才能被玩家使用的效果。包含「效果费用」的效果都是启动式效果，但启动式效果不一定都包含「效果费用」。

108.5a. 「效果费用」为一个动作或花费，用来执行或阻止另一个动作。玩家遵循「效果费用」的描述中所指示的内容，来支付该效果的费用。

108.5b. 支付使用启动式效果的「效果费用」遵循规则 702.2 中的步骤。

108.5c. 除非玩家具有可以完全支付「效果费用」中约束内容的资源，否则不能支付该费用。「效果费用」一般会包括但不限于：支付或减少粮草、将「某区域」卡牌置入墓地、牺牲「某种」卡牌等。

108.5d. 一些「效果费用」中会包含【X】，参见规则 105.3c。

108.5e. 一些「效果费用」指示玩家支付或减少一定数量的粮草，这个数量可能会是 0。但玩家必须表示其有一个支付动作。即使启动式效果没有「效果费用」或其费用中约束的内容实际不需要支付任何资源，它都不会被自动使用

108.5f. 当玩家需要支付「效果费用」中所指示的内容时，它可能会被其他效果作用所减少。被减少的费用支付按照减少过后的结果支付，但视为完全支付了效果费用，这并不属于未完整执行中所约束的情况。

108.5g. 一些效果可能会有替代性的效果费用。替代性的效果费用是指效果描述中或其他效果作用应对该效果而产生的费用。该效果的控制者可以支付改变之后的效果费用而不支付原本的效果费用。玩家按照改变后的结果完全支付后，该「效果费用」视为完全支付。这并不属于未完整执行中所约束的情况。

108.6. 瞬时谋略卡的效果通常只在处于连环区域被解析时才会产生作用。而其他卡牌的其他效果通常只会场上区域才能被使用或才会产生作用，除开下列情况：

108.6a. 属性效果是该卡牌或效果的控制者，在其卡组区域、手牌区域、场上区域可以使用或产生作用的效果。整个效果段落用蓝色隶书文字印制的效果为属性效果。某些属性效果中出现的除黑色外的其他颜色字体，也属于此属性效果的一部分。

108.6b. 效果本身的文字描述中限制或修改了其所在卡牌或本身可以被玩家使用或产生作用的区域。

108.6c. 效果本身的文字描述中限制或修改了其所在卡牌或本身可以按照其他某种卡牌或效果的使用方式而被使用或产生作用。（见“规则 710.~替代性效果作用”）

108.6d. 效果本身的文字描述中明确提到其不能被指定。

108.6e. 效果本身的文字描述中明确提到其所在卡牌或本身从特定区域被使用的触发条件。

例如：一个效果效果记注着“当「卡牌本身」从手牌使用时”，则该效果在玩家使用该卡牌时就会触发并产生作用。

108.7 「效果条件」或效果中的符号，均属于其所在效果的一部分。与其后所印制的效果属于同一类型的效果。无论其是否使用相应的颜色书写，亦或是是否符合其后效果类型之固有格式。

108.7a. 如果某个效果描述中提及“若……，则……，否则……”这样的描述。那么“若……”这部分的内容中指明了游戏会对其控制者的游戏状况检查的内容。如果满足效果中“若……”这部分中所提及的情况，其效果中“则……”这部分中所提及的效果便会产生作用。反之，“否则……”（如果有的话）这部分中所提及的效果就会产生作用。

108.7b. 包含「效果条件」或成长符号的效果其本身属于是卡牌文字框中内容。游戏在用到其内容时，应针对其所在的整段效果考虑，而非仅仅是其后的某一部分内容单独考虑。

例如：【官渡-曜武 068 吕琦】的部分效果记注着：“8 兵权：每当吕琦阵亡时，可对己方场上吕布造成 1 点永久伤害后，生还吕琦；装备宝物的吕琦攻命+1（属性）”。若吕琦因为其他效果作用“失去文字框除属性外的内容”影响，则吕琦会失去“8 兵权：每当吕琦阵亡时，可对己方场上吕布造成 1 点永久伤害后，生还吕琦；”这条效果，不会失去“8 兵权：装备宝物的吕琦攻命+1（属性）”这条效果。

例如：【赤壁-流火 057 丹杨火攻队】的部分效果记注着：“4 兵权：火矢 1”，则一个效果作用为“选取：1 名具有火矢的将领”的效果，并不能使其控制者从卡组选取丹杨火攻队。即无论玩家场上兵权数为多少，都不能在检索火矢将领时将丹阳火攻队检索出来。但若其控制者场上兵权总数≥4，且丹杨火攻队在场上，则丹阳火攻队是一名火矢将领，一个效果作用为“己方场上具有火矢的将领攻+1”的效果，会对该丹杨火攻队产生作用。

108.8. 一个效果的来源即是产生或创造出该效果的卡牌。连环中一个启动式效果的来源即是指启动该启动式效果的卡牌。触发式效果的来源即是指该效果被触发时，其所在的卡牌。一个延迟触发式效果的来源，可参见“规则 703.7.~延迟触发式效果”。

批注 [Black1]: 最后加编号

108.8a. 一个被启动的启动式效果有独立的来源。在一个启动式效果进入连环后，破坏其来源并不会影响该启动式效果继续被解析或产生作用。但如果某启动式效果会要求其来源行事（如：“：张三对敌方粮草造成 1 点战斗伤害”），而不是其效果本身去做某些事情。在这种情况下，该启动式效果会在解析时检查其来源信息，若其来源已经不在所规定的区域或不在满足其效果本身的要求。则该效果被解析后不会产生作用。

108.9. 连环中被启动的启动式效果的控制者即是该启动式效果所在卡牌的控制者。触发式效果被触发时，其控制者即是该触发式效果所在卡牌的控制者。静止式效果的控制者参见“规则 704.4.”

108.10. 连环中的启动式效果或瞬时谋略卡的效果可以被其他效果作用或是规则效果（如：该效果的所有目标不再合法）破坏。

108.11. 效果作用可以为一个效果或一张卡牌增加或移除效果。当一个效果作用为一张卡牌或效果添加效果时，其效果文字描述会提及“具有”或“获得”。当一个效果作用为一张卡牌或效果移除效果时，其效果文字描述会提及“失去”。如果有两个或两个以上的效果作用为一张卡牌或一个效果添加或移除同一个效果，一般来讲，最近的一个效果作用会生效（见“规则 709.”）。

108.12. 效果作用会设定一张卡牌或一个效果的特征或是其它“功用”，这与为其添加或移除效果不同。一张卡牌或一个效果因效果作用而“具有”或“获得”的效果，可以被效果作用移除。如果一个效果作用对一张卡牌或一个效果的特征进行设定（如：“「某种类卡牌」是「某特征」”），则这不属于增加一个效果。同样的，如果效果作用对一张卡牌或一个效果的“功用”进行设定（如：“「某种类卡牌」是不能被盖放”），这也不属于增加一个效果。

例如：*【官渡-曜武 092 简雍】*的效果记注着“简雍为军师，则己方场上所有初始攻 ≤ 3 且文字栏为空的将领攻命+1”，*【赤壁-乘云 092 韩玄】*（枪兵，0/4/0）（一张文字框没有效果的将领卡）在场上。若此时场上一张谋略卡的效果记注着“己方场上枪兵将领具有仗枪”，则韩玄不会因简雍的效果而攻命+1；若此时场上一张谋略卡的效果记注着“己方场上枪兵将领具有刀盾属性”或“己方场上枪兵将领不能进攻”，则韩玄依然会因为简雍的效果而攻命+1。

108.13. 事件卡的卡牌效果的部分规则与此节中所约束内容有所区别，详细规则见“规则 505.~事件卡”。

109. 连环中的牌

109.1. 连环中的牌是指使用后进入到连环区域中的卡牌（见“规则 701.”），它们通常是从其拥有者的手牌中被使用，也有可能是从场上被使用。这种卡牌被使用后放入连环中其他内容的后面（见“规则 305.”），直到其被解析（见“规则 705.”）、被破坏或因其他情况，才会离开连环。更多规则，参见第 7 章“连环中的牌、效果、效果作用”。

109.2. 连环中的牌根据不同的卡牌种类在游戏中有不同的名词来指代它们。

109.2a. 从手牌被使用而放入连环的将领卡被称作“上场将领”。从场上被翻转而放入连环的将领卡被称做“翻转将领”。

109.2b. 从手牌或从场上被使用而放入连环的谋略卡被称作“发动谋略”。

109.2c. 从手牌被使用而放入连环的宝物卡被称作“装备宝物”。

109.3. 连环中的牌的拥有者即是这张卡牌本来的拥有者。连环中的牌的控制者，一般那情况下，即是这张卡放入连环的玩家。

109.4. 连环中的牌的卡牌特征与印制在这张卡上其本来的特征相同，同时还包括被其他持续性作用设定或修改过的特征（见规则“持续性作用的互动”）。

109.5. 如果某个效果作用对连环中的卡牌的特征进行了设定，则当该连环中的卡牌被解析，进入到场上后，此效果作用依然会对其产生作用。

例如：一个效果记注着“1 名指定上场将领成为骑兵将领”。若一个在连环中的原本为刀盾将领的上场将领在被此效果作用影响后，无论其被解析时，还是之后进入到场上，该将领都是骑兵将领。

110. 目标

110.1. 某些连环中的牌或效果需要其控制者为其选择一个或数个目标。连环中的牌、效果、游戏中的卡牌、玩家亦或是游戏区域都有可能成为这些目标所影响的对象。选择一个目标是当卡牌被使用且将被放入连环时或是触发式效果被触发时，玩家需要做出声明的一部分。被选择的目标不会改变，除非有其他效果作用或其本身可以这么做。

110.1a. 瞬时谋略卡的效果如果需要选择目标，其文字描述中会明确提及“指定「某物」”，「某物」可能是卡牌、效果、玩家亦或是游戏区域。符合其要求的目标由其控制者在该卡牌被使用时选择。（见“规则 701.”）

110.1b. 宝物卡总是需要目标。宝物卡的目标要求根据其装备条件（见规则“418.~装备条件”）的描述为准。宝物卡被使用时，其控制者需要做出申明为其确定目标。这是宝物卡的目标而并不是宝物卡的效果的目标。（见“规则 701.”）

110.1c. 如果启动式效果需要选择目标，其文字描述中会明确提及“指定「某物」”，「某物」可能是卡牌、效果、玩家亦或是游戏区域。符合其要求的目标由其控制者在该效果被使用时选择（见“规则 702.”）。

110.1d. 如果触发式效果需要选择目标，其文字描述中会明确提及“指定「某物」”，通常分两种情况。「某物」可能是卡牌、效果、玩家亦或是游戏区域。符合其要求的目标由其控制者在承载该效果的卡牌被使用时选择（见“规则 702.”）。例外的情况是，因效果作用放置或翻转的将领卡，其上场技能或翻转技能则在该效果需要选择的目标在该效果被触发时选择。

110.1e. 在【鼎足-踞天】版本之前的版本卡牌中，一些触发式效果的「效果作用」中（注意，并不是「触发条件」中）会出现“指定”关键词，这类卡牌之效果描述中的“指定”均按照“选择”关键词处理。即此情况下的目标选择，在该触发式效果被触发时选择，而并不受规则 110.1d.中约束。

例如：【官渡-潮昇 108 陈孙】的效果记注着：“陈孙装备宝物时，指定场上 1 名将领受到 1 点永久伤害”，该触发式效果是在陈孙被装备宝物时的事情发生时，该效果被触发时，由其控制者选择受到永伤的目标。而并不是在使用这张将领卡时。

例如：【赤壁-流火 093 庞统】的部分效果记注着：“每当敌方场上每有 1 名具有火焰标记的将领因其他效果受到战斗伤害时，可己方-3 粮后，对敌方场上其他 1 名指定将领造成 2 点战斗伤害”，在该效果被触发时，由其控制者选择对敌方 1 名将领造成 2 点战斗伤害。

110.1f. 一些禀赋效果需要选择目标，如：毒箭或刺探等。此情况下，需要选择目标的禀赋通常是启动式效果或触发式效果。但文字描述“指定「某物」”并未出现在文字框内禀赋自身的文字描述中，而是会在规则解释的文字中。详细规则参见“规则 802.~禀赋。”

110.1g. 被效果文字描述中因“选择「某物」”而确定的目标与被效果文字中因“指定「某物」”而确定的目标不同，被“选择”成为的目标并不属于被“指定”的目标。同样的，因“选择”而成为目标的目标并不是受类似“不能被指定”这类效果的约束。

110.2. 对于一个效果文字描述中的同一个“指定”关键词所在的实例而言，其能够选择的目标数量根据其效果描述的约束为准。但同一个“指定”关键词所在的实例不能指定同一个目标多次，而“指定”关键词所在的不同实例之间相互独立，即其控制者可以为不同的实例选择同一个目标。此规则仍适用于当因其他规则或效果作用导致已确定的目标被改变时的情况。

110.3. 将被放入连环中的卡牌或效果需要“指定”的目标数量不能为 0，除非其文字描述本身定义其控制者可以选择 0 个目标。若无法选择其要求的一定数量的目标，则该卡牌或效果的使用不合法，游戏退回到使用该卡牌之前的状态。

110.4. 某些效果作用会提及一些卡牌的名称，被提及卡牌名称的卡牌也是该效果所要求的目标。

110.5. 某些效果作用会改变一个连环中的卡牌或效果的目标。某些效果作用也会让一个连环中的卡牌或效果的控制者为其重新选择目标。

110.5a. 某个效果作用改变连环中的卡牌或效果的目标，或对目标加以限制，新的目标必须依然合法。若原本的目标不能改变成新的目标，则原本的目标不变，即使在此之后原本的目标已经不合法。

110.5b. 某个效果作用对目标改变的数量做出限制，若其要求所有目标都要改变，则原本目标中只要有一个目标未发生变化，其他目标也不会发生变化。

110.6. 某些效果是有“选择模式”的效果（见“规则 8.其他规则”），其选择模式下的每一个效果实例可能各自需要选择不同的目标，改变效果目标的效果作用只会影响被选择执行的效果图案的目标，并不会影响其“选择模式”。

110.7. 某些效果会检查另一个效果和卡牌的目标。这需要根据该效果本身的文字描述而定，所检查的信息可能是被选择的「某物」已经成为目标后的信息，也可能是「某物」在被选择其成为目标时的信息。

110.8. 目标信息合法性的检查会在下列情况发生，下列情况中目标合法性不满足，则下列情况之动作或效果作用便不再合法。

110.8a. 需要用到目标的卡牌或效果在确定被放入连环之前，以及在其被解析时，需要检查其目标的合法性。(见“701. 规则使用用到连环的牌”)

110.8b. 需要用到目标的谋略卡的智力条件被检查时，需要检查其目标的合法性。(见“规则 416.”)

110.8c. 宝物卡会时刻检查其所装备在的目标的合法性。

110.8d. 持续谋略卡和永续谋略卡会时刻检查其所影响的目标。

111. 横置

111.1. 横置是指游戏中玩家可以对卡牌执行的动作，玩家执行横置动作需要做出宣告。横置也是在场上的卡牌会呈现出的状态之一。

111.1a. 横置动作是指将场上的卡牌从竖置摆放改成横置摆放。玩家使用以横置符号作为开头的启动式效果需要做出宣告。

111.1b. 玩家在其回合准备流程，拥有行动权且连环为空时，可以横置一张卡牌，来使用其以横置符号作为开头的启动式效果，之后该启动式效果进入连环。（见“规则 702.”）

111.1c. 游戏规则会要求一些卡牌被横置（见“规则 501.1.”）

111.1d. 卡牌被横置时，效果文字描述中以“当/每当「某卡牌」被横置时”为触发条件的触发式效果会被触发，之后其卡牌的启动式效果（如果有的话）才会进入连环。

111.1e. 卡牌被横置后为“被横置的”状态。被横置的卡牌不能再横置。

111.1f. 场上被横置的将领卡被称为“横置将领”；“横置「某将领」/「某卡牌」”的描述表示对所记注的卡牌执行横置的动作。

111.2. 被横置的将领卡不能进攻（见“规则 500.7.”）。被横置且被盖放的缓速谋略不能发动（见“规则 501.5.”）。

111.3. 被横置的卡牌会被重置。重置动作是指将场上的卡牌从横置摆放改成竖置状态。重置一张卡牌的动作为游戏动作，不用到连环。

111.3a. 被横置的卡牌直到规则或效果作用使其重置，否则它不会重置。

111.3b. 被横置的卡牌在其控制者的玩家回合开始流程的重置阶段会被重置（见“规则 6.回合结构”）。

111.3c. 被横置的卡牌其控制者改变时，重置该卡牌，之后该卡牌摆放在新控制者场上。

111.3d. 被横置的卡牌离场时，重置该卡牌，之后该卡牌进入所要进入的游戏区域。

111.3e. 被横置的被盖放时，重置该卡牌，之后盖放该卡牌。

111.3f. 卡牌被重置时，效果文字描述中以“直到「某卡牌」被重置”为结束条件的持续性作用在此结束。效果文字描述中以“当/每当「某卡牌」被重置时”为触发条件的触发式效果会在此时触发。

112. 盖放

112.1. 盖放是指游戏中玩家、效果作用亦或是规则效果可以对卡牌执行的动作，也是在场上的卡牌会呈现出的状态之一。

112.1a. 盖放动作是指将场上的卡牌从正面向上摆放改成背面向上摆放，或以背面向上的方式使用某种卡牌（见“规则 500.1.”）。规则或某些效果作用会盖放卡牌。

112.1b. 卡牌被盖放时，效果文字描述中以“当/每当「某卡牌」被盖放时”为触发条件的触发式效果会被触发。

112.1c. 卡牌被盖放后为“被盖放的”状态。被盖放的卡牌不能再盖放。

112.1d. 场上被盖放的将领卡被称为“盖放将领”；“盖放「某将领」/「某卡牌」”的描述表示对所记注的卡牌执行盖放的动作。

112.2. 被盖放在场上的卡牌或是以盖放状态使用的卡牌，除其所在卡牌槽的角色或其本身卡牌种类的特征外，其他卡牌特征均无法被游戏检查，也不会在游戏中产生作用。

112.2a. 被盖放在场上的卡牌除卡牌种类和所在卡牌槽的角色外，其他卡牌特征不会被游戏检查，其特征的数值并不属于游戏中无法定义之数值。

112.2b. 被盖放在场上的卡牌，其不会被游戏检查的卡牌特征，也不会被效果作用所添加或修改。针对被盖放的卡牌所执行的游戏动作，或效果作用，其正面信息均不可被使用。

112.2c. 若效果作用需要检查某卡牌除角色或卡牌种类以外的特征，则盖放在场上的卡牌或以盖放状态使用的卡牌均不能被该效果作用所影响。

112.2d. 若某持续性效果作用需要检查卡牌除角色或卡牌种类以外的特征，则当卡牌被盖放时，对其持续影响的效果作用不会再对其继续产生影响。即使在游戏之后的时间中该卡牌被再次翻转为正面向上。

例如：盖放在场上的军师，其智力值不能被游戏检查，“军师智力值≤「某数字」”的效果也不会产生作用。

例如：盖放在场上的军师，“军师智+1”的效果不会对其产生作用。

例如：“放置 1 名攻为 2 的将领上场”的效果作用，不能放置 1 名将领盖放上场。

例如：【官渡-曜武 027 司马朗】的效果记注着“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”；己方场上被此效果作用影响的将领被盖放后，便不会继续被“司马朗”的此效果作用影响，即使在游戏之后的时间中被再次翻转为正面向上。

112.3. 被盖放在场上的将领卡或盖放状态的上场将领卡，直到其被翻转或被恢复正面向上都不会检查其兵权条件（见“规则 412.”）。

112.3a. 被盖放在场上的将领卡不能战斗（见“规则 500.”），不会造成或受到伤害（见“规则 117.~伤害”），也不能被横置。

112.3b. 盖放场上的将领卡会使得在战斗中的将领离开战斗。

112.3c. 被盖放在场上的将领卡不能装备宝物（见“规则 502.~宝物卡”）。

112.4. 被盖放在场上的卡牌不会具有指示物（见“规则 119.~指示物”），在场上的卡牌被盖放时，移除在游戏之前的时间中所获得的所有指示物。

113. 翻转

113.1. 翻转是指游戏中玩家或效果作用可以对卡牌执行的动作。

113.1a. 翻转卡牌的动作是指将场上的卡牌背面向上摆放改成正面向上摆放。玩家执行翻转动作需要做出相应的宣告。

113.1b. 只有在场上的卡牌可以被翻转。未被盖放的卡牌不能被翻转。

113.1c. 玩家在拥有行动权且连环为空时，可以从手牌舍弃一张虎符兵权卡后，翻转使用将领卡，之后将领卡会进入连环。（见规则“使用卡牌~翻转卡牌”）

113.1d. 被翻转使用进入连环的将领卡被称为“翻转将领”。翻转「某将领」/「某卡牌」的描述表示对所记注的卡牌执行翻转的动作。

113.1e. 玩家在拥有行动权时，可以翻转使用盖放在场上的谋略卡，但如果盖放的谋略卡是缓速谋略卡，则其在地上为竖置盖放的状态才能翻转使用。被翻转使用谋略卡会进入连环。（见规则“使用卡牌~翻转卡牌”）

113.1f. 玩家在自己回合的准备流程，拥有行动权且连环为空时，可以翻转使用盖放在场上的阵型卡（见“规则 503.~阵型卡”），来结成阵型（见“规则 503.3.”）。这属于特殊动作（见“规则 114.~特殊动作”），不用到连环。

113.1g. 玩家在自己回合的准备流程，拥有行动权且连环为空时，可以翻转使用盖放在事件槽中的事件卡（见“规则 505.~事件卡”），来发动事件（见“规则 505.2.”）。这属于特殊动作（见“规则 114.~特殊动作”），不用到连环。

113.1h. 将领卡的翻转效果为触发式效果，在将领卡从连环中被解析完毕并进入到场上区域时或因效果作用被翻转时，翻转效果就会被触发。效果文字描述中以“当/每当「某卡牌」被翻转时”为触发条件的触发式效果在此时也会被触发。（见“规则 703.5.”）

113.2. 翻转使用卡牌会检查其卡牌使用的合法性，若不合法则游戏退回到翻转之前的状态。

113.3. 因翻转动作而进入连环的卡牌，并不会导致因“「某卡牌」上场时”或“「某卡牌」离场时”的效果被触发。但相应的当卡牌进入连环后，会导致其控制者场上的所对应的卡牌数量减少。这是翻转卡牌动作的特殊性。见规则“处理触发式效果”。

113.4. 某些效果作用会要求将卡牌“恢复正面向上”，此情况与“翻转”卡牌不同。因“恢复正面向上”的效果作用而改为正面向上在场上的卡牌，并不会进入连环，也不会触发“当/每当「某卡牌」被翻转时”为触发条件的触发式效果，亦不会检查因翻转使用卡牌所需要检查的合法性。

113.4a. 被盖放在场上的卡牌离开场上时，会恢复正面向上，以正面向上的状态离开场上到新的区域。

113.4b. 因“恢复正面向上”而以正面向上的状态摆放在场上的卡牌，若不合法，则返回拥有者手牌。

114. 特殊动作

114.1. 特殊动作是玩家在拥有行动权时可以执行的动作，特殊动作不用到连环。这与游戏动作和规则效果不同。（见“规则 803.~游戏动作”和“规则 804.~规则效果”）

114.2. 游戏中一共有 9 种特殊动作：

114.2a. 从手牌使用一张兵权卡摆放到场上是一种特殊动作。通常情况下，玩家在其回合仅有一次机会从手牌摆放一张兵权卡上场。玩家在其回合准备流程，拥有行动权且连环为空时，从手牌摆放一张兵权卡。（见“规则 504.~兵权卡”）

114.2b. 从手牌盖放一张阵型卡到场上是一种特殊动作。玩家在其回合准备流程，拥有行动权且连环为空时，从手牌盖放一张阵型卡到场上。（见“规则 503.~阵型卡”）

114.2c. 从手牌盖放一张谋略卡到场上是一种特殊动作。玩家在其回合准备流程，拥有行动权且连环为空时，从手牌盖放一张谋略卡横置盖放到场上谋略槽中。（见“规则 501.~谋略卡”）

114.2d. 结阵：结成一张阵型卡是一种特殊动作。通常情况下，玩家在其回合仅有一次机会结成或解散一张阵型卡。玩家在其回合准备流程，拥有行动权且连环为空时，可以结成一张阵型卡。（见“规则 503.~阵型卡”）

114.2e. 散阵：解散一张阵型卡是一种特殊动作。通常情况下，玩家在其回合仅有一次机会结成或解散一张阵型卡。玩家在其回合准备流程，拥有行动权且连环为空时，可以解散一张阵型卡。（见“规则 503.~阵型卡”）

114.2f. 入阵：使场上一名将领加入已经结成的阵型中是一种特殊动作。通常情况下，玩家在其回合准备流程，拥有行动权且连环为空时，可以从手牌舍弃一张虎符兵权后，选择其场上一名副将加入到已经结成的阵型中。（见“规则 503.~阵型卡”）

114.2g. 脱阵：使场上一名将领脱出已经结成的阵型中是一种特殊动作。通常情况下，玩家在其回合准备流程，拥有行动权且连环为空时，可以从手牌舍弃一张虎符兵权后，选择其场上一名副将从其所在的阵型中脱出。（见“规则 503.~阵型卡”）

114.2h. 征兵：玩家在其回合准备流程，拥有行动权且连环为空时，可以从其手牌舍弃三张手牌后，从其卡组选取一张基础兵权卡加入手牌并洗切其卡组。征兵是一种特殊动作。

114.2i. 取阵：玩家在其回合准备流程，拥有行动权且连环为空时，可以从手牌舍弃一张特殊兵权后，从其卡组选取一张阵型卡加入手牌并洗切其卡组。取阵是一种特殊动作。

114.2j. 发动事件卡是一种特殊动作。玩家在其回合准备流程，拥有行动权且连环为空时，发动一张事件卡。（见“规则 505.~事件卡”）

114.2k. 使用事件卡的启动式效果是一种特殊动作。玩家根据启动式效果的使用时机来使用事件卡上的启动式效果。（见“规则 505.~事件卡”）

114.3. 如果一个玩家执行了特殊动作，在此之后他会再次获得行动权。

115. 行动权

115.1. 除非效果作用指示玩家执行某些行动，否则任何玩家在何时执行行动都必须依照游戏中的行动权来确定。拥有行动权的玩家可以使用卡牌、翻转卡牌、使用卡牌的启动式效果或是执行特殊动作。

115.1a. 玩家在任何时候拥有行动权时，可以发动一张瞬时谋略卡或发动一张盖放在场上竖置的缓速谋略卡。（见“规则 501.~谋略卡”）。

115.1b. 玩家在任何时候拥有行动权且连环为空时，可以使用卡牌上以急速符号结尾的急速启动式效果，或翻转一名将领。

115.1c. 玩家在自己回合准备流程，拥有行动权且连环为空时，可以派遣一名将领，或者发动一张平速谋略，亦或是装备一件宝物。

115.1d. 玩家在自己回合准备流程，拥有行动权且连环为空时，可以使用卡牌上以横置符号开头的启动式效果、或者使用卡牌上以平速符号结尾的启动式效果。

115.1e. 玩家在自己回合准备流程，拥有行动权且连环为空时，可以执行“特殊动作”，参见规则“114.~特殊动作”。

115.2. 游戏中的其他行动是由游戏规则或玩家执行，即是玩家没有行动权。

115.2a. 触发式效果会在满足其触发条件的情况发生时被自动触发，被触发的触发式效果会马上被解析并产生作用。游戏会“暂停”正在进行的动作，这包括但不限于，使用卡牌或启动式效果，解析卡牌或效果。（见“规则 703.”）

115.2b. 静止式效果会持续产生作用，影响游戏。行动权规则并不适用于此。（见“规则 704.”和“规则 708.”）

115.2c. 游戏动作会在游戏回合特定的时机自动产生，发生在流程或阶段的开始时或结束时。参见“规则 803.~游戏动作”。在某些流程或阶段开始时产生的游戏动作后被游戏处理完毕后，玩家才会获得行动权。流程或阶段结束时产生的游戏动作被处理完毕后，玩家不会获得行动权。

115.2d. 规则效果会执行一些行动，当满足其所约束的情况时，这些行动自动产生并产生作用。参见“规则 804.~规则效果”。在规则效果被处理完毕后，玩家才会获得行动权。

115.2e. 解析卡牌或效果会让玩家做出选择或执行行动。即是玩家此时没有行动权。在卡牌或效果被解析时，不会有玩家获得行动权。参见“规则 705.~解析连环中的牌或启动式效果”。

115.3. 玩家获得行动权由以下规则决定：

115.3a. 主动玩家会在其回合的开始流程的开始阶段开始时，且所有在此阶段开始时触发的效果被触发并解析完毕后，获得行动权。

115.3b. 主动玩家会在其回合的准备流程开始时、且所有在此流程开始时触发的效果被触发并解析完毕后，获得行动权。

115.3c. 主动玩家会在其回合的战斗流程的进攻阶段选择发动进攻后和防守阶段选择防守后，且所有在此阶段中触发的效果被触发并解析完毕后，获得行动权。若玩家没有选择发动进攻或防守，则主动玩家不会获得在此阶段中的行动权。

115.3d. 主动玩家会在其回合的结束流程的结束阶段开始时，且所有在此流程开始时触发的效果被触发并解析完毕后，获得行动权。

115.3e. 主动玩家在其回合的开始流程的重置阶段和抓卡阶段、战斗流程的伤害计算阶段以及结束流程的清除阶段和弃卡阶段，都不会获得行动权。

115.3f. 主动玩家在连环中所有卡牌或效果被解析完毕后，会获得行动权。

115.3g. 拥有行动权的玩家执行特殊动作后，会再次获得行动权。

115.3h. 拥有行动权的玩家在派遣将领、发动谋略、装备宝物、使用卡牌的启动式效果后，按照行动顺序，下一位玩家会获得行动权。

115.3i. 拥有行动权的玩家选择不做任何事情，则表示该玩家让过该行动权。之后按照行动顺序，下一位玩家会获得行动权。

115.4. 如果所有玩家都连续让过其行动权，则游戏从最后进入连环的卡牌或效果开始依次解析连环中的所有卡牌或效果。如果连环为空，则正在进行的流程或阶段结束。

115.5. 每次玩家获得行动权之前，游戏会先处理完毕所有产生的被触发的触发式效果，再处理规则效果，然后重复此过程，直到不再有新的规则效果或触发式效果。之后玩家才会获得行动权。

115.6. 拥有行动权的玩家在使用行动权后，被使用的卡牌或效果若需要进入连环，且连环中已经存在其他卡牌或效果，则新的卡牌或效果会“放在”连环的最后面。在游戏开始解析连环中的卡牌或效果时，最后面的卡牌或效果会最先被解析。见“规则 705.~解析连环中的牌或启动式效果”。

116. 粮草

116.1. 游戏开始时，每个玩家的起始粮草总数为 30 粮。粮草上限为 30。

116.2. 对玩家粮草造成的伤害会导致玩家减少相应数量的粮草。见规则“伤害”。

116.3. 如果某个效果作用使玩家粮草增加或减少，则玩家粮草增加或减少相应的数量。

116.4. 如果某个效果作用设定玩家粮草为一个特定的值，则玩家增加或减少必要的数量，以使其粮草总数为其所设定的数值。

116.5. 如果一个玩家的粮草总数等于或小于 0，在下次玩家获得行动权时，则该玩家退出该盘游戏。此为规则效果。见规则“规则效果”。

116.6. 如果某个效果作用使玩家粮草不能（或不会）增加，则任何使得该玩家粮草变得更高的效果作用或行动都不会产生作用。使其粮草增加的事情也不会发生。

116.7. 如果某个效果作用使玩家粮草不能（或不会）减少，则任何使得该玩家粮草变得更少的效果作用或行动都不会产生作用。使其粮草减少的事情也不会发生。

116.8. 如果某个效果作用使玩家粮草上限增加或减少，则玩家粮草上限增加或减少相应的数量。

116.8a. 玩家的粮草数不会超过其粮草上限。如果某个效果作用使玩家粮草数增加后的总数值大于其粮草上限，则超出的部分将被游戏忽略。如果某个效果作用使玩家粮草上限减少后的数值小于玩家当前粮草的总数，则玩家的粮草数会减少到与新的粮草上限相同的数值。

116.8b. 增加玩家粮草上限的效果作用不会使玩家粮草数增加。

116.9. 某些触发式效果记着“当/每当「某玩家」粮草增加时”或“当/每当「某玩家」粮草减少时”的描述，此类情况下，玩家增加或减少 0 点粮草并不会导致这样的效果被触发。

117. 伤害

117.1. 将领卡、阵型卡或是玩家的粮草会受到伤害。通常情况下，伤害是有害的。造成这些伤害的卡牌或是效果即是伤害的来源。

117.2. 卡牌、效果或是规则效果会造成伤害。

117.2a. 伤害可能是战斗流程所产生的结果。在战斗流程的伤害计算阶段，每个进攻的将领/阵型和防守的将领/阵型会造成数值等于其攻击值的伤害。

117.2b. 伤害可能是某些卡牌或效果的效果作用。通常情况下，卡牌或效果会指示造成该伤害的来源。

117.3. 伤害可能会产生下列一个或多个结果。这取决于受到伤害的是否是将领卡，或是阵型卡，亦或是玩家的粮草，也取决于造成伤害的来源的特征以及受到伤害的卡牌的特征。

117.3a. 某个来源对玩家粮草造成的伤害导致玩家粮草减少相同数量的数值。

117.3b. 某个来源对将领造成的伤害会标记在将领卡上。

117.4. 伤害的处理按照下列步骤依次处理：

117.4a. 造成伤害。伤害被某来源造成后，再被已经在游戏中产生作用的替代性效果作用和防止性效果作用所修改（如“敌方造成的战斗伤害-1”或“敌方不会造成伤害”），最后得到的结果便是「某来源」造成的伤害。

117.4b. 分配伤害。「某来源」造成的伤害被确定后，其控制者需要分配这些伤害到所作用的目标，规则（见“规则 610.~伤害计算阶段”）或效果作用会指示玩家如何分配这些伤害。之后在被已经在游戏中产生作用的替代性效果作用和防止性效果作用所修改（如“敌方对己方粮草/将领造成的战斗伤害-1”或“防止对己方粮草/将领造成伤害”），最后得到的结果便是「某来源」对「某目标」造成的伤害。

117.4c. 受到伤害。「某来源」对「某目标」造成的伤害被确定后，再被已经在游戏中产生作用的替代性效果作用和防止性效果作用所修改（如“己方粮草/将领受到伤害-1”或“己方粮草/将领不会受到伤害”），最后该伤害便会产生相应的结果（见规则“117.3.”）。

117.4e. 伤害事件发生。当所有伤害产生的结果被确定后，伤害事件便发生。“当/每当「某来源」对「某目标」造成伤害时”或“当/每当「某目标」受到伤害时”亦或是“当/每当「某目标」阵亡时”的效果在此时触发，并解析产生作用。

例如：【官渡-潮昇 067 周泰】的效果记注着：“被周泰防守的进攻将领不会对周泰造成战斗伤害，而是在伤害计算时，该将领对周泰造成 1 点永久伤害”；【赤壁-流火 062 小乔】的效果记注着：“小乔不会受到智 < 小乔的将领造成的战斗伤害”

117.4f. 针对伤害的替代性效果作用和防止性作用，由产生该效果作用的效果之控制者决定其所影响的伤害之来源。

例如：【赤壁-乘云 002 曹仁】的部分效果记注着：“主将：敌方对己方粮草造成的战斗伤害-3”；若敌方 3 名将领 A (1/1/0)、将领 B (2/2/0)、将领 C (3/3/0) 进攻己方，己方不发动防守，则己方会因为曹仁的效果选择敌方将领 A、将领 B、将领 C 各对己方粮草造成的战斗伤害-1，也可以选择敌方将领 C 对己方粮草造成的战斗伤害-3。

117.5. 将领卡或阵型卡在被盖放或离场时，会清除标记在其上的伤害。有效果作用生还（见“规则 710.~替代性效果作用”）某名将领后，该将领被标记的伤害也会被清除。

117.6. 伤害分为战斗伤害和永久伤害两种类型。使玩家粮草增加或减少的效果作用不是伤害。使将领生命值减少的效果作用也不是伤害。

117.6a. 将领卡、阵型卡和玩家粮草会受到战斗伤害。将领卡或阵型卡受到的战斗伤害会累积，除规则 117.5.所约束的情况外，直到每个回合结束流程的清除阶段才会被清除。

117.6b. 只有将领卡会受到永久伤害。将领卡受到的永久伤害会累积，除规则 117.5.所约束的情况以外，除非还有其他效果作用可以清除之，否则直到游戏结束都不会被清除。

117.6b. 无论将领卡受到的伤害是战斗伤害还是永久伤害，在其被清除之前均会累积标记在将领卡上，它们都是将领卡受到的伤害。

117.7. 如果某个将领卡或阵型卡累积受到的伤害大于或等于该将领卡或阵型卡的生命值，则该将领卡或阵型卡受到致命伤害而阵亡。阵亡的将领卡被置入其拥有者墓地，阵亡的阵型卡被盖放到阵型槽。这是一个规则效果（见“规则 804.~规则效果”），可能会被“生还”这种替代性效果作用改变。

117.7a. 如果某个效果作用说明某张将领卡或阵型卡不会受到「某伤害」，则该将领卡或阵型卡不会受到伤害。在被此效果作用影响之前标记在其上的伤害会被清除。

117.8. 只有将领卡或阵型卡会受到致命伤害。致命伤害是将领卡或阵型卡所累积受到的所有伤害中，最近一次使其所有累积的伤害大于或等于其生命值的伤害。

117.9. 在战斗流程的伤害计算阶段，处理将领卡或阵型卡的伤害会产生两种伤害概念。

117.9a. 穿透伤害是战斗伤害。是在战斗流程的伤害计算阶段，伤害处理的过程中，分配被防守的进攻方（见“规则 606.~战斗流程”）将领卡或阵型卡所造成的伤害时，被分配到防守方粮草上的战斗伤害。穿透伤害的分配原则见“规则 610.~伤害计算阶段”。

117.9b. 反击伤害是战斗伤害。是在战斗流程的伤害计算阶段，伤害处理的过程中，分配防守方（见“规则 606.~战斗流程”）将领卡或阵型卡所造成的伤害时，被分配到其防守目标上的战斗伤害。反击伤害的分配原则见“规则 610.~伤害计算阶段”。

117.10. 下列情况下，如果将领卡或阵型卡受到的伤害大于其生命值，则该伤害中超过该将领卡或阵型卡生命值的部分不会产生作用。

117.10a. 如果某个将领卡或阵型卡受到的伤害来源于某个效果作用。

117.10b. 如果某个将领卡或阵型卡受到的伤害为反击伤害。

117.11. 某些效果作用需要玩家选择或确定伤害的来源，伤害的来源可能是造成该伤害的卡牌，或是造成该伤害的效果作用所指示或所在的卡牌，亦或是规则本身。

117.12. 如果某个来源将造成 0 点伤害，或是对「某目标」造成 0 点伤害，则其不会造成伤害。即其目标不会受到伤害，以伤害造成或受到时为触发条件的触发式效果也不会触发，针对伤害的替代性效果作用也不会对其产生作用。即伤害事件不会发生。

117.13. 任何来源不能对盖放将领造成伤害。

118. 抓卡

118.1. 抓卡是指玩家将卡组顶的卡加入其手牌。这是一种在玩家各自回合开始流程抓卡阶段的游戏动作，也可能是某些效果作用的一部分。

118.2. 同一个时间，一名玩家只能执行一次抓卡动作。每一次抓卡动作可能会要求玩家抓一或多张卡，在玩家执行抓卡动作之前，其数量被确定，之后玩家同时抓该数量的卡。

118.3. 如果某名玩家的卡组没有卡牌，并且有效果作用使该玩家可以选择是否抓卡，则该玩家仍可选择执行抓卡动作。但如果某效果作用要求玩家抓卡，另一个效果作用要求玩家不能抓卡，则该玩家不能抓卡。

118.4. 如果某名玩家需要抓卡，但其卡组剩余的卡牌数小于需要抓卡的卡牌数，则该玩家抓完其卡组剩余的所有卡牌后，在下次有玩家获得行动权时，该玩家离开游戏。这是一种规则效果。见“规则 804.~规则效果”。

118.5. 一些效果作用会将玩家卡组顶或卡组中的卡加入其手牌，但在其效果描述中并未提及“抓卡”或“抓”这样的词语，则此情况下该玩家并未执行抓卡动作。涉及抓卡动作的触发式效果并不会因此触发，涉及抓卡动作的替代性效果作用也不会因此而产生作用。即使该玩家的卡组已经没有卡牌。

例如：【官渡-惊蛰 117 饥不择食】这张卡的效果记注着：“展示己方卡组顶 2 张卡，将其中 1 张加入手牌，另 1 张置入墓地”，因此效果展示而加入手牌的卡并不是因抓卡动作而加入手牌的卡。

118.6. 一些效果作用会改变抓卡动作。

118.6a. 如果某个效果作用改变了抓卡动作，且改变过后的结果不会对卡组中的卡牌有所影响。则即使受此作用影响的玩家的卡组没有卡牌，该效果作用依然会对其产生作用。

118.6b. 如果某个效果作要求是在抓卡动作之后有额外的动作，若抓卡动作已经被改变会替代，即玩家并没有从卡组抓卡，则此类效果作用不会产生作用。

119. 指示物

119.1 指示物是存在于某些卡牌上或是针对于玩家的标记，用来记录影响某些卡牌或是玩家的特征，亦或是与某些卡牌、效果或是规则进行互动。

119.1a. 玩家可以用骰子或是其他经所有参与游戏的玩家都认可的物品来代表指示物，亦或是使用由三国智官方提供的指示物骰来代表指示物。

119.2. 一般情况下，指示物存放在游戏地图上对战双方均可明显查证且不容易误碰的地方（例如，营地槽上方或是墓地的上方）。某些效果作用会指示玩家将指示物存放于某张特定的卡牌上。

119.2a. 被盖放在场上的卡牌不会获得指示物。

119.2b. 具有指示物的卡牌其所在的游戏区域发生变化或被盖放时，之前放置在该卡牌上面的指示物会被移出。

119.3. 如果某效果作用说明某张卡牌不会具有「某指示物」，则该卡牌便不会获得或具有该指示物，之前放置在该卡牌上面的指示物会被移出。

119.4. 指示物被为三类：

119.4a. 费用指示物：费用指示物具有特定的名称，在游戏中其数目会发生增减，用到费用指示物的效果文字框中会以「特有名称」指示物的格式来描述（例如：“铁盾指示物”或“烈弓指示物”）。费用指示物的名称包括“铁盾”、“烈弓”、“锋骑”和“御谋”。

119.4b. 计数指示物：计数指示物根据卡牌名称会有特定的名称，在游戏中其数目会发生增减，用到计数指示物的效果文字框中会以「某卡牌名称」指示物的格式来描述（例如：“单骑救主指示物”或“三顾茅庐指示物”）。

119.4c. 标记指示物：标记指示物根据效果描述会有特定的名称，在游戏中其数目不会发生变化，用到标记指示物的效果文字框中会以「特有名称」指示物的格式来描述（例如：“火焰标记”或“水涟标记”）。

119.4d. 具有某一种标记指示物的卡牌不能获得或具有同一种标记指示物，但可以具有其他种类的标记指示物。

例如：某将领具有“火焰标记”，那么在此期间它便不会再获得或具有“火焰标记”。但他仍有可以因其他效果作用而获得“水涟标记”。

2. 游戏地图

200. 一般规则

200.1. 游戏地图用于游戏中玩家卡牌的摆放。参与游戏的所有玩家都拥有各自的游戏地图。每位玩家的拥有相同的游戏地图。

200.2. 玩家的游戏地图由数个卡牌槽构成，游戏地图的卡牌槽分三行排列。

200.2a. 游戏地图第一行卡牌槽从左至右分别为：墓地槽、将领槽、营地槽。除将领槽有五个外，墓地槽和营地槽各有一个。

200.2b. 游戏地图第二行卡牌槽从左至右分别为：事件槽、谋略槽、阵型槽。除谋略槽有五个外，事件槽和阵型槽各有一个。

200.2c. 游戏地图第三行卡牌槽为兵权槽。兵权槽只有一个。

200.3. 游戏地图只确定卡牌槽的位置和数量，不确定卡牌槽的大小（即并不是一个卡牌槽刚好是一张卡牌的大小）。玩家不能改变游戏地图中卡牌槽的位置，但副将槽除外，见“规则 202.6.~副将槽”。

200.4. 游戏地图的卡牌槽会被游戏卡牌占用。摆放在卡牌槽中的卡牌都必须让所有玩家清晰看到其可见信息，易于所有玩家区分，亦或是方便玩家查看其数量。

200.5. 一些效果作用会改变游戏地图中某些卡牌槽的数量。

200.5a. 如果某些效果作用减少了游戏地图中某些卡牌槽的数量，原本占用该卡牌槽中的卡牌并不会因此离开其所在的卡牌槽，但玩家游戏地图上该卡牌槽的数量依然会改变。

200.5b. 如果某些效果作用增加了游戏地图中某些卡牌槽的数量，原本未占用该卡牌槽的卡牌会因此占用新增加的卡牌槽。

200.6. 如果某个效果作用移动某张卡牌至其他卡牌槽，亦或是交换某些卡牌所在的卡牌槽，则这些卡牌在移动至或交换至所在的卡牌槽时，游戏会忽略移动或交换过程中的状态，只检查该卡牌移动或交换之前和之后的状态。即这些卡牌并不会在交换过程中离开其原本所在的游戏区域。

200.7. 如果某张卡牌不合法的占用其所在的卡牌槽，则该卡牌将返回其拥有者手牌。这是一种规则效果。见“规则 804.~规则效果”。

例如：玩家 A 发动谋略【官渡-曜武 147 玩物丧志】，以玩家 B 场上装备【官渡-曜武 168 忠信旗】的副将【官渡-曜武 059 祝公道】的效果记注着“祝公道只能为副将”。若祝公道在游戏中因为其他效果作用而占用了主将槽，则祝公道会返回其拥有者的手牌。

201. 营地槽

201.1. 玩家游戏中所使用的卡组会占用的营地槽。营地槽中的卡组为该玩家的卡组区域。见规则“卡组”。

201.2. 营地槽中的卡牌都已背面向上的方式叠放，其数量可以是任意数量。

202. 将领槽

202.1. 将领槽是玩家场上区域（见“规则 303.~场上”）的一部分，玩家派遣将领（见“规则 500.~将领卡”）或玩家场上的将领卡会占用将领槽。

202.2. 摆放在将领槽中的将领卡即是场上的将领卡，它们可能是正面向上的，也可能是被盖放的。每一个将领槽只能被一张将领卡占用。

202.3. 将领槽分为主将槽、军师槽和副将槽三种。主将槽具有主将角色，军师槽具有军师角色，副将槽具有副将角色。

202.4. 主将槽只有一个，摆放在主将槽的将领卡会获得主将角色。游戏规则或效果的文字描述用“主将”一词来指场上具有主将角色的将领卡。

202.4a. 如果玩家场上的主将的初始兵权条件总数 ≥ 3 ，则其攻击力和生命值各+2。这是一个规则效果。见“规则 804.~规则效果”。

202.4b. 如果玩家场上的主将被置入墓地，则该玩家会失去主将槽，直到本盘游戏结束或有其他效果作用恢复该玩家已失去的主将槽。这是一个规则效果。见“规则 804.~规则效果”。

202.4c. 如果玩家场上的主将被置入墓地，且最后导致其“被破坏”或“被置入墓地”的效果作用由敌方玩家控制或因敌方对其造成致命伤害而阵亡被置入墓地，则该敌方玩家可以选择抓 3 张卡。这是一个规则效果。见规则“规则 804.~规则效果”。

202.5. 军师槽只有一个，摆放在军师槽的将领卡会获得军师角色。游戏规则或效果的文字描述用“军师”一词来指场上具有军师角色的将领卡。

202.5a. 如果玩家场上的军师被置入墓地，则该玩家-5 粮。这是一个规则效果。见“规则 804.~规则效果”。

202.6. 副将槽有三个，摆放在副将槽的将领卡会获得副将角色。游戏规则或效果的文字描述用“副将”一词来指场上具有副将角色的将领卡。

202.6a. 数个副将槽之间没有位置或顺序的区别（比如是否更靠近军师槽或营地槽）。

202.6b. 如果有效果作用改变副将槽的数量，玩家仅增加或减少相应的数量，而不会增加或减少某一个特定的副将槽。

202.6c. 所有摆放在副将槽中的各个将领卡其摆放的左右顺序可以玩家随意决定。

203. 墓地槽

203.1. 玩家被破坏、牺牲、舍弃、阵亡、或因其他效果作用和规则效果被置入墓地的卡牌会占用的墓地槽。墓地槽中的卡为该玩家的墓地区域。见“规则 304.~墓地”。

203.2. 墓地槽中的卡牌以正面向上的方式叠放在墓地槽中，其数量可以是任意数量。

204. 谋略槽

204.1. 谋略槽是玩家场上区域（见规则“场上”）的一部分，玩家发动谋略（见规则“谋略卡”）或玩家场上的谋略卡会占用谋略槽。

204.2. 摆放在谋略槽中的谋略卡即是场上的谋略卡，它们可能是正面向上的，也可能是被盖放的。每一个谋略槽只能被一张谋略卡占用。

204.2a. 玩家不能随意更改被摆放在自己场上谋略槽的谋略卡。

204.2b. 玩家可以在任何时候查看盖放在自己场上谋略槽的谋略卡。

205. 阵型槽

205.1. 阵型槽是玩家场上区域（见规则“场上”）的一部分，玩家场上的阵型卡（见规则“阵型卡”）会占用阵型槽。

205.2. 摆放在阵型槽中的阵型卡即是场上的阵型卡，它们可能是正面向上的，也可能是被盖放的。每一个阵型槽可以被多张阵型卡占用，多张阵型卡叠放在阵型槽中。

205.2a. 未被结成的阵型卡盖放在阵型槽中。已经被结成的阵型卡以正面向上的方式摆放在阵型槽中，置于其他未结成的被盖放的阵型卡的顶端。

205.2b. 玩家可以在任何时候查看盖放在自己阵型槽中的阵型卡。

206. 兵权槽

206.1. 兵权槽是玩家场上区域（见规则“场上”）的一部分，玩家场上的兵权卡（见规则“兵权卡”）会占用兵权槽。

206.2. 摆放在兵权槽中的兵权卡即是场上的兵权卡。兵权卡以正面向上的方式摆放在兵权槽中，其数量可以任意数量。但不同面值的兵权卡（见规则“面值”）必须以易于所有玩家区分其面值和数量的方式摆放。

207. 事件槽

207.1. 玩家游戏中所用到的事件卡会占用事件槽。事件槽中的事件卡不构成游戏中的任何一个游戏区域（见规则“游戏区域”），仅仅为摆放事件卡的位置。

207.2. 摆放在事件槽中的事件卡可能是正面向上的，也可能是被盖放的。每一个事件槽可以被多张事件卡占用，但最多为 10 张。多张事件卡叠放在事件槽中。

207.2a. 未被发动的事件卡盖放在事件槽中。已经被发动的事件卡，若需要留在事件槽中，则以正面向上的方式摆放在事件槽中，置于其他未被发动的事件卡的顶端。若不需要留在事件槽中，则被移出游戏。（见规则“事件卡”）

207.2b. 如果玩家存在多张已经发动的事件卡，则这些事件卡必须以让所有玩家都能清晰知道其可知信息的方式摆放。

207.2c. 玩家可以在任何时候查看盖放在自己事件槽中的事件卡。

3. 游戏区域

300. 一般规则

300.1. 游戏区域是指在游戏中卡牌或效果所在的地方。一张卡牌或一个效果同一时间只会存在于一个区域中。游戏区域共有五个：卡组、手牌、场上、墓地和连环。每个玩家都拥有自己的卡组、手牌、场上和墓地。连环区域由所有玩家共享。

300.1a. 事件卡所在的事件槽不是属于任何区域之一。

300.1b. 移出游戏的卡牌被放在远离游戏的地方，移出游戏并不是一个游戏区域。

300.2. 游戏地图上的墓地槽所在的位置即是玩家的墓地区域。营地槽所在的位置即是玩家的卡组区域。将领槽、谋略槽、阵型槽和兵权槽所在的位置一起构成玩家的场上区域。玩家手中的卡牌构成手牌区域。两个玩家游戏地图之间或是区别于各自游戏地图其他卡牌槽的地方即是连环区域，但通常情况下，在比赛中玩家也可以将在连环中的卡牌放在其离开连环后可能去的区域，此情况下属于“比赛中的行事简化”。见《三国智比赛规则》“4.2 比赛中的形式简化”。

300.3. 公开区域中的卡牌的正面针对所有玩家可见，除非有效果或规则使其以被盖放的状态摆放。场上、墓地和连环都是公开区域。非公开区域中的卡牌的正面只能针对部分玩家可见。手牌和卡组是非公开区域，即是此区域中有某些卡牌针对所有玩家是可见的（如被展示的卡牌）。

300.4. 如果一张卡牌将要返回卡组、返回手牌亦或是置入墓地，它都将被移动至其拥有者的相应区域。

300.5. 某些种类的卡牌不会进入某些区域。

300.5a. 瞬时谋略卡不会进入场上区域。

300.5b. 事件卡不会进入任何游戏区域，只会存在于事件槽或被移出游戏。

300.6. 存在于任何一个区域的卡牌或效果不能改变其所在的区域，除非效果或规则允许的情况下。卡组和连环中的卡牌在该区域中的位置不能改变，除非效果或者规则允许的情况下。场上区域中，副将槽中的将领卡之间的位置或盖放在阵型槽中的阵型卡之间的位置可以相互改变，其他卡牌在该区域的位置不能改变，除非效果或者规则允许的情况下。手牌和墓地中的卡牌在该区域中的位置或序列可以改变。

300.7. 如果一张卡牌将从一个区域移动到另一个区域。需要先确定引起其移动的情况，如果某些效果或规则会影响该移动，则相应的替代性效果作用或规则效果便会用于该移动情况。如果影响移动的情况有两个或以上相互矛盾或排斥的效果或规则，则该卡牌的控制者，或卡牌的拥有者，亦或是效果所指示的玩家做出选择由哪一个效果或规则产生作用（比如一张卡牌在同一时间被要求“返回手牌”和“返回卡组”）。

300.7a. 如果以被盖放的状态在公开区域的卡牌将从公开区域离开，被移动到非公开区域，则它们会恢复正面向上后，以正面向上的方式移动到对应的非公开区域。

300.7b. 卡牌从场上区域移动到另一个除连环区域以外的游戏区域或被移出游戏，称为“离场”或“离开场上”。离开场上包括卡牌从场上被返回手牌、置入墓地、返回手牌或移出游戏。卡牌在不同玩家场上移动并不属于离场。卡牌从场上移动到连环并不属于离场。即游戏中“某卡牌从场上被置入墓地时”、“某卡牌从场上返回卡组时”、“某卡牌从场上被返回卡组时”都与“某卡牌离场时”为同一个游戏时点。

300.8. 卡牌从一个区域移动到另一个区域后，其卡牌的所有已知可用信息均会恢复为其初始状态（即印制在该卡牌上的所有已知可用信息）。

300.8a. 某些效果作用会修改或设定某特定区域的卡牌的特征，则该卡牌在进入该区域后，其特征为所修过或设定后的特征。

300.8b. 某些效果作用会一直修改或设定某些卡牌的特征，无论该卡牌在和区域，它总是以被修改或设定后的特征离开或进入各区域。

300.9. 卡牌从一个区域移动到另一个区域时或之后，会触发某些触发式效果，这类触发式效果为区域变化触发式效果，这种情况下，该效果通常会检查该卡牌在区域变化之前或之后的已知的可用信息。见规则“处理触发式效果”。

300.10. 一些效果作用会要求玩家对某区域行事（如洗切卡组）。这类效果作用会针对相应区域的所有卡牌行事，而不是对于区域本身。

301. 卡组

301.1. 游戏开始时，每个玩家放在营地槽的卡组即形成玩家游戏中的卡组区域。

301.2. 每个玩家的卡组中卡牌必须以背面向上的方式叠放在一起，形成单独的一叠卡牌。玩家不能查看卡组中的卡牌，也不能改变卡组中卡牌的排列顺序。

301.3. 任何玩家都可以在任何时候查看清点任何玩家卡组中卡牌的数量。

301.4. 除非因某些效果或规则让其中的卡牌以正面向上的方式被某名玩家查看，否则卡组中背面向上的卡牌没有任何特征。

301.5. 某些效果作用或规则效果会让玩家从卡组选取符合某种特征的卡牌，玩家在执行完此动作后，需要洗切因此被操作过的卡组。

301.6. 某些效果作用会使玩家展示卡组中的卡牌，除非其效果作用有额外的说明，否则被展示的卡牌会恢复到背面向上的状态，其在卡组中原本的顺序保持不变。

301.7. 某些效果或者规则会提及“卡组顶/卡组底”或“卡组顶端/卡组底端”，卡组的顶或底并不是特指第几张牌，而是指卡牌在卡组中从上到下（卡组顶）或从下到上（卡组底）的顺序。“卡组顶 X 张卡”即是指从卡组顶开始第 1 张到第 X 张的卡，同理“卡组底 X 张卡”也是如此。在需要确定这些卡的位置或顺序时，它们都是卡组顶或卡组底的卡。

301.7a. 某些效果作用要求玩家展示其卡组顶的卡进行游戏。此情况下，如果某些卡牌或效果解析过程中会改变其卡组顶的卡牌，则直到正在解析的卡牌或效果被解析完毕，其卡组顶新的卡牌才会被展示。

301.7b. 如果某些效果作用提及“卡组顶 X 张卡”或“卡组底 X 张卡”，但该效果作用所影响的卡组中卡牌的数量小于 X，则该数量即是卡组中的所有卡牌的数量。

301.7c. 如果某些效果作用提及“卡组顶第 X 张卡”或“卡组底第 X 张卡”，但该效果作用所影响的卡组中卡牌的数量小于 X，则“卡组顶第 X 张卡”即是该卡组的卡组底，“卡组底第 X 张卡”即是该卡组的卡组顶。

302. 手牌

302.1. 玩家的手牌即是玩家从各个游戏区域加入到手中的卡牌。这些卡构成玩家游戏中的手牌区域。卡牌可能会因为规则或者是效果被加入到玩家的手中。游戏开始时，玩家从卡组抓 6 张卡牌作为自己的起始手牌。（见规则“开始游戏”）

302.2. 玩家的手牌数量有最大张数的限制，即手牌上限。通常来讲为 7 张。游戏过程中玩家的手牌数可以是任意数量，但在其回合的结束流程弃卡阶段时，玩家必须将其手牌数舍弃至手牌上限。

302.3. 玩家可以在任何时候按照其所希望的任意方式排列自己的手牌。玩家可以在任何时候清点其他玩家的手牌数量。

303. 场上

303.1. 游戏地图的将领槽、谋略槽、阵型槽和兵权槽构成玩家的场上区域。所有玩家的场上区域在游戏开始时不会有任何卡牌。

303.2. 场上的卡牌只能摆放在其卡牌种类可以摆放的卡牌槽中。其摆放方式根据其所在的卡牌槽或其卡牌种类的规则限制为依据。

303.3. 除事件卡以外的卡牌或效果均只有在场上才能被使用或产生作用，除非其本身有特殊说明（如属性效果）。

304. 墓地

304.1. 玩家各自游戏地图上墓地槽中的卡牌构成玩家各自的墓地区域。每个玩家的墓地在游戏开始时没有任何卡牌。

304.2. 玩家墓地中的卡牌以正面向上的方式叠放在一起，形成单独的一叠卡牌。任何玩家任何时候都可以查看或清点任何玩家墓地中的卡牌和其数量。

304.3. 游戏中玩家被破坏、牺牲、舍弃、阵亡、被解析完毕的瞬时谋略卡，亦或是因其他效果作用或规则效果被置入墓地的卡牌都会被置入墓地。

304.4. 如果某些效果作用或者规则导致两张或两张以上的卡牌被同时置入墓地，若需要确定其进入墓地的顺序，则这些卡的拥有者决定其顺序。

305. 连环

305.1. 要用到连环的卡牌或效所进入的地方构成游戏的连环区域。卡牌用到连环，其实际的卡牌会被放入连环。被使用的效果若进入连环，但并没有实际的东西来代表它。所有玩家共享一个连环区域。

305.2. 连环会记录其中卡牌或效果的顺序。每一次有新的内容加入连环时，总是被加入在连环的最后，即是其他卡牌或效果的后面。

305.3. 如果有两个或两个以上的内容同时进入连环，若需要确定它们的先后顺序，则按照“主动玩家优先”原则，按照行动顺序依次决定其进入连环的顺序。若多个内容由同一个玩家控制，则其控制者决定其加入连环的顺序。

305.4. 连环中卡牌的特征即是该卡牌所印制的所有特征，另外还包括被其他效果作用或规则效果修改或设定过后的特征。连环中卡牌或效果的拥有者即是该卡牌的拥有者，连环中卡牌或效果的控制者即是使用该卡牌或效果，并将其放入连环的玩家。

305.5. 卡牌或效果在被加入连环之前会检查其合法性，若不合格，则游戏会退回到使用该卡牌或效果之前的状态。已经在连环中的卡牌或效果在其被解析时，依然会检查其合法性，若不合格会被移出连环。因此被移出连环的卡牌会被置入墓地。（见“规则 705.~解析连环中的牌或启动式效果”）。

305.6. 如果所有玩家都连续让过了其行动权，最后加入连环的卡牌或效果便会被解析。解析连环中的内容时，总是从最后加入连环的内容开始，一直到最早加入连环的东西被解析完毕。即游戏会按照卡牌或效果加入连环的顺序逆向解析。如果所有玩家连续让过其行动权后，连环为空，则正在进行的流程或阶段就会结束。

305.7. 游戏中某些情况并不会用到连环：

305.7a. 效果作用不会用到连环。它们是效果或卡牌被解析之后对游戏产生的影响结果。

305.7b. 触发式效果和静止式效果不用到连环。触发式效果会在满足其触发条件的情况下自动被触发并解析（见“规则 703.~处理触发式效果”）。静止式效果会在游戏中持续产生作用，一直影响着游戏（见“规则 704.~处理静止式效果”）。

305.7c. 特殊动作不用到连环。玩家执行特殊行动后便立即发生。见规则“特殊行动”。

305.7d. 游戏动作不用到连环。游戏动作会在游戏回合特定的时机自动产生，发生在流程或阶段的开始时或结束时。在某些流程或阶段开始时产生的游戏动作后被游戏处理完毕后，玩家才会获得行动权。流程或阶段结束时产生的游戏动作被处理完毕后，玩家不会获得行动权。

305.7e. 规则效果不用到连环。当规则效果描述的情况发生时，便会自动产生作用。

305.7f. 玩家可以在任何时候认输。认输的玩家离开游戏。这并不需要玩家拥有行动权，认输也不会用到连环。

306. 移出游戏

306.1. 某些效果作用会将某些卡牌移出游戏，这是指将卡牌放在远离游戏所有区域地方，直到本盘游戏结束，这些卡牌都不会再返回任何游戏区域。

306.2. 移出游戏区域并不是一个游戏区域。

306.3. 被移出游戏的卡牌不会再被游戏中任何卡牌或效果所影响。即被移出游戏的卡牌不会再被本盘游戏用到。

4. 卡牌各部

400. 一般规则

400.1. 卡牌上的各个部分包括：卡牌种类、卡牌名称、卡牌构筑数量限制符号、特性、原画、文字框、稀有度、玩家设计、版本编号、阵营、兵种属性、兵权条件、能力值、发动速度、时限、智力条件、类型、装备条件、套装名称、结阵条件、面值。

400.2. 一张卡牌可能有以上所述的多个部分。根据卡牌种类，不同卡牌种类的卡牌会包含相同或不同的部分。

400.2a. 一张卡牌总是会包含的部分是：卡牌种类、文字框、原画、稀有度、版本编号。部分卡牌会包含玩家设计部分。

400.2b. 将领卡可能会额外包含的部分是：卡牌名称、卡牌构筑数量限制符号、特性、阵营、兵种属性、兵权条件、能力值。

400.2c. 谋略卡可能会额外包含的部分是：卡牌名称、卡牌构筑数量限制符号、特性、发动速度、时限、智力条件。

400.2d. 宝物卡可能会额外包含的部分是：卡牌名称、卡牌构筑数量限制符号、类型、装备条件、套装名称。

400.2e. 兵权卡可能会额外包含的部分是：卡牌构筑数量限制符号、类型、面值。

400.2f. 阵型卡可能会额外包含的部分是：卡牌名称、兵种属性、能力值、结阵条件。

400.2g. 事件卡可能会额外包含的部分是：卡牌名称、时限。

400.3. 卡牌的各部分中除卡牌构筑数量限制符号、原画、稀有度、玩家设计、版本编号以及文字框中的小传（见“规则 406.~文字框”）以外，其他部分都是一张卡牌的特征。而原画、稀有度、版本编号以及文字框中的小传均不是卡牌特征，在游戏中也不会被游戏用到。

400.4. 某些效果会提及某种卡牌某个特征的“初始特征”，初始特征即是指印制在卡牌上的特征。任何效果作用或者规则作用都不会改变一张卡牌某特征的“初始值”。

401. 卡牌种类

401.1. 三国智游戏中一共有六个种类的卡牌。将领卡的卡牌种类用阵营旗帜图标标识卡牌的左上角，其他卡牌的卡牌种类用草书繁体文字图标标识在卡牌的左上角。

401.1a. 卡牌左上角的图标标识为阵营旗帜（见“规则 410.~阵营及阵营效果”）的卡牌是将领卡。游戏中会用“将领”或“将领卡”来指将领卡。游戏中会用“「若干」名”来表示将领卡的数量。

401.1b. 卡牌左上角草书繁体文字图标中标识汉字“謀”的卡牌是谋略卡。游戏中会用“谋略”或“谋略卡”来指谋略卡。游戏中会用“「若干」张”来表示谋略卡的数量。

401.1c. 卡牌左上角草书繁体文字图标中标识汉字“寶”的卡牌是宝物卡。游戏中会用“宝物”或“宝物卡”来指宝物卡。游戏中会用“「若干」件”来表示宝物卡的数量。

401.1d. 卡牌左上角草书繁体文字图标中标识汉字“權”的卡牌是兵权卡。游戏中会用“兵权”或“兵权卡”来指兵权卡。游戏中会用“「若干」名”来表示将领卡的数量。

401.1e. 卡牌左上角草书繁体文字图标中标识汉字“陣”的卡牌是阵型卡。游戏中会用“阵型”或“阵型卡”来指阵型卡。游戏中会用“「若干」张”来表示阵型卡的数量。

401.1f. 卡牌左上角草书繁体文字图标中标识汉字“事”的卡牌是事件卡。游戏中会用“事件”或“事件卡”来指事件卡。游戏中会用“「若干」张”来表示事件卡的数量。

401.2. 某些效果作用要求玩家选择某个卡牌种类。玩家可以选择的卡牌种类即是规则 401.1.中所规定的卡牌种类。

402. 卡牌名称

402.1. 三国智卡牌的卡牌名称以繁体汉字表示，印制在一张卡牌正面的上方位置。一张卡牌的文字框中出现某张卡牌的名称时，用红色隶体汉字书写。

402.2. 名称相同的卡牌即是指其名称的中文均相同的卡牌。这样的卡牌为“同名卡”。这与卡牌其他各部分信息（如版本编号或原画等）是否相同无关。

402.2a. 兵权卡没有卡牌名称，它们相互之间不为“同名卡”。

402.3. 游戏中会用卡牌的名称来指该卡牌。无论该卡牌位于哪个游戏区域。

402.3a. 如果一张卡牌的效果中提及该卡牌本身的名称，则是指拥有相同名称的所有卡牌，而不仅仅是该卡牌本身。例外的情况是，某些效果中所提及的卡牌名称前有额外的限定（例如“本丹杨火攻队”），这种情况所提及的卡牌名称仅是指该卡牌本身。

402.3b. 如果一张卡牌的效果中要求玩家从某个游戏区域检索某个名称的卡牌，在无特殊说明的情况下，无论被提及的卡牌是否存在与之同名的卡牌，该名称卡牌均指代一张具有该名称的卡牌，而不是多张。

403. 卡牌构筑数量限制符号

403.1. 卡牌构筑数量限制符号以某个数字图标印制在卡牌类别的右下角位置。卡牌数量限制符号上面的数字表示该版本编号的卡牌在卡组中允许存在的最大数量。

403.1a. 具有卡牌构筑数量限制符号的将领卡不受规则“将领卡同名限制规则”的约束。(见规则“将领卡”)。

404. 特性

404.1. 卡牌特性用简体白色隶书汉字书写在卡牌兵种属性（见“规则 411.~兵种属性”）或是发动速度（见“规则 414.~发动速度”）下方的位置。只有将领卡和谋略卡拥有卡牌特性。

404.2. 卡牌的效果文字中会用“「某特性」卡牌”来表示拥有该特性的卡牌。卡牌的文字框中提及某种特性时，会用绿色隶书汉字书写。

404.2a. 如果某些效果要求玩家选择一种卡牌特性，玩家只能选择“规则 404.3.”中所罗列的特性名称。

404.3. 目前三国智已发售的卡牌中，其特性包括以下内容：

404.3a. 只有将领卡才具有的特性（按汉语拼音首字母排序）：八部将、辩才、部队、八健将、白毘军、暴恶、沉着、胆怯、德厚、丹杨军、方士、辅谋、火攻、汉室宗亲、悍勇、虎豹骑、护卫、皇帝、锦帆营、酒色、控弦、流寇、老将、螟蛉、谋主、内政、女性、奇士、巧匠、青州军、商贾、使节、守军、司马八达、水军、首领、四庭柱、贪婪、体弱、统军、外戚、外族、文人、陷阵、虓将、小吏、西凉军、学者、医者、隐士、英杰、婴童、勇略、勇猛、直谏、主公、助战、宗室

404.3b. 只有谋略卡才具有的特性（按汉语拼音首字母排序）：兵法、伐谋、诡道、火计、技法、粮草、三十六策、水计、天时、外交、佑护、灾祸、政令

404.3c. 将领卡和谋略卡都可能具有的特性（按汉语拼音首字母排序）：锋骑、烈弓、铁盾、御谋

405. 原画

405.1. 原画出现在一张卡牌的中间的上半部分位置。原画的内容不对游戏产生任何影响。例如：一张卡牌是否是弓兵或骑兵决定于该卡牌是否具有弓兵兵种属性或骑兵兵种属性，而不是其原画中是否持有弓箭或骑有坐骑。

406. 文字框

406.1. 卡牌的文字框位于一张卡牌的中间的下半部分位置。卡牌的效果文字描述、某些效果的规则定义或解释、面值亦或是小传都会印制在文字框中。

406.2. 卡牌的效果（如果有的话）的文字描述会用黑色隶体汉字书写，印制在文字框内。其中可能因为某些文字书写规则而包含其他颜色的隶体汉字，这些颜色的字体也是效果文字描述的一部分，亦是效果的一部分。

406.2a. 稟赋（如果有的话）会出现在卡牌文字框的开头，通常会被书写在同一个段落中。但它们相互之间是独立的（见“规则 802.~稟赋”）。

406.2b. 卡牌文字框中每个段落文字描述表示一个独立的效果。

406.2c. 文字框中某些效果的规则定义或解释会以斜宋体汉字书写在某一个效果的后面，并以括号以示区分。它是对其前面效果的额外定义或解释。其本身并不具备任何游戏功能。

406.3. 文字框中的面值为兵权卡具有的部分。见规则“面值”。

406.4. 文字框中的小传用以描述与该卡有关的历史背景内容。用斜宋体汉字书写，印制在文字框下方。小传内容本身不会对游戏产生任何影响。

407. 稀有度

407.1. 稀有度用彩色玉石图标表示，印制在一张卡牌的下边缘。稀有度指示一张卡牌在补充包中出现的几率大小。几率从高到低分别为：白玉、绿玉、蓝玉、紫玉和橙玉。稀有度在游戏中不产生任何作用。

408. 玩家设计

408.1. 玩家设计用汉字书写，印制在一张卡牌的稀有度右边。一些卡牌的部分元素并非出自三国智官方的原创设计，这些卡牌将会在设计者位置出现该元素的设计者的名称。设计者在游戏中不产生任何作用。

409. 版本编号

409.1. 卡牌的版本编号印制在一张卡牌的右下角。版本编号的格式为“[版本名称] 卡牌编号/版本最大编号”。

409.1a. 版本名称即是该张卡牌属于所出售的版本系列补充包的名称。

409.1b. 卡牌编号的数字表示该张卡牌在其所属版本产品中的是第几张卡。

409.1c. 版本最大编号表示该张卡牌其所属的版本产品中一共有多少张卡。

409.2. 版本编号在游戏中不产生任何作用。但在三国智的某些比赛中，某些版本中的某些卡牌会被限制或禁止使用，其限制或禁止使用规则参见《三国智比赛规则》。

410. 阵营及阵营效果

410.1. 将领卡的阵营旗帜图标旗帜表示该将领所在的阵营。游戏中会以“「某阵营」将领”或“「某阵营」将领卡”来指对应阵营的将领卡。不同颜色及图案的阵营旗帜表示不同的阵营。

410.2. 阵营旗帜具有阵营效果。阵营效果是指具有该阵营的将领卡本身在游戏中会产生作用，与规则“108. 效果”中所定义之效果不同。将领卡的阵营效果是一种规则效果。见“规则 804.~规则效果”。

410.3. 三国智将领卡的有下列几种阵营旗帜样式和阵营效果：

410.3a. 一些较早版本的卡牌中，将领卡会具有十常侍阵营。

410.3b. 黄巾军阵营旗帜为黄色，旗帜上注明汉字“苍天已死 黄天当立”。拥有黄巾军阵营旗帜的将领卡在对防守方粮草造成战斗伤害时，该将领卡的控制者增加与其战斗伤害同样数量的粮草。

410.3c. 十常侍阵营旗帜为灰色，旗帜上注明汉字“侍”。每有 1 张拥有十常侍阵营的将领卡被从场上破坏或阵亡并因此被置入墓地时，该将领卡的拥有者可从其卡组选取 1 名该阵营的将领卡展示后加入手牌并洗切卡组。

410.3d. 汉军阵营旗帜为淡棕色，旗帜上注明汉字“将”。拥有汉军阵营旗帜的将领卡不具有阵营效果。

410.3e. 袁绍军阵营旗帜为暗红色，旗帜上注明汉字“袁”。拥有袁绍军阵营旗帜的将领卡若具有骑兵属性，则不能被仅具有刀盾属性或不具有任何兵种属性的将领卡防守。

410.3f. 曹操军阵营旗帜为黑色，旗帜上注明汉字“曹”。拥有曹操军阵营旗帜的将领卡在被敌方玩家发动的谋略指定为目标时，该谋略控制者-1 粮。

410.3g. 乌丸军阵营旗帜为白色，旗帜上注明汉字“乌丸”。拥有乌丸军阵营旗帜的将领卡阵亡时，若其控制者场上的乌丸军阵营将领数量 ≥ 3 名，则生还该将领卡。

410.3h. 诸侯军阵营旗帜为蓝色，旗帜上注明汉字“诸侯”。拥有诸侯军阵营旗帜的将领卡若在场区域，除非其控制者从手牌舍弃 1 张虎符兵权卡，否则该控制者不能发动战斗。但因其他效果作用使得拥有诸侯军阵营旗帜的将领卡参与战斗时，而不是其控制者发动战斗，则此类情况下，其控制者并不需要舍弃虎符兵权卡。

410.3i. 孙权军阵营旗帜为绿色，旗帜上注明汉字“孙”。拥有孙权军阵营旗帜的将领卡若在场区域，其控制者的手牌上限+1。同一个控制者同时因孙权军将领卡的阵营效果而手牌上限最多+3。

410.3j. 刘备军阵营旗帜为紫色，旗帜上注明汉字“刘”。拥有刘备军阵营旗帜的将领卡离开场上区域时，其控制者+1 粮。

410.3k. 鲜卑军阵营旗帜为灰绿色，旗帜上注明汉字“鲜卑”。拥有鲜卑军阵营旗帜的将领卡若在场区域，其控制者的粮草上限-2。

410.3m. 董卓军阵营旗帜为灰蓝色，旗帜上注明汉字“董”。拥有董卓军阵营旗帜的将领卡上场时，敌方玩家-1 粮。

410.3n. 吕布军阵营旗帜为土黄色，旗帜上注明汉字“吕”。拥有吕布军阵营旗帜的将领卡造成的穿透伤害+1。

410.3p. 南蛮军阵营旗帜为紫黑色，旗帜上注明汉字“南蛮”。拥有南蛮军阵营旗帜的将领卡对敌方玩家粮草造成伤害时，若其控制者场上区域南蛮军阵营将领数量 ≥ 2 ，则该敌方玩家将其卡组顶 2 张卡置入墓地。

410.4. 某些将领卡会具有多个阵营旗帜。同时也具有对应的阵营效果。

410.5. 如果某些效果作用要求玩家选择具有某个阵营的将领卡，则该玩家从规则 410.3.中所提及的阵营中做出选择。

411. 兵种属性

411.1. 兵种属性用图标表示，印刷在一张将领卡的右上角位置。

411.2. 卡牌右上角的兵种属性图标共有四种，从左至右分别为：骑兵、枪兵、弓兵和刀盾兵。

411.2a. 只有将领卡和阵型卡会具有兵种属性。

411.2b. 将领卡或阵型卡为某兵种属性的卡牌，其相应的图标会高亮显示。相应的，具有「某兵种属性」的将领卡在游戏中被称为「某兵种」或「某兵种」将领（如“刀盾兵”或“刀盾将领”）。具有「某兵种属性」的阵型卡在游戏中被称为「某兵种」阵型（如“刀盾阵型”）。若没有任何一个兵种属性高亮显示，则表示该张将领卡或阵型卡不具有任何兵种属性，在游戏中被称为“无兵种属性”或“无兵种”将领卡或阵型卡。

411.2c. 一张将领卡或阵型卡有多个兵种属性图标为高亮。则该张将领卡或阵型卡同时具有这些兵种属性。

411.3. 如果某些效果作用让玩家选择一种兵种属性，则玩家只能从“骑兵”、“枪兵”、“弓兵”、“刀盾兵”亦或是“无兵种属性”中做出选择。

411.3a. 无兵种属性在计算兵种属性数量时也算一种兵种属性。

412. 兵权条件

412.1. 兵权条件用白色隶书汉字书写，印刷在一张将领卡的原画左下方。其内容包括用数字符号表示的「数量」和汉字符号表示的「兵种」，只有将领卡具有兵权条件。

412.2. 兵权条件的格式为「数量」 「兵种」，同一个兵权条件中的多个兵种排列在一行。表示将领卡兵权条件中对应兵种的数量为多少。

412.2a. 兵权条件中「数量」表示的是其后所标识的「兵种」的数量。某些将领卡的兵权条件内容中只含有数量，而未在数量后注明兵种，其格式为「数量」。这样的兵权条件在游戏中被称为“通用兵权”。

412.2b. 兵权条件中的「兵种」分为“步”、“弓”、“骑”、“谋”和“通用”五种。其中“步”、“弓”、“骑”、“谋”各自对应该将领卡控制者场上兵权卡面值中的“步兵”、“弓兵”、“骑兵”和“谋士”。“通用”则对应任意兵权卡面值中的任意一种。见规则“面值”和规则“兵权卡”。

412.2c. 某些将领卡的兵权条件中既不包含「数量」，也不包含兵种「兵种」。这样的将领之兵权条件为“0通用”，即该将领的兵权条件中，「数量」为0，「兵种」为“通用”，这并不表示该将领卡不具有兵权条件。在计算时，其兵权条件总数为0，兵权条件中兵种的数量为1。在天下-承命之前的版本中，此类规则所描述之兵权条件用“无”表示，意即该将领兵权条件为“0通用”。

412.2d. 如果某个效果或者规则效果需要计算一张将领卡的兵权条件中兵种的总数量时，其所具有的兵权条件中所具有的兵种的种类数量即是该数量。“通用”兵权在计算时被视为是一种特定的兵种类型，需要被计算在内。

412.2e. 如果某个效果或者规则效果需要计算一张将领卡的兵权条件总数时，仅将其中的数量相加，而忽略其后的兵种。

例如：【天下-承命 002 张梁】的兵权条件为“0通用”。其兵权条件中兵种的数量为1。兵权条件总数为0。

例如：一张兵权条件为“3步 2弓 1骑 1谋”的将领卡，其兵权条件为3个步兵兵权，2个弓兵兵权，1个骑兵兵权以及1个谋士兵权。其兵权条件中兵种的数量为4。兵权条件总数为7。

例如：【天下-承命 081 阚泽】的兵权条件为“1弓 2谋 1通用”，其兵权条件为1个弓兵兵权、2个谋士兵权和1个通用兵权，其兵权条件总数为4，兵权条件中兵种的数量为3。

例如：【天下-承命 044 王允】的兵权条件为“2通用”，其兵权条件为2个通用兵权。其兵权条件总数为2，兵权条件中兵种的数量为1。

412.3. 某些效果作用会改变将领的兵权条件。

412.3a. 如果效果提及“「某兵种」兵权条件”改变，则被该效果作用所影响的将领卡的兵权条件中，只有被提及的「某兵种」的兵权条件会被改变。

412.3b. 如果效果提及“兵权条件”改变，而为并非针对「某一种兵种」的兵权条件，则被该效果作用所影响的将领卡的兵权条件中，包括通用兵权在内的所有兵权条件都会被改变。

例如：一个记注着：“己方将领谋士兵权条件-2”的效果产生作用时，【官渡-潮昇 066 周瑜】，一张兵权条件为“2弓 2谋 1通用”的将领卡，其兵权条件会改为“2弓 1通用”。

例如：一个记注着：“己方将领所有兵权条件都-1”的效果产生作用时，【官渡-惊蛰 055 葛玄】，一张兵权条件为“4通用”的将领卡，其兵权条件会被改为“3通用”；【官渡-潮昇 066 周瑜】，一张兵权条件为“2弓 2谋 1通用”的将领卡，其兵权条件会改为“1弓 1谋”。

412.4. 某些将领卡的兵权条件会包含多种兵权条件，其格式为“「第一种兵权条件」 / 「第二种兵权条件」 / ……”这表示该将领的兵权条件可为其兵权条件中所表示的任意一种，并且其不同的兵权条件在不同情况下均可以在游戏中需要用到兵权条件这一特征时而被用到。这些兵权条件相互独立。

412.4a. 如果某个效果或则规则效果需要确定一张包含多种兵权条件的将领卡时，其兵权条件中任意一种兵权条件均可以被用到。

412.4b. 如果某个效果或则规则效果需要计算一张包含多种兵权条件的将领卡的兵权条件总数或其兵权条件中兵种的数量的话，则对该将领卡的每一个兵权条件分别进行计算。

412.4c. 无论多种兵权条件的内容和计算结果如何，只要其中某一个内容或结果满足某个效果或者规则效果所提及的情况，则该张将领卡的兵权条件就满足该效果或规则效果所提及的情况，即使其中某些或剩下所有种类的兵权条件都不满足。

例如：**【官渡-潮昇 063 孙策】**的兵权条件为：“3 弓 1 骑/2 弓 2 谋”，即表示孙策的兵权条件既可以是“3 弓 1 骑”，也可以是“2 弓 2 谋”。其兵权条件总数分别计算后都为“4”。兵权条件中兵种的数量分别计算后都为“2”。**【核心预组 028 瞒天过海】**的部分效果记注着：“己方将领谋士兵权条件-2”的效果产生作用后，孙策的兵权条件改为“3 弓 1 骑/2 弓”。其兵权条件总数分别计算后，一个为“4”，一个为“2”。兵权条件中兵种的数量分别计算后一个为“2”，一个为“1”。

412.5. 游戏会在某些时候检查将领的兵权条件：

412.5a. 派遣一名将领的动作或因某些效果作用放置一名将领上场的动作，会优先检查其控制者场上是否拥有足够的兵权。若该玩家拥有的兵权的兵种和数量不能完全满足该将领的兵权条件，则动作不合法。游戏会退回到派遣该将领卡之前的状态。见规则“将领卡”。

412.5b. 一张在场上的将领卡，游戏会针对该将领卡时刻检查其控制者场上否拥有足够的兵权。若该玩家拥有的兵权的兵种和数量不能完全满足该将领的兵权，则该将领卡会返回其拥有者的手牌。这是一个规则效果。见“规则效果”。

412.5c. 在场上主将槽中的将领卡，游戏会针对该将领卡时刻检查该将领卡的初始兵权条件总数是否大于等于 3。若该张将领卡的初始兵权条件总数小于 3，则其不会被主将槽“攻命+2”的规则效果所作用。

412.6. 某些效果作用或规则效果会使得将领卡忽略兵权，成为“忽略兵权”的将领卡。忽略兵权的将领卡并不会改变其兵权条件的特征，而只是使得其兵权条件不再某些情况被检查。即该种将领卡的兵权条件便不再受规则 412.5a.和 412.5b.的约束，但受 412.5c.的规则约束。

412.6a. 忽略兵权的将领卡直到其被返回卡组、被返回手牌或被置入墓地，其一直是忽略兵权的将领卡。

412.6b. 逃降将领（见规则“控制权”）是忽略兵权的将领卡。

412.6c. 被盖放在场上的将领卡或以盖放状态上场的将领卡，直到其被翻转或被恢复正面向上都是忽略兵权的将领卡。

412.6d. 某些效果作用使其忽略兵权的将领卡是忽略兵权的将领卡。

412.7. 将领卡的兵权条件与将领卡的兵种属性没有对应关系。一张将领卡是否具有某兵种属性，并不根据其兵权条件中是否含有某兵种兵权而决定。

413. 能力值

413.1. 能力值是将领卡和阵型卡的一部分。能力值用数字表示，不同的能力值用斜线隔开。能力值印制在将领卡或阵型卡的左下角。将领卡能力值的格式为“[数字] / [数字] / [数字]”，阵型卡的能力值格式是“[数字] / [数字]”。

413.2. 将领卡能力值中的第一个数字表示该张将领卡的攻击值，第二个数字表示该张将领卡的生命值，第三个数字表示该张将领卡的智力值。阵型卡的第一个数字表示该张阵型卡的攻击值，第二个数字表示该张阵型卡的生命值。效果中提及“[某将领] / [某阵型]的攻”或“[某将领] / [某阵型]的命”亦或“[某将领]的智”，即是分别对应指该卡牌的攻击值、生命值或智力值。

413.3. 攻击值的多少并不能决定将领卡或阵型卡是否可以战斗（见规则“将领卡”或“阵型卡”）。即攻击值为 0 的将领卡或阵型卡依然可以战斗。同样的，伤害也不会改变将领卡或阵型卡的生命值。

413.4. 将领卡或阵型卡的能力值会被某些效果作用或规则效果作用修改或设定。

413.4a. 对将领卡或阵型卡的能力值进行修改或设定的持续性效果作用，会议一定分类层依次进行处理。见规则“持续性效果作用的互动”。

414. 发动速度

414.1. 只有谋略卡具有发动速度。发动速度用图标表示，印刷在一张谋略卡的右上角位置。谋略卡的发动速度决定其在游戏中被使用的时机。见规则“谋略卡”。

414.2. 谋略卡的发动速度有三种，一张谋略卡有且仅有一种速度：

414.2a. 平速：平速图标为指向三点钟位置的实线箭头。发动速度为平速的谋略卡在游戏中被称为“平速谋略”。

414.2b. 缓速：缓速图标为指向四点钟位置的虚线箭头。发动速度为平速的谋略卡在游戏中被称为“缓速谋略”。

414.2c. 急速：急速图标为指向两点钟位置的闪电箭头。发动速度为平速的谋略卡在游戏中被称为“急速谋略”。

415. 时限

415.1. 谋略卡和事件卡具有时限。时限用图标表示，印刷在一张谋略卡或阵型卡的原画左下方。它决定一张谋略卡或事件卡是否留在场上或事件槽中的时间限制。（见规则“谋略卡”或规则“事件卡”）

415.2. 时限分为三种，无论谋略卡或事件卡，同一张卡牌只会具有一种时限。

415.2a. 瞬时：瞬时时限图标为空，即没有图标。谋略卡和事件卡都有可能具有瞬时时限。具有瞬时时限的谋略卡在游戏中被称为“瞬时谋略”，具有瞬时时限的事件卡在游戏中被称为“瞬时事件”。

415.2b. 永续：永续时限图标为双箭头循环。谋略卡和事件卡都有可能具有永续时限。具有永续时限的谋略卡在游戏中被称为“永续谋略”，具有永续时限的事件卡在游戏中被称为“永续事件”。

415.2c. 持续：持续时限图标为沙漏。只有谋略卡可能具有持续时限。具有持续时限的谋略卡在游戏中被称为“持续谋略”。

416. 智力条件

416.1. 只有谋略卡具有智力条件.智力条件用含有数字或是字母 X 的图标表示，印刷在一张谋略卡的原画右下方。

416.2. 谋略卡的智力条件决定该谋略卡的效果是否会对其效果中的目标产生作用。效果中提及“指定「某目标」”的效果在其所在的谋略卡被解析时或其所在的谋略卡在场上产生作用时，都会检查其智力条件（见规则“解析连环中的卡牌或启动式效果”）。但智力条件的检查只针对控制者为敌方玩家的目标，并不会针对控制者为我方玩家的目标。

416.3. 智力条件所检查的目标的智力值被称为目标智力。

416.3a. 若效果所指定的目标为连环区域中的目标，则以该目标的智力为目标智力。

416.3b. 若效果所指定的目标为场上区域的单一目标，则除规则 416.3c.~ 416.3d.中所约束的情况外，该目标将领的智力值为目标智力。

416.3c. 若效果所指定的目标为场上区域的单一目标，且该目标为主将，同时其控制者场上存在智力值高于该主将的军师，则军师的智力值为目标智力。否则以主将自己的智力值为目标智力。

416.3d. 若效果所指定的目标为场上区域的单一目标，且该目标为其控制者场上已经结成的阵型中的将领卡，同时其控制者场上存在未被盖放的军师，则军师的智力值为目标智力。否则该目标所在的阵型中，智力值最高的将领卡的智力值为目标智力。

416.3e. 若效果所指定目标为场上区域的两名或两名以上的目标，且同时其控制者场上存在未被盖放的军师，则以军师智力值为目标智力。否则以全部目标中智力值最高的目标的智力值为目标智力。

416.3f. 若效果所指定目标为场上区域的一名盖放将领，除非特殊说明，否则该智力条件所检查的目标智力不合法。

416.4. 计算某个效果所指定的目标数量时，只根据其效果控制者最终所选择的实际结果而定。

416.5. 谋略卡智力条件的检查属于目标合法性检查中的一部分（见规则“目标”）。若智力条件大于等于目标智力，则该目标为合法目标。若智力条件小于目标智力，则该目标为不合法目标（见规则“解析连环中的卡牌或启动式效果”）。

例如：【核心预组 038 巫蛊之术】的效果记着：“己方-8 粮后，破坏 1 名指定敌方场上初始攻 ≤ 2 的将领”，其智力条件为“4”。【赤壁-流火 136 攻守同盟】的效果记着：“与己方主将阵营相同的副将攻命智+1，直到回合结束”。玩家 A 发动巫蛊之术，指定玩家 B 场上的 1 名攻 ≤ 2 的将领为目标，该将领的智力值为 4。之后玩家 B 发动攻守同盟，使得该将领变为 5 智力。则巫蛊之术的目标全部不合法，巫蛊之术被破坏。玩家 A 不会-8 粮。

416.6. 目标智力根据规则 416.3.中的内容被确定后，将作为其所在谋略卡中所有目标的合法性检查。

417. 类型

417.1. 只有宝物卡和兵权卡具有类型。类型用图标表示在宝物卡或兵权卡的右上角位置。兵权卡的类型也会用白色隶书汉字书写，印制在原画右下角位置。宝物卡具与兵权卡的类型各不相同。

417.2. 宝物卡的类型有四种。一张宝物卡有且仅有一种类型。在【官渡-潮昇】版本之前的宝物卡不具有类型。

417.2a. 武器：武器类型图标为一把短剑。类型图标为武器图标的宝物卡被称为“武器”。

417.2b. 防具：防具类型图标为一件盔甲。类型图标为防具图标的宝物卡被称为“防具”。

417.2c. 饰品：饰品类型图标为一个如意。类型图标为饰品图标的宝物卡被称为“饰品”。

417.2d. 坐骑：坐骑类型图标为一个马头。类型图标为坐骑图标的宝物卡被称为“坐骑”。

417.3. 兵权卡的类型有三种。一张兵权卡有且仅有一种类型。

417.3a. 基础：基础类型图标为空，即没有图标。该类型兵权卡原画右下角位置用“基础”书写。类型为基础的兵权卡被称为“基础兵权”。

417.3b. 虎符：虎符类型图标为一只虎头。该类型兵权卡原画右下角位置用“虎符”书写。类型图标为虎符图标的兵权卡被称为“虎符兵权”。

417.3c. 特殊：特殊类型图标是用“令”书写的图标。该类型兵权卡原画右下角位置用“特殊”书写。类型图标为“令”字图标的兵权卡被称为“特殊兵权”。

417.3d. 特殊兵权其文字框中除面值文字外，额外包含效果文字。

418. 装备条件

418.1. 只有宝物卡会具有装备条件。装备条件用白色隶书汉字书写。印刷在一张宝物卡原画区域的左下方。它决定宝物卡所装备的目标将领卡的各种条件。其内容可能包含文字说明，或图标说明。对所装备的目标将领卡之条件（通常是将领卡的各种特征限制）没有限制的宝物卡，其装备条件内容为“无”。

418.1a. 一些较早版本的宝物卡不具有装备条件，取而代之的是在其文字框的效果中对其所装备的将领卡做出限制。此情况下，该类效果仍受装备条件之规则约束。

418.2. 一张宝物卡的装备条件可能包含多个限制要求，这些限制要求相互并列，共同对其所装备的目标将领卡之条件进行限制。不同的内容之间以空格以示区分。

418.3. 宝物卡装备条件的检查属于目标合法性检查中的一部分（见规则“目标”）。在下列情况下会检查宝物卡所装备的目标将领之装备条件，若不合法，则其处理办法见规则“宝物卡”。

418.3a. 从手牌使用宝物卡，将其放入连环时。

418.3b. 已经装备在场上将领卡上的宝物卡会时刻检查其所装备的将领卡是否满足其装备条件。

418.3c. 某些效果作用要求玩家装备某个宝物给场上某个将领时。

418.3c. 某些效果作用改变一张已经装备在将领卡上的宝物卡的装备目标时。

418.3d. 某些效果作用会交换两个或多个将领卡所装备的宝物卡。此情况下，只检查其交换过后的状态。

418.4. 确定一张将领卡是否满足某宝物的装备条件，即是从其所装备的将领卡的各特征、状态和角色的初始状态开始，再被除该宝物卡的效果作用以外的其它效果作用所影响以后的结果。

例如：【赤壁-乘云 028 韩暨】一名能力值为“0/2/2”，特性为“巧匠”的将领卡。若其已经装备宝物【核心预组 054 吴子兵法】（其效果记注着：“装备将领智+1”），则韩暨的能力值为“0/2/3”。而宝物卡【赤壁-卧龙 163 墨子】的装备条件为：“智≥3”，其效果的部分记注着：“装备将领命+1，若装备将领为巧匠将领，则装备将领额外智+1”。装备吴子兵法的韩暨满足墨子的装备条件，为其装备墨子过后，因为墨子的效果作用，韩暨的能力值为“0/2/3”，但针对已经装备了墨子的韩暨而言，检查墨子的装备条件，会检查的结果韩暨的能力值为“0/2/2”。所以韩暨不满足墨子的装备条件。

例如：【赤壁-卧龙 089 向朗】一名能力值为“0/3/2”的将领卡（其效果记注着：“己方场上装备宝物的将领智+1”）。若其已经装备宝物，则向朗的能力值为“0/3/3”。而宝物卡【官渡-曜武 163 明德珠】的装备条件为：“智≥3 副将”，装备宝物的向朗满足明德珠的装备条件，为其装备明德珠过后，向朗的效果作用，向朗仍然是“0/3/3”的将领卡。检查向朗装备明德珠的条件时，从其初始能力值“0/2/2”开始，在被除其所装备的宝物（明德珠）以外的其他效果作用（己方场上装备宝物的将领智+1）所影响以后的结果，得到向朗为“0/3/3”的将领。所以仍然满足明德珠的装备条件。

419. 套装名称

419.1. 套装名称用红色隶书汉字书写，印制在宝物卡原画右下方位置。卡牌的文字框中出现的套装名称黄色隶书汉字书写。拥有套装名称的宝物卡被称为“套装宝物”。

419.2. 套装名称不是宝物卡的名称。套装名称只决定其所印制在的宝物卡是否为套装宝物。套装宝物的使用规则与宝物卡的一般使用规则有所区别，见规则“宝物卡”。

420. 结阵条件

420.1. 只有阵型卡具有结阵条件。结阵条件用白色隶书汉字书写，印制在一张阵型卡原画区域的左下方位置。它决定结成阵型和加入阵型的将领卡除基本要求外（见“规则 503.~阵型卡”），还应具备的各种额外条件。其内容可能包含文字说明，或图标说明。对结成阵型和加入阵型的将领卡之条件（通常是将领卡的各种特征限制）没有限制的阵型卡，其结阵条件内容为“无”。

420.1a. 一些较早版本的阵型卡之结阵条件位置书写为“结阵将领”。这也是阵型卡的“结阵条件”。适用于结阵条件的所有规则均适用于此。

420.2. 一张阵型卡的结阵条件可能包含多个限制要求，这些限制要求相互并列，共同对其结成阵型或加入阵型的将领卡之条件进行限制。不同的内容之间以空格以示区分。

420.3. 一些阵型卡的结阵条件会对结成阵型或加入阵型的将领卡之兵种属性进行限制，此类情况下会以兵种属性的图标来表示。相应会有一些特定约束：

420.3a. 如果结阵条件对兵种属性的限制之格式为“[某兵种属性] / [某兵种属性]”，则这不仅表示结成阵型或加入阵型的将领卡之兵种属性必须至少满足其中之一，它还表示其中所限制的所有「某兵种属性」，都在所有结成该阵型或加入该阵型的将领卡上被检查到。无论此结果是针对其中一名将领还是多名将领。

420.3b. 如果结阵条件对兵种属性的限制为“无兵种属性”，在结阵条件中会用文字“无兵种”进行说明。这表示结成阵型或加入阵型的将领卡之兵种属性必须是无兵种属性的将领卡。

例如：【官渡-曜武 183 斩风阵】的结阵条件为：“兵权条件总数 ≥ 3 [弓兵] / [骑兵]”，表示结阵斩风阵或加入斩风阵的将领的兵权条件总数至少为 3，且至少应具有弓兵兵种属性或骑兵兵种属性。且这些将领中具有弓兵兵种属性和骑兵兵种属性的将领必须保持至少各有 1 个。它们可以是 2 个弓兵将领和 1 个骑兵将领，也可以使 1 个弓兵将领和 2 个骑兵将领，但不可以全是弓兵将领或全是骑兵将领。

例如：【官渡-惊蛰 055 葛玄】，一张同时具有所有兵种属性的将领卡，则 he 可以和另外两名只具有弓兵兵种属性或骑兵兵种属性的将领结成斩风阵。

421. 面值

421.1. 只有兵权卡具有面值。兵权卡的面值书写在文字框内，格式为“数字 兵种”（如“1 骑兵”），它表示其所在的兵权卡在场上后，其控制者拥有多少数量何种兵种的兵权条件。

421.2. 玩家场上所有兵权卡所具有的面值即是玩家将领卡兵权条件检查之目标。

421.3. 兵权卡面值中的兵种共有四种。面值中具有某种兵种的兵权卡在游戏中被称为「某兵种」兵权。

421.3a. 面值兵种书写为“步兵”的兵权卡，在游戏中被称为“步兵兵权”，对应兵权条件中的兵种“步”。

421.3b. 面值兵种书写为“弓兵”的兵权卡，在游戏中被称为“弓兵兵权”，对应兵权条件中的兵种“弓”。

421.3c. 面值兵种书写为“骑兵”的兵权卡，在游戏中被称为“骑兵兵权”，对应兵权条件中的兵种“骑”。

421.3d. 面值兵种书写为“谋士”的兵权卡，在游戏中被称为“谋士兵权”，对应兵权条件中的兵种“谋”。

5. 卡牌各类

500. 将领卡

500.1. 玩家可以使用、盖放使用和翻转将领卡。

500.1a. 玩家在自己回合准备流程拥有行动权，且连环为空时，可以从自己的手牌中使用一张将领卡。以此法而使用将领卡在游戏中被称为“派遣”。被派遣的将领卡会用到连环（见“规则 701.”）。

500.1b. 每个玩家在自己的每个回合中以此法使用将领卡的动作只能执行一次。

500.1c. 某些效果作用会把将领卡放入场上，以此法把将领卡放入场上的动作称为“放置”。因为效果作用不会用到连环，所以因此而进入场上的将领卡不用到连环。

500.1d. 无论将领卡会因派遣还是放置而进入场上，玩家都可以使其以盖放状态进入场上。

500.1e. 游戏中提及摆放将领即是指派遣或放置将领。

500.1f. 玩家在任何时候拥有行动权，且连环为空时，可以宣告翻转将领卡。玩家从自己的手牌中舍弃一张虎符兵权后，翻转将领卡。以此法被翻转的将领卡会用到连环（见“规则 701.”）。

500.2. 因派遣动作而进入连环中的将领卡被称为“上场将领”。因翻转动作而进入连环的将领卡被称为“翻转将领”。当连环中的将领卡被解析完毕后，其控制者将其放入自己的场上区域。该将领卡即成为场上将领。

500.3. 玩家执行派遣或放置将领卡的动作需要对该将领卡将要占用的将领槽做出宣告，即声明该将领被解析后会在场上作为哪种角色的将领。若玩家场上所有将领槽已经被占用，则玩家派遣或放置将领卡的动作不合法，游戏回到派遣或放置该将领卡之前的状态。

500.3a. 翻转的将领卡，即使进入连环后，虽然不在场上，但也会占用其原本所在的将领槽。

500.4. 玩家派遣、放置、翻转将领卡，会检查其场上是否存在与之具有相同卡牌名称的将领卡。若存在，则该动作不合法，游戏退回到派遣、放置或翻转该将领卡之前的状态。另外，如果所有玩家场上存在名称相同的将领卡，则名称相同的将领卡之间，相对较后时间进入场上的将领卡返回其拥有者手牌。这是一个规则效果（见“规则 804.5.”）。这条规则被称为“将领卡同名限制规则”。具有卡牌构筑数量限制符号的将领卡不适用于此规则（见“规则 403.”）。

500.5. 玩家针对将领卡的操作会有额外限制，其内容包括但不限于：

500.5a. 玩家派遣、放置和翻转将领卡，若其场上兵权卡的面值不满足该将领卡的兵权条件，则派遣或翻转该将领卡的动作不合法，游戏退回到派遣、放置或翻转该将领卡之前的状态。

500.5b. 玩家场上正面向上的将领卡，若其场上兵权卡的面值不满足该将领卡的兵权条件，则该将领卡在场上不合法，该将领卡返回其拥有者手牌。这是一个规则效果。

500.5c. 盖放上场的将领卡不会检查其兵权条件，但若某些效果作用或创造该盖放动作的效果作用本身对将领卡的某个特征有所要求，则该将领不能盖放上场。

500.5d. 作为逃降将领的将领卡在获得或具有忠义禀赋（见“规则 802.~禀赋”）后，返回其拥有者手牌。这是一个规则效果。

500.6. 将领卡具有能力值。

500.6a. 将领卡能力值中的攻击值表示在战斗中可以造成伤害数量。

500.6b. 将领卡能力值中的生命值表示可以受到的最大伤害数量。

500.6c. 将领卡能力值中的智力值表示该将领智力值成为目标智力时被检查的数值。

500.6d. 要确定将领卡的各能力值的最终结果，从印制在其卡牌上的能力值数值开始，与其他效果作用互动后得到的结果，即是该将领卡需要被确定的能力值数值。（见“规则 709.~持续性效果作用的互动”）。

500.7. 将领卡可以战斗，战斗即是指进攻和防守。（见“规则 608.~进攻阶段”和“规则 609.~防守阶段”）但以下情况除外：

500.7a. 被盖放的将领卡会离开战斗，且直到其再次变为正面向上。

500.7b. 被横置的将领卡，不能进攻，但可以防守。

500.7c. 阵型卡中的将领卡不能战斗。

500.7d. 某些效果作用使将领卡不能进攻或不能防守亦或是不能战斗。

500.8. 标记在将领卡上的伤害（见“规则 117.~伤害”）即是一名将领受到的伤害。如果一张将领卡累积受到的伤害大于或等于该将领卡的生命值，则该将领会受到致命伤害而阵亡，并因此而被置入其拥有者墓地。这是一个规则效果（见“规则 803.~规则效果”）。提及“生还”的效果作用会改变此结果，清除该将领卡已经累积的所有伤害。

500.9. 生命值为 0 的将领卡会被破坏，并因此被置入墓地。这是一个规则效果（见“规则 803.~规则效果”）。提及“生还”的效果作用也不能改变此结果。

500.9a. 在确定将领卡因此被破坏的效果作用之来源时，以最近一次使得将领卡命为 0 的效果为该规则效果之来源。

500.10. 阵亡或被破坏的将领卡不能被牺牲。

500.11. 只有将领卡可以装备宝物卡。被将领装备的宝物卡叠放在将领卡的下方。保证其宝物卡的所有可用已知信息能被所有玩家查阅（见“规则 502.~宝物卡”）。

501. 谋略卡

501.1. 玩家可以在自己回合准备流程拥有行动权，且连环为空时，从手牌盖放一张谋略卡到谋略槽中。这是一个特殊动作（见“规则 114.~特殊动作”）。因此被盖放到谋略槽中的谋略卡为被横置的状态，在玩家回合结束流程的清除阶段才会被重置。

501.1a. 玩家可以在任何时候，无论其是否拥有行动权，来查看盖放在其谋略槽中的谋略卡，查看完后将其恢复至原来的状态。

501.2. 任何玩家不能随意改变任何玩家其场上谋略卡的位置、区域以及摆放状态。

501.3. 玩家从手牌使用一张谋略卡将其放入连环的动作，或玩家从场上使用一张盖放谋略卡将其放入连环的动作，被称为“发动”。以此法而在连环中的谋略卡被称为“发动谋略”。

501.4. 玩家场上的谋略卡或发动一张谋略卡，该谋略卡会占用其场上一个未被占用的谋略槽。若玩家发动谋略时，其场上所有谋略槽都被占用，则玩家发动谋略的动作为不合法，游戏退回到发动该谋略之前的状态。

501.4a. 玩家从场上发动的一张盖放谋略，即是已经进入连环，也会占用其所在的谋略槽。

501.5. 谋略卡根据其发动速度被分为平速谋略、缓速谋略和急速谋略三种。

501.5a. 玩家可以在自己回合准备流程拥有行动权，且连环为空时，从手牌使用一张平速谋略卡，或从场上使用一张盖放的平速谋略卡。以此法被使用的平速谋略卡会用到连环。

501.5b. 玩家可以在任何时候拥有行动权时，从场上使用一张盖放的未被横置（即竖置）的缓速谋略卡。以此法被使用的缓速谋略卡会用到连环。

501.5c. 玩家可以在任何时候拥有行动权时，从手牌使用一张急速谋略卡，或从场上使用一张盖放的急速谋略卡。以此法被使用的急速谋略卡会用到连环。

501.6. 谋略卡根据其时限被分为瞬时谋略、持续谋略和永续谋略三种。谋略卡被解析时和被解析完毕后，根据其时限有以下规则：

501.6a. 连环中的瞬时谋略卡被解析时，其文字框中的效果会被解析并产生作用，玩家根据其描述执行相应的操作。瞬时谋略卡被解析完毕后，置入其拥有者墓地。瞬时谋略卡不会进入到场上区域。

501.6b. 连环中的持续谋略卡被解析时，其效果中提及“「该谋略」被解析时”的效果会触发并产生作用，之后解析该持续谋略卡而非其上的其他效果。持续谋略卡被解析完毕后，会进入到其控制者场上相应的谋略槽中，之后其文字框中除“「该谋略」被解析时”的效果之外的效果才会产生作用。持续谋略卡留在其控制者场上的时间限制根据其效果文字说明而定。持续谋略卡的时间限制一般会位于一段效果的开头，其内容包括但不限于：“N回合内”、“本回合内”、“某玩家回合内”。当其时间限制达到，便被置入墓地。这是一个规则效果。（见“规则 804.~规则效果”）

501.6c. 连环中的永续谋略卡被解析时，其效果中提及“「该谋略」被解析时”的效果会触发并产生作用，之后解析该永续谋略卡而非其上的其他效果。永续谋略卡被解析完毕后，会进入到其控制者场上相应的谋略槽中，之后其文字框中除“「该谋略」被解析时”的效果之外的效果才会产生作用。永续谋略卡除非其文字框中效果本身或其他效果作用有特殊说明，否则直到游戏结束都会一直留在其控制者的场上。

501.7. 谋略卡的智力条件在该谋略卡或其用到智力条件的效果被解析时检查。同时在该谋略卡在场上产生作用后一直检查。这属于谋略卡目标合法性检查的一部分。

501.8. 如果玩家发动谋略卡的效果文字中提及“指定”某目标，则其控制者必须在其被加入连环之前选择符合其说明的目标。如果不能选择其所要求的目标，则发动该谋略的动作不合法，游戏退回到发动该谋略之前的状态。（见“规则 701.”）

501.8. 如果玩家已经发动的（即在场上的）持续谋略卡或永续谋略卡的效果文字中提及“指定”某目标，则在其留在场上的时间内，若其所有目标不再合法，或不再在原本的区域，亦或是被盖放后需要用到的已知信息不再可用，则该持续谋略卡或永续谋略卡会被置入墓地。这是一个规则效果。（见“规则 804.~规则效果”）

502. 宝物卡

502.1. 宝物卡必须装备在将领卡上。被装备的宝物卡叠放在将领卡的下面。将宝物卡装备到将领卡上的动作被称为“装备”

502.2. 具有套装名称宝物卡被称为“套装宝物”。套装宝物的文字框中为以格式“数字/数字”来表示该套装宝物装备在将领卡上的完成度。其格式中第一个数字表示该宝物卡所装备在的将领卡已经装备了多少件该套装名称的宝物卡，第二个数字表示该套装名称的宝物卡共有多少件。套装宝物卡的完成度表示装备该套装名称的将领所装备套装宝物数量超过其第一个数字后，其后的效果才会产生作用。

502.3. 玩家在自己回合的准备流程拥有行动权，且连环为空时，从手牌使用一张宝物卡。以此法而使用的宝物卡会用到连环。

502.3a. 某些效果作用会要求玩家将「某宝物」装备给「某将领」，因为效果作用不用到连环，所以以此法装备的宝物卡不会用到连环。

502.3b. 如果宝物卡为套装宝物，则对于套装名称相同的同一套套装宝物卡，每个回合玩家只能选择装备其中的一件。而具有不同套装名称的宝物卡之前并没有装备的次数限制。

例如：某位玩家为其主将为【虎狼围 015 吕布】装备套装宝物【官渡-潮昇 168 三叉束发紫金冠】之后，在该玩家该回合的准备流程之后的时间内，不能再为吕布装备“奉先撼虎”中的其他宝物。若该玩家场上存在【赤壁-乘云 053 黄忠】，则在该玩家为吕布装备了三叉束发紫金冠后，该玩家仍然可以为其场上的黄忠装备套装名称为“汉升穿云”的【赤壁-卧龙 164 养由基弓】。

502.4. 在连环中的宝物卡被称为“装备宝物”。装备在将领卡上的宝物卡是场上的宝物卡。当连环中的宝物卡被解析完毕后，其控制者将其摆放在目标将领卡的下方。与所装备的将领卡处于同一个将领槽中。

502.5. 玩家场上的一张将领卡同一时间只能装备最多一张不是套装宝物的宝物卡。但一张将领卡可以同一时间装备多张具有相同套装名称，且拥有不同宝物名称的套装宝物。

502.5a. 如果场上某张将领卡将装备某张新的宝物卡，除非该新的宝物卡与之前装备在该将领卡上的宝物卡具有相同的套装名称，否则该将领在装备了新的宝物卡时，之前装备的所有宝物卡都会被置入墓地。这是一个规则效果。（见“规则 804.~规则效果”）

502.6. 玩家场上装备套装宝物的将领卡会失去文字框中除属性效果以外的其他所有效果。

502.7. 被使用的宝物卡在连环中或在场上时，始终需要以将领卡为装备目标，并会一直检查其装备目标的合法性。宝物卡不会“脱离”将领卡而单独摆放在场上。

502.7a. 玩家在装备一件宝物卡需要对所装备的目标将领做出宣告。在将该宝物放入连环之前，游戏会检查其所宣告的目标是否满足该宝物卡的装备条件。若不满足，则装备该宝物卡的动作不合法，游戏退回到装备该宝物卡之前的状态。

502.7b. 某些效果作用会要求玩家将「某宝物」装备给「某将领」，若该将领不能满足该宝物卡的装备条件，则因此效果被装备的该宝物会被置入墓地。

502.7c. 装备在将领卡上的宝物卡，若其所装备的目标将领卡不满足该宝物卡的装备条件，则该宝物会被置入墓地。这是一个规则效果。（见“规则 804.~规则效果”）

502.7d. 已经装备宝物卡的将领卡被盖放或离开场上，其所装备的宝物卡会被置入墓地。这是一个规则效果。

503. 阵型卡

503.1. 玩家可以在自己回合的准备流程，拥有行动权且连环为空时，从手牌盖放一张阵型卡到其场上的阵型槽中。这是一个特殊动作。

503.2. 玩家可以结成、解散阵型卡。结成和解散一张阵型卡的动作为特殊动作。结成一张阵型卡的动作被称为“结阵”。解散一张阵型卡的动作被称为“散阵”。

503.2a. 结成一张阵型卡的动作是指，玩家做出宣告，选择其场上至少 3 名副将结成一张阵型。被选择的将领必须满足所结成的阵型卡之结阵条件。这些将领即成为阵型中的将领。被结成的阵型以正面向上的方式叠放在阵型槽中其他被盖放的阵型卡的顶端。

503.2b. 解散一张已经结成的阵型卡动作是指，玩家做出宣告，将场上已经结成的阵型卡盖放在阵型槽中。原本参与结阵的将领不再是阵型中的将领。

503.2c. 一个玩家场上最多仅能存在一张已经结成的阵型卡。存在已经结成的阵型卡的玩家执行结阵动作为不合法。

503.3. 玩家在自己的每个回合中，结阵或散阵的动作只能执行一次，即玩家不能再同一个回合中既结成一张阵型卡又解散一张阵型卡。

503.3a. 玩家可以在自己回合的准备流程，拥有行动权且连环为空时，从手牌中结成一张阵型卡。

503.3b. 玩家可以在自己回合的准备流程，拥有行动权且连环为空时，从场上阵型槽中盖放的阵型卡中结成一张阵型卡。

503.3c. 玩家可以在自己回合的准备流程，拥有行动权且连环为空时，解散其场上已经结成的阵型卡。

503.3d. 某些效果作用让玩家结成或解散一张阵型卡。玩家因此而执行的结阵或散阵动作并不受规则 503.3.中关于针对玩家每回合结阵或散阵动作的次数限制。

503.4. 玩家场场上已经结成一张阵型卡后，玩家可以使其场上未在阵型中的将领卡加入已经结成的阵型卡中，这样的动作被称为“入阵”。玩家也可以使已经在已结成的阵型卡中的将领卡离开该阵型卡，这样的动作被称为“脱阵”。入阵和脱阵是有玩家可以执行的特殊动作。

503.4a. 玩家在自己回合的准备流程，拥有行动权且连环为空时，从手牌舍弃 1 张虎符兵权后，使一名将领入阵。

503.4b. 玩家在自己回合的准备流程，拥有行动权且连环为空时，从手牌舍弃 1 张虎符兵权后，使一名将领脱阵。

503.4c. 某些效果作用会使场上的将领卡入阵或脱阵。

503.4d. 如果一张已经在阵型中的将领卡不满足其所在阵型的结阵条件后，会脱阵。这是一个规则效果（见“规则 804.~规则效果”）。

503.5. 玩家可以使用任意经所有玩家认可的方式（如指示物或骰子）来表示正处在阵型中的将领卡。处在阵型中的将领卡不能战斗。阵型卡能力值部分、或文字框部分中，亦或是其他卡牌文字框中提及的字母“N”。表示已经结成的阵型卡中的将领数量。

503.6. 如果玩家场上已经结成的阵型卡中之将领数量少于 3 名，或阵型中所有将领不再完全满足阵型卡的结阵条件，则阵型卡会被解散。因此解散阵型卡被称为“破阵”。被破阵的阵型会盖放到其控制者的阵型槽中，该阵型卡的控制者-3 粮。这是一个规则效果（见“规则 804.~规则效果”）。

503.7. 阵型卡具有能力值。阵型卡的能力值中仅包含攻击值和生命值。通常用字母“N”与一定运算法则，印制在卡牌能力值的位置。

503.7a. 阵型卡能力值中的攻击值表示在战斗中可以造成伤害数量。

503.7b. 阵型卡能力值中的生命值表示可以受到的最大伤害数量。

503.7c. 要确定将领卡的各能力值的最终结果，从印制在其卡牌上的能力值数值开始，首先讲已经在阵型中的将领数量代入字母“N”中，以其能力值中的运算法则结算出印制在阵型卡上的能力值后，再与其他效果作用互动后得到的结果，即是该将领卡需要被确定的能力值数值。（见规则“持续性效果作用的互动”）。

503.8. 阵型卡可以战斗，战斗即是指进攻和防守。（见“规则 608.~进攻阶段”和“规则 609.~防守阶段”）但以下情况除外：

503.8a. 被盖放的阵型卡会离开战斗，直到其再次变为正面向上。

503.8d. 某些效果作用使阵型卡不能进攻或不能防守亦或是不能战斗。

503.9. 标记在阵型卡上的伤害（见“规则 117.~伤害”）即是一张阵型卡受到的伤害。如果一张阵型卡累积受到的伤害大于或等于该阵型卡的生命值，则该阵型卡会受到致命伤害而阵亡。阵亡的阵型卡被盖放到其控制者场上的阵型槽中。这是一个规则效果（见“规则 804.~规则效果”）。这与将领卡阵亡后的结果不同。

503.9a. 如果某个阵型卡阵亡，则该阵型会对结成该阵型的所有将领造成战斗伤害。该伤害的数值等于该阵型初始生命值与当前人数之和。该阵型控制者将该伤害按照由自己决定的顺序，依次且尽最大可能的为每一个结成该阵型的将领分配伤害。在伤害被分配完毕后，这些将领同时受到所分配的战斗伤害。最后，将该阵型卡盖放到阵型槽中。这是一个规则效果（见“规则 804.~规则效果”）。

503.10. 生命值生命值为 0 的阵型卡会被破坏，并因此被置入墓地。该阵型卡的控制者-3 粮。这是一个规则效果（见“规则 804.~规则效果”）。

503.11. 如果某些其它效果作用使阵型卡被盖放、离开场上，并且此类情况都不属于“破阵”，也不是属于阵型卡因为生命值为 0 而被破坏，即是该效果作用明确提到“破坏”一张将领卡。其控制者不会因此而-3 粮。

503.12. 玩家可以在自己回合的准备流程，拥有行动权且连环为空时，从手牌舍弃 1 张特殊兵权后，从其卡组选取 1 张阵型卡展示后加入手牌。这个动作被称为“取阵”。取阵是玩家可以执行的一种特殊动作。

504. 兵权卡

504.1. 玩家可以在自己回合的准备流程，拥有行动权且连环为空时，从手牌使用一张兵权卡，将其直接摆放至玩家场上的兵权槽中。以此法使用兵权卡的动作是一种特殊动作。玩家将一张兵权卡放入场上的动作被称为“摆放兵权”。

504.1a. 每个玩家在自己的每个回合中以此法使用兵权卡的动作只能执行一次。

504.2. 某些效果作用可以让玩家从手牌或其他区域使用兵权卡。这属于效果作用，这并不适用规则 504.1a.中，对因特殊动作而使用兵权卡的次数限制。

504.3. 只有兵权卡具有面值。兵权卡被摆放在场上后便产生作用，为其控制者提供数量和兵种等同于其面值的兵权。

504.4. 特殊兵权卡其文字框内同时会具有效果文字。该类兵权卡的效果通常是触发式效果和静止式效果。其处理办法或与其他效果进行互动，参见“规则 703.~处理触发式效果”和“规则 709.~持续性效果作用的互动”。

504.5. 如果某些效果作用要求玩家将场上的兵权卡与其他某区域（如手牌）中的兵权卡进行交换，则玩家在根据其效果作用的指示行事时，游戏会忽略该交换过程中的结果，所有需要确定玩家场上兵权卡数量和兵种的事情，只会检查交换完毕后玩家场上兵权卡的情况。即使在此过程中的某一个时间该玩家场上的兵权卡确实发生了变化。

504.6. 玩家在自己回合的准备流程，拥有行动权且连环为空时，舍弃 3 张手牌后，从卡组选取 1 张基础兵权展示后加入手牌。这个动作被称为“征兵”。是一种特殊动作。

505. 事件卡

505.1. 事件卡只会存在于玩家的事件槽中，或被移出游戏。事件卡不会进入任何游戏区域。

505.2. 玩家可以在自己的准备流程，拥有行动权且连环为空时，从事件槽中使用一张事件卡。使用事件卡的动作被称为“发动事件”。这是一种特殊动作。

505.3. 事件卡具有时限。根据时限图标被分为瞬时事件和永续事件。

505.4. 事件卡的文字框中的内容分为多项内容，包括条件项、效果项、完成项和说明项。它们会用**粗体黑色隶书**书写在该项内容的开头。用汉字“条件”、“效果”、“完成”和“说明”来表示。其中除“效果项”和“完成项”中的内容适用规则“效果”中之定义外，其各项的内容遵循以下额外定义：

505.4a. 事件卡条件项的内容规定了发动该事件卡时的游戏状况，只有其条件项中的内容被游戏满足，玩家才可以发动事件。

505.4b. 只有永续事件卡的文字框具有完成项。事件卡完成项的内容被解析并产生作用后，事件卡会被横置。被横置在事件槽中的事件卡被称为“已完成的事件卡”。已完成的事件卡，其效果项中的内容将不再产生作用。

505.4c. 只有永续事件卡的文字框具有说明项。事件卡说明项的内容规定了永续事件卡被移出游戏的状况说明，当其内容被游戏满足时，该事件卡会被移出游戏。

505.5. 发动一张事件卡后，游戏会解析其文字框中各项内容，并产生作用。事件卡的解析不适用规则“解析连环中的卡牌和启动式效果”，其遵循以下规则：

505.5a. 如果事件卡在解析时，或解析完毕留在事件槽后。其条件项不再满足，则事件卡会被移出游戏。解析的事件卡是一张瞬时事件卡，玩家根据其各项内容的描述行事。之后该瞬时时间被移出游戏。

505.5d. 如果被解析的是一张瞬时事件卡，其效果项中的效果会被解析并产生作用，则玩家根据其所描述的内容行事。解析完毕后，该瞬时事件卡被移出游戏。

505.5c. 如果被解析的是一张永续事件卡，其效果项中“当「该事件卡」发动时”的效果会被触发并解析产生作用，之后解析该事件卡而非其他效果。解析完毕后，该永续事件卡以正面向上的方式摆放在事件槽中其他被盖放的事件卡的顶端。

505.5d. 事件槽中正面向上的永续事件卡效果项和完成项中的静止式效果会产生作用，持续对游戏产生影响，直到该事件卡被移出游戏或游戏结束。其中的触发式效果在其触发条件被满足时被触发，游戏解释该效果并产生作用。其中的启动式效果根据其启动式效果类型而被使用，唯一不同的是，事件卡上的启动式效果不用到连环。使用一张永续事件卡的启动式效果的动作是一个特殊动作。

505.5e. 已完成的永续事件卡其效果项中的效果不再产生作用。

6. 回合结构

600. 一般规则

600.1. 三国智游戏一个玩家自己的回合被称为一个“玩家回合”。参与游戏的每个玩家的玩家回合都被经历一次，被称为一个“回合”。

600.2. 每个玩家回合由四个流程构成，按照先后顺序依次是：开始流程、准备流程、战斗流程和结束流程。每个流程固定产生，即使在该流程中没有任何玩家做任何事情。开始流程、战斗流程和结束流程中按照先后顺序被细分为数个阶段。

600.3. 开始阶段、准备流程、进攻阶段、防守阶段和结束阶段会在固定的时机对主动玩家产生一个行动权。当所有玩家都连续让过行动权后，且连环中无任何内容，即连环为空，则正在进行的阶段或流程就结束。游戏进入下一个阶段或流程，或开始下一个玩家回合。

600.4. 重置阶段、抓卡阶段、伤害计算阶段、清除阶段和弃卡阶段不会产生行动权，当这些阶段中相应的游戏动作被玩家执行。则该阶段结束。游戏进入下一个阶段或流程，或开始下一个玩家回合。

600.5. 某个玩家回合结束，或某个流程结束，亦或是某个阶段结束后，游戏中“直到「该回合/该流程/该阶段」结束”的将不再产生作用。

600.6. “当/每当「某阶段」或「某流程」开始时”的效果会在玩家回合该阶段或该流程开始时，任何该阶段或该流程的游戏动作被执行之前被触发。“当/每当「某阶段」或「某流程」结束时”的效果会在玩家回合该阶段或该流程结束时，任何该阶段或该流程的游戏动作被执行之后被触发。需要注意的是，“当/每当回合开始时”的效果，会在玩家回合开始阶段开始时被触发。而“当/每当回合结束时”的效果会在玩家回合结束阶段开始时被触发。这与“直到回合结束”而终止的效果不同。

600.7. 某些效果作用会增加某个流程或阶段。被增加的流程或阶段会根据其效果内容增加在特定的流程或阶段之后或之前，若效果中并未特定规定，则被增加的流程或阶段会增加在由游戏固定产生的该对应流程或阶段之后，该对应流程或阶段的下一个流程或阶段之前。

600.7a. 例外的情况是，某些效果作用会使得某个玩家发动一次进攻，或使某个玩家控制的将领卡或阵型卡发动一次进攻。因此效果作用会在该效果解析完毕后立即产生一个战斗流程（见“规则 606.~战斗流程”），这与效果描述为“「某玩家」增加一个战斗流程”的情况不同。

600.8. 某些效果作用会跳过某个玩家回合、某个流程或某个阶段。被跳过的回合、流程或阶段即不会发生任何事情，包括其中该产生的行动权或该被执行的游戏动作。

600.8a. 被跳过的回合、流程或阶段，在计算回合、流程或阶段的数量时，仍会被计算在内。

600.8b. 如果有两个或以上的效果作用要求玩家跳过同一个回合、流程或阶段，则这些效果作用会根据其产生顺序，依次作用于需要被跳过的回合、流程或阶段。跳过一次某个回合、流程或阶段的事情并不会使得在此之前的多个效果作用都被执行。

601. 开始流程

601.1. 开始流程被细分为三个阶段，其顺序依次为：重置阶段、开始阶段和抓卡阶段。

602. 重置阶段

602.1. 首先，主动玩家安排其场上被横置的将领卡的顺序，之后其场上被横置的所有将领卡会依照此顺序同时被重置。这是一个游戏动作，不用到连环。某些效果作用会使得某些将领卡在此阶段不会被重置。

602.2. 然后，所有“当/每当「某将领」在重置阶段被重置时”的效果触发，并解析产生作用。

602.3. 最后，直到没有新的触发式效果或规则效果再被触发会产生，该阶段结束。

603. 开始阶段

603.1 首先，所有“当/每当「该玩家」回合开始时”或“当/每当回合开始时”的效果被触发，并解析产生作用。

603.2 然后，直到没有新的触发式效果或规则效果被触发或产生。主动玩家获得行动权。主动玩家可以发动急速谋略、发动缓速谋略、使用将领卡的急速启动式效果或翻转将领卡。直到所有玩家都连续让过该阶段产生的行动权，且连环为空。则该阶段结束。

604. 抓卡阶段

604.1. 首先，主动玩家抓一张卡。这是一个游戏动作，不用到连环。

604.2. 首先，所有“当/每当「该玩家」抓卡阶段抓卡时”的效果被触发，并解析产生作用。直到没有新的触发式效果或规则效果被触发或产生。该阶段结束。

604.2a. 如果某些效果作用改变了该阶段玩家的抓卡动作，使得玩家在该阶段并未抓卡，则所有“当/每当「该玩家」抓卡阶段抓卡时”的效果不会被触发。

605. 准备流程

605.1. 准备流程没有阶段之分。

605.2. 所有“当/每当「该玩家」准备流程开始时”的效果被触发，并解析产生作用。直到没有新的触发式效果或规则效果被触发或产生，主动玩家获得行动权。该玩家可以使用该行动权行事。直到所有玩家都连续让该过程产生的行动权，且连环为空。则该流程结束。

605.3. 准备流程主动玩家获得，且连环为空时，是主动玩家执行特殊动作、发动平速谋略、使用平速启动式效果的唯一时机。此外，主动玩家还可以发动急速谋略、发动缓速谋略、使用将领卡的急速启动式效果或翻转将领卡。

606. 战斗流程

606.1. 战斗流程被细分为三个阶段，其顺序依次为：进攻阶段、防守阶段和伤害计算阶段。如果主动玩家进攻阶段没有发动进攻，则防守阶段和伤害计算阶段会被跳过，不会发生。如果战斗中的将领具有先发禀赋（见“规则 802.22.~先发”），战斗流程会针对此额外增加一个特殊的伤害计算阶段，在该被增加的伤害计算阶段结束后，游戏进行由战斗流程固定产生的伤害计算阶段。

606.2. 在战斗流程中，主动玩家可以发动进攻。主动玩家场上由其控制的将领发动进攻后，成为进攻将领。该主动玩家则是进攻玩家。在两人游戏中，非主动玩家则成为防守玩家，该玩家场上由其控制的将领发动防守，成为防守将领。

606.2a. 多人游戏规则中，一个战斗流程可能产生一个或多个防守玩家，这取决于主动玩家如何发动进攻。（见“规则 901.~战斗流程的变更”）。

606.3. 只有玩家控制的将领卡和阵型卡可以发动进攻和防守。只有玩家可以成为被进攻的目标，但某些情况会除外：

606.3a. 具有虎视禀赋（见“规则 802.~禀赋”）的将领卡或阵型卡可以以将领卡或阵型卡为进攻目标。

606.3b. 某些效果作用允许某将领卡或阵型卡可以以将领卡或阵型卡为进攻目标。

606.4. 无论将领卡或阵型卡发动进攻还是发动防守，直到它们离开战斗，它们都称为“战斗中的将领卡或阵型卡”。发动进攻的将领卡或阵型卡，直到它们离开战斗，它们都称为“进攻中的将领卡”。发动防守的将领卡或阵型卡，直到它们离开战斗，它们都称为“防守中的将领卡”。

606.5. 一张将领卡或阵型卡在战斗中只会同时有一个进攻目标或防守目标。即一张进攻中的将领卡或阵型卡只会被一张将领卡或阵型卡防守。

606.5a. 如果某个效果作用允许两张或以上的将领卡或阵型卡，可以同时有两个或以上的进攻目标，则它们可以进攻该同一目标。

606.5b. 如果某个效果作用允许两张或以上的将领卡或阵型卡，可以同时有两个或以上的防守目标，则它们可以防守该同一目标。

606.5c. 如果某个效果作用允许某张将领卡与其他某张特定的将领卡协同进攻或协同防守（见“规则 807.~协同进攻/协同防守”）。则它们可以进攻同一个目标或防守同一个目标。

606.6. 进攻的将领卡或阵型卡与成为其进攻目标的将领卡或阵型卡之间形成对战关系，被称为“对战的「某将领/阵型」”或“对战中的「某将领/阵型」”。

606.7. 同一时间两个或以上发动进攻的将领卡或阵型卡称为“共同进攻的将领卡/阵型卡”。同一时间两个或以上发动防守的将领卡或阵型卡称为“共同防守的将领卡/阵型卡”。“共同进攻的将领卡/阵型卡”和“共同防守的将领卡/阵型卡”也被称为“共同战斗的将领卡/阵型卡”。

606.8. 如果某个进攻的将领卡或阵型卡没有与之共同进攻的将领卡或阵型卡，则该进攻的将领卡或阵型卡被称为“单独进攻的将领卡/阵型卡”。如果某个防守的将领卡或阵型卡没有与之共同防守的将领卡或阵型卡，则该防守的将领卡或阵型卡被称为“单独防守的将领卡/阵型卡”。“单独进攻的将领卡/阵型卡”和“单独防守的将领卡/阵型卡”也被称为“单独战斗的将领卡/阵型卡”。

606.9. 将领卡或阵型卡会离开战斗，离开战斗即是指把将领卡或阵型卡从已经发生的且由其参与的战斗事件中移出。会导致一张将领卡或阵型卡离开战斗的情况包括但不限于下列情况：

606.9a. 如果伤害计算阶段结束，则所有在战斗中的将领卡或阵型卡离开战斗。

606.9b. 如果战斗中的将领卡或阵型卡的控制者离开战斗，则该玩家控制的所有将领卡或阵型卡离开战斗。

606.9c. 如果某张战斗中的将领卡或阵型卡的控制者发生改变，则该将领卡或阵型卡离开战斗。

606.9d. 如果某张战斗中的将领卡或阵型卡成为不合法的战斗将领卡或阵型卡，则该将领卡或阵型卡离开战斗。

606.9e. 如果某张战斗中的将领卡或阵型卡阵亡，则该将领卡或阵型卡离开战斗。

606.9f. 如果某张战斗中的将领卡或阵型卡被破坏，则该将领卡或阵型卡离开战斗。

606.9g. 如果某张战斗中的将领卡被生还，则该将领卡离开战斗。

606.9h. 如果某张战斗中的阵型卡被破阵，则该阵型卡离开战斗。

606.9i. 如果某张战斗中的将领卡或阵型卡被盖放，则该将领卡或阵型卡离开战斗。

606.9j. 如果某张战斗中的将领卡或阵型卡离开场上，则该将领卡或阵型卡离开战斗。

606.9k. 如果某张防守中的将领卡或阵型卡失去其防守目标或不能再以原本的防守目标为目标，则该将领卡或阵型卡离开战斗。

606.9m. 如果某个效果作用使得某张战斗中的将领卡或阵型卡离开战斗，则该将领卡或阵型卡离开战斗。

606.10. 某些静止式效果或持续性效果作用可能会涉及在战斗流程各个阶段而产生作用的效果。

606.10a. 如果效果文字描述中提及“进攻中的”或“进攻的”的效果，则在其所影响的将领卡或阵型卡成为进攻将领时产生作用，直到其离开战斗。

606.10b. 如果效果文字描述中提及“防守中的”或“防守的”的效果，则在其所影响的将领卡或阵型卡成为防守将领时产生作用，直到其离开战斗。

606.10c. 如果效果文字描述中提及“战斗中的”或“战斗的”的效果，则在其所影响的将领卡或阵型卡成为进攻将领时或成为防守将领时产生作用，直到其离开战斗。

606.10d. 如果效果文字描述中提及“未被防守的”或“若未被防守”以及“被防守的”或“若被防守”的效果，则其所影响的将领卡或阵型卡是否被防守，在防守阶段结束时被确定。

606.11. 某些效果作用会使得某个玩家发动一次进攻，或使某个玩家控制的将领卡或阵型卡发动一次进攻。因此效果作用会产生一个额外的战斗流程。该战斗流程在此类效果被解析产生作用后便产生。因此而产生的战斗流程结束后，该玩家的回合会回到此类效果被解析之前正在进行的流程或阶段。因此而产生的战斗流程只有其效果作用所规定的将领可以进攻。若无特殊说明，防守玩家可选择其场上任何可以防守的将领发动防守。

例如：【核心预组 031 出奇制胜】的效果记着：“1名指定己方场上智 ≥ 2 的副将进攻1名指定敌方玩家”，玩家A在其回合的准备流程因为出奇制胜的效果作用，会增加一个战斗流程。其中玩家A只有被出奇制胜指定的将领可以发动进攻，其所进攻的目标玩家可以选择其场上的任何可以防守的将领发动防守。

606.10a. 因此产生的额外战斗流程，若玩家其场上的将领或阵型可以发动进攻或防守，该玩家依然可按照回合固定的战斗流程中各阶段或步骤之操作办法进行操作，无论在此之前其场上将领或阵型是否已经发动进攻或已经发动防守。

608. 进攻阶段

608.1. 首先，主动玩家发动进攻。玩家发动进攻即是选择其场上的将领卡或阵型卡发动进攻。这是一个游戏动作，不用到连环。发动进攻需要遵循下面规则，按步骤完成。若在主动玩家发动进攻期间，以下规则中的任何一条不能满足，则该主动玩家发动进攻不合法，游戏退回到该玩家发动进攻之前的状态。

608.1a. 主动玩家选择其场上由他控制的将领卡或阵型卡发动进攻。所选择的将领卡或阵型卡不能是被横置的或被盖放的。

608.1b. 主动玩家为每一个被选择的将领卡或阵型卡选择进攻目标。以此发动进攻的将领卡或阵型卡以敌方玩家为进攻目标。

608.1c. 主动玩家检查其所选择的每一个将领卡或阵型卡是否因某些效果作用影响，需要满足其他条件或需要某玩家执行某些额外动作后才能进攻（如诸侯军的阵营效果）。若需要，则在条件被满足或玩家执行完所要求的额外动作后，这些将领卡或阵型卡才能被选择。否则，主动玩家发动进攻不合法。

608.1d. 主动玩家检查其所选择的每一个将领卡或阵型卡是否被其他要求进攻的效果作用影响（如“某将领必须进攻”）。如果未选择该类将领卡或阵型卡，则主动玩家发动进攻不合法。

608.1e. 主动玩家检查其所选择的每一个将领卡或阵型卡是否被其他限制进攻的效果作用影响（如“某将领不能进攻”）。如果选择该类将领卡或阵型卡，则主动玩家发动进攻不合法。

608.1f. 主动玩家检查其所选择的每一个将领卡或阵型卡的进攻目标是否合法，如果任何一个被选择的将领卡或阵型卡的进攻目标不合法，则主动玩家发动进攻不合法。

608.1g. 主动玩家检查其所选择的每一个将领卡是否被“可以协同进攻”的效果作用影响。如果存在这样的情况，主动玩家选择被影响的将领卡中哪些根据效果作用的内容形成一个集体，协同进攻（见“规则 807.~协同进攻/协同防守”）。

608.1h. 主动玩家检查是否还有除 608.1a.至 608.1h.的效果作用影响所选择的将领或阵型卡发动进攻。若存在，则主动玩家必须满足其条件。否则，主动玩家发动进攻不合法。

608.1i. 被主动玩家选择的将领卡或阵型卡成为进攻将领。

608.2. 然后，所有“当/每当「该主动玩家」发动进攻时”或“当/每当「该进攻将领」或「该进攻阵型」进攻时”的效果被触发，解析并产生作用。所有“当/每当「该进攻将领」或「该进攻阵型」战斗时”的效果被触发，解析并产生作用。

608.2a. 在此之后，直到主动玩家下一次发动进攻，以此为触发条件的且未被触发的触发式效果不会再触发。

例如：将领卡【赤壁-乘云 052 赵云】的效果部分记着“副将：每当赵云单独进攻时，可选择 1 张敌方场上盖放谋略返回手牌”。如果其控制者发动进攻时，赵云与其他将领共同进攻，则该效果不会被触发。若在赵云进攻中的之后时间中，赵云变成单独进攻，此效果也不会再触发。

608.3. 最后，主动玩家获得行动权。主动玩家可以发动急速谋略、发动缓速谋略、使用将领卡的急速启动式效果或翻转将领卡。若所有玩家连续让过该阶段产生的行动权，且连环为空时，则该阶段结束。

608.4. 如果某张以将领卡或阵型卡为进攻目标的进攻将领或阵型，在失去其原本的进攻目标后或不能再以原本的进攻目标为目标后，会以其原本目标的控制者为新的进攻目标。这与规则 607.8j.中针对防守中的将领卡或阵型卡失去防守目标的情况不同。

609. 防守阶段

609.1. 首先，防守玩家发动防守。玩家发动防守即是选择其场上的将领卡或阵型卡发动防守。这是一个游戏动作，不用到连环。发动防守需要遵循下面规则，按步骤完成。若在防守玩家发动防守期间，以下规则中的任何一条不能满足，则该防守玩家发动防守不合法，游戏退回到该玩家发动防守之前的状态。

609.1a. 防守玩家选择其场上由他控制的将领卡或阵型卡发动防守。所选择的将领卡或阵型卡不能是被盖放的。

609.1b. 防守玩家为每一个被选择的将领卡或阵型卡选择防守目标。防守目标必须以进攻玩家其场上的进攻将领或进攻阵型为防守目标。

609.1c. 防守玩家检查其所选择的每一个将领卡或阵型卡是否因某些效果作用影响，需要满足其他条件或需要某玩家执行某些额外动作后才能防守（如诸侯军的阵营效果）。若需要，则在条件被满足或玩家执行完所要求的额外动作后，这些将领卡或阵型卡才能被选择。否则，防守玩家发动防守不合法。

609.1d. 防守玩家检查其所选择的每一个将领卡或阵型卡是否被其他要求防守的效果作用影响（如“某将领必须防守”）。如果未选择该类将领卡或阵型卡，则防守玩家发动防守不合法。

609.1e. 防守玩家检查其所选择的每一个将领卡或阵型卡是否被其他限制防守的效果作用影响（如“某将领不能防守”）。如果选择该类将领卡或阵型卡，则防守玩家发动防守不合法。

609.1f. 防守玩家检查其所选择的每一个将领卡或阵型卡的防守目标是否合法，如果任何一个被选择的将领卡或阵型卡的防守目标不合法，则防守玩家发动防守不合法。

609.1g. 防守玩家检查其所选择的每一个将领卡是否被“可以协同防守”的效果作用影响。如果存在这样的情况，防守玩家选择被影响的将领卡中哪些根据效果作用的内容形成一个集体，协同防守（见“规则 807.~协同进攻/协同防守”）。

609.1h. 防守玩家检查是否还有除 609.1a.至 609.1h.的效果作用影响所选择的将领或阵型卡发动防守。若存在，则必须满足其条件。否则，防守玩家发动防守不合法。

609.1i. 被防守玩家选择的将领卡或阵型卡成为防守将领。

609.2. 其次，场上所有将领卡或阵型卡的进攻和防守的关系被确定。主动玩家所有被防守的将领卡或阵型卡称为被防守的将领或阵型。

609.2a. 所有“当/每当「该玩家」发动防守时”或“当/每当「该防守将领」或「该防守阵型」防守时”的效果被触发，解析并产生作用。

609.2b. 所有“当/每当「某进攻将领」或「某进攻阵型」被防守时”的效果被触发，解析并产生作用。

609.2c. 所有“当/每当「某将领」或「某阵型」战斗时”的效果被触发，解析并产生作用。

609.2d. 所有“当/每当「该防守将领」或「该防守阵型」战斗时”的效果被触发，解析并产生作用。

609.2e. 在此之后，直到防守玩家下一次发动防守，以此为触发条件的且未被触发的触发式效果不会再触发。

609.3. 然后，进攻玩家对其所有发动进攻的将领或阵型造成伤害的顺序做出宣告。这是一个游戏动作，不用到连环。在伤害计算阶段时，其发动进攻的将领或阵型按照此顺序依次处理其伤害，所有伤害处理完毕后，伤害事件同时发生。（见“规则 610.~伤害计算阶段”）。

609.4. 最后，主动玩家获得行动权。主动玩家可以发动急速谋略、发动缓速谋略、使用将领卡的急速启动式效果。若所有玩家连续让过该阶段产生的行动权，且连环为空时，则该阶段结束。

610. 伤害计算阶段

610.1. 伤害计算阶段被细分为四个步骤，按照先后顺序依次为：造成伤害、分配伤害、受到伤害、处理伤害。整个伤害计算阶段都不会有玩家获得行动权。

610.1a. 在伤害计算阶段第一个步骤“造成伤害步骤”之前，为伤害结算阶段开始时。所有“每当伤害计算时”或“每当伤害计算阶段开始时”的效果会在此时触发

610.1b. 协同战斗的将领卡之伤害计算步骤见“规则 807.”。

610.1c. 因战斗中的先发将领而额外增加的伤害计算阶段中，“规则 610.2.” ~ “规则 610.5.” 中所有涉及伤害之造成或受到的触发式效果将被暂时忽略，而是在该增加的伤害计算阶段结束后，进行由游戏回合固定产生的战斗流程之伤害计算阶段各阶段时，被触发。

610.1d. 因战斗中的先发将领而额外增加的伤害计算阶段并不适用于“规则 610.6.”，即因此而增加的伤害计算阶段结束并不会使得参与战斗的将领或阵型离开战斗。

610.2. 首先，造成伤害步骤。进攻玩家场上发动进攻的将领卡和阵型卡，以及防守玩家场上发动防守的将领卡和阵型卡会造成伤害。

610.2a. 每一个战斗中的将领卡或阵型卡都会造成等同于其攻击力的战斗伤害，然后在被涉及“「某来源」造成的伤害”之效果作用（如“敌方造成的战斗伤害-1”）所影响。最终得到的结果便是进攻中的将领卡或阵型卡造成的伤害。如果最后某个将领或阵型造成的伤害为 0，则分配步骤中不会分配其伤害。

610.3. 第二，分配伤害步骤。进攻玩家将每一个进攻将领和阵型所造成的伤害进行分配完毕后，防守玩家再对其场上每一个防守将领和阵型所造成的伤害进行分配。这是一个游戏动作，不用到连环。伤害分配遵循以下规则，并按照下列顺序进行：

610.3a. 针对未被防守的进攻将领卡和进攻阵型卡造成的伤害，首先，进攻玩家将其所造成的伤害分配至防守玩家的粮草上。然后，再被涉及“「某来源」对「某玩家粮草」造成的伤害”之效果作用（如“敌方对己方粮草造成的战斗伤害-1”或“不会对己方粮草造成伤害”）所影响。最终得到的结果便是进攻中的将领和阵型对敌方玩家粮草造成的伤害。如果最后进攻将领或阵型对「某玩家粮草」分配的伤害为 0，则该将领或阵型没有对「某玩家粮草」粮草造成伤害。

610.3b. 针对被防守的进攻将领卡和进攻阵型卡造成的伤害，首先，进攻玩家将其所造成的伤害分配至防守它的将领或阵型上。其次，再被涉及“「某来源」对「某将领/阵型」造成的伤害”之效果作用（如“敌方对己方将领造成的战斗伤害-1”或“不会对己方将领造成伤害”）所影响。最后，检查防守它的将领或阵型是否被分配了致命伤害。若已经被分配致命伤害，则进攻将领或阵型所造成的伤害中，超过该致命伤害的部分，才能被分配至该防守玩家的粮草上，形成穿透伤害。最终得到的结果中，被分配在防守将领和阵型上的伤害，便是进攻中的将领和阵型对敌方将领或阵型造成的伤害；被分配在防守玩家粮草上的伤害，便是进攻中的将领和阵型对敌方玩家粮草造成的穿透伤害。如果最后进攻将领或阵型对「某将领或阵型」分配的伤害为 0，则该将领或阵型没有对「某将领或阵型」造成伤害。

610.3c. 针对防守将领卡和防守阵型卡造成的伤害，首先，防守玩家将其所造成的伤害分配至它所防守的将领或阵型上。其次，再被涉及“「某来源」对「某将领/阵型」造成的伤害”之效果作用（如“敌方对己方将领造成的战斗伤害-1”或“不会对己方将领造成伤害”）所影响。最终得到的结果便是防守中将领和阵型对敌方将领或阵型造成的反击伤害。如果最后防守将领对某个将领或阵型对「某将领或阵型」分配的反击伤害大于其致命伤害，则超出部分的伤害不会产生作用。如果最后防守将领对某个将领或阵型对「某将领或阵型」分配的反击伤害为 0，则该将领或阵型没有对「某将领或阵型」造成反击伤害。

610.3d. 参与战斗的所有玩家为其场上战斗的将领和阵型都分配了伤害。所有伤害的来源、类型和数值便被确定，然后游戏再次检查每个将领和阵型分配的伤害是否符合上述规则。若有任何一个不符合，则玩家分配伤害步骤的动作不合法，游戏回退会到所有伤害被分配之前的状态。

610.4. 第三，受到伤害步骤。所有来源造成的伤害被分配完毕后，被涉及“「某将领/阵型」受到的伤害”之效果作用（如“己方将领受到伤害-1”或“己方粮草不会受到伤害”）所影响。最终得到的结果便是该目标受到的伤害。如果最后某个将领或阵型受到的伤害为 0，则该目标没有受到伤害。

610.5. 最后，处理伤害步骤。所有被确定的伤害同时产生作用。所有“当/每当「某来源」对「某目标」造成伤害时”或“当/每当「某目标」受到伤害时”亦或是“当/每当「某目标」阵亡时”的触发式效果会在此时被触发，并解析产生作用。

610.6. 伤害计算阶段的所有伤害事件都被游戏处理完毕后，伤害计算阶段结束。同时，战斗流程结束。所有在战斗中的将领或阵型离开战斗。

611. 结束流程

611.1. 结束流程被细分为三个阶段，其顺序依次为：结束阶段、清除阶段和弃卡阶段。

612. 结束阶段

612.1. 首先，所有“当/每当回合结束时”或“当/每当「某玩家回合」结束时”的效果被触发，并解析产生作用。

612.2. 然后，直到没有新的触发式效果或规则效果被触发或产生。主动玩家获得行动权。主动玩家可以发动急速谋略、发动缓速谋略、使用将领卡的急速启动式效果或翻转将领卡。直到所有玩家都连续让过该阶段产生的行动权，且连环为空。则该阶段结束。

613. 清除阶段

613.1. 首先，标记在所有玩家场上将领卡和阵型卡上的战斗伤害被清除。这是一个游戏动作，不用到连环。

613.2. 然后，所有玩家场上盖放在谋略槽中被横置的谋略卡被重置。这是一个游戏动作，不用到连环。之后该阶段结束。

614. 弃卡阶段

614.1. 首先，主动玩家检查其手牌数量。如果大于其手牌上限，则将手牌弃至手牌上限。这是一个游戏动作，不用到连环。一般情况下，玩家的手牌上限为 7。

614.2. 最后，所有“直到回合结束”、“直到「某玩家回合」结束”或“N 回合内”的效果在此时终止，不再产生作用。时间限制达到的持续谋略在此时被置入墓地。

7. 连环中的牌、效果、效果作用

700. 一般规则

700.1. 本章节定明主要针对将领卡、谋略卡及宝物卡这类要用到连环的卡牌使用之额外细则进行规定。兵权卡、阵型卡和事件卡的使用细则见规则“卡牌各类”中对这些种类卡牌的规定。各类卡牌使用时机见规则“卡牌各类”。

701. 使用用到连环的卡牌

701.1. 玩家派遣将领、发动谋略、装备宝物会用到连环。对应的，因此法被使用的这类卡牌会进入连环。

701.2. 使用用到连环的卡牌，第一个步骤便是指玩家将手牌或场上，把它放入连环。因此，它才会被游戏解析，之后才会在游戏中产生作用，对游戏进行影响。此步骤中，玩家需要遵循以下规则。如果玩家不能遵循以下规则中的任何一点，则玩家使用该用到连环的卡牌不合法，游戏会退回到使用该卡牌之前的状态。

701.2a. 玩家做出宣告来使用一张用到连环的卡牌，之后将卡牌放入连环，该卡牌被放在连环中其他所有内容的最后面。该卡牌的特征和控制者不会变化。直到该卡牌被破坏，被解析或有其他效果作用使其离开连环，否则该卡牌不会离开连环。

701.2b. 如果玩家派遣将领并以正面向上使用，玩家需做出宣告。其内容包括该将领卡的名称，占用其场上哪种角色的将领槽。之后要求，所有玩家场上不能存在与之具有相同名称的将领卡（具有卡牌构筑数量限制符号的将领卡除外），该所宣告的将领槽未被占用，该玩家场上的兵权卡所提供的兵权条件满足该将领卡的兵权条件。

701.2c. 如果玩家派遣将领并盖放使用，玩家需做出宣告。其内容包括该将领卡占用其场上哪种角色的将领槽。之后要求，所宣告的将领槽未被占用。

701.2d. 如果玩家发动谋略，玩家需做出宣告。其内容包括该谋略卡的名称，占用其场上哪个谋略槽。之后要求，所宣告的谋略槽未被占用，发动该谋略的时机符合其谋略速度的限制。

701.2e. 如果玩家装备宝物，玩家需要做出宣告。其内容包括该宝物卡名称，将要装备的将领卡的名称。之后要求，所宣告将要装备的将领的各种特征、状态和角色之情况满足该宝物卡的装备条件。

701.2f. 如果该卡牌文字框中除启动式效果以外的效果，若具有“选择模式”（见规则第 8 章“其他规则~一般规则~选择模式的效果”），玩家需宣告他将选择使用其模式下的哪一个效果。

701.2g. 如果该卡牌文字框中除启动式效果以外的效果，若其文字中提及“指定”，则使用该卡牌的玩家需要为每一个“指定”的内容选择适合的目标。如果这些目标的数量是一个变量，玩家需宣告其变量的具体数值。同一个“指定”关键词所在的实例不能指定同一个目标多次，而“指定”关键词所在的不同实例之间相互独立，即其控制者可以为不同的实例选择同一个目标。如果有某些效果作用要求玩家必须以某个目标为目标，则该卡牌控制者必须以该目标为目标。

701.2h. 如果翻转将领卡，玩家需要做出宣告。其内容包括该将领卡的名称。之后要求，玩家从手牌舍弃 1 张虎符兵权卡，所有玩家场上不能存在与之具有相同名称的将领卡（具有卡牌构筑数量限制符号的将领卡除外），该玩家场上的兵权卡所提供的兵权条件满足该将领卡的兵权条件。翻转将领卡的操作也同样适用规则 701.2f.和 701.2g.中所规定的内容。

701.2i. 一旦以上对应规则均符合。则玩家所使用用到连环的卡牌，便成为连环中的牌。所有将卡牌放入连环时的触发式效果（如：“摆放将领”、“发动谋略”或“装备宝物”）在此时触发。

701.3. 某些卡牌被使用后，会要求该卡牌控制者的对手行事，如让其对手选择某个模式，或选择某个目标。在这种情况下，其对手会按照同该卡牌控制者的行事原则来行事。

702. 使用启动式效果

702.1. 启动式效果是以“:[效果作用]”、“:[效果作用]”或“:[效果作用]”为描述格式的效果。玩家使用启动式效果即是根据其效果的符号所限制的时机来启动它，根据其效果作用进行行事。使用卡牌的启动式效果会用到连环。

702.1a. 玩家可以在自己回合的准备流程，拥有行动权且连环为空时，使用以横置符号或平速符号开头的启动式效果。

702.1b. 玩家可以在任何时候，拥有行动权且连环为空时，使用以急速符号结尾的启动式效果。

702.1c. 启动式效果是游戏中唯一可以被玩家使用的效果，如果一个效果或者规则提及玩家使用效果，在未特殊说明的情况下，均是指该玩家使用了某卡牌的启动式效果。

702.1d. 启动式效果冒号后面的文字可能包含使用启动式效果时必须遵循的其他指示。这些内容可能是指示玩家使用启动式效果的时机、限制玩家如何使用启动式效果、使用启动式效果的其他要求等。这些文字叙述需要被特殊看待，它们将始终对启动式效果进行约束。请不要按照一贯效果处理来理解这些文字。这些文字如果存在，会写在启动式效果的最后面。

702.2. 使用一个启动式效果，第一个步骤便是指玩家将该启动式效果从其卡牌分离，把它放入连环。因此，它才会被游戏解析，之后才会在游戏中产生作用，对游戏进行影响。此步骤中，玩家需要遵循以下规则。如果玩家不能遵循以下规则中的任何一点，则玩家使用该启动式效果的动作不合法，游戏会退回到使用该效果之前的状态。

702.2a. 玩家做出宣告来使用一张卡牌的启动式效果，之后将该效果放入连环，该效果在连环中其他所有内容的最后面。该效果即是其文字叙述本身，并不具有其他特征。该效果的控制者即是其所在卡牌的控制者。直到该效果被破坏，被解析或有其他效果作用使其离开连环，否则该效果不会离开连环。

702.2b. 如果玩家是从某个非公开区域（如玩家的手牌），使用某个启动式效果，则具有该启动式效果的卡牌需要被展示。

702.2c. 如果使用的启动式效果包含「效果费用」，游戏会先确定该「效果费用」是否会被其他效果作用改变，或者是否存在其他效果作用将其替代。同时间多个符合要求的影响该「效果费用」的效果作用可以按照任意顺序排序。当所有影响都处理完毕，「效果费用」的最终结果被确定，游戏会“锁定”该「效果费用」的结果值。如果在该启动式效果真正使用并解析完毕之前，再新产生其他效果作用可能改变该「效果费用」，它将没有任何作用。

702.2d. 该启动式效果的控制者必须能够完全支付该启动式效果的「效果费用」或改变/替代后的「效果费用」。

702.2e. 在使用启动式效果过程中的其他要求，与使用用到连环的卡牌过程中规则 701.2f和 701.2g.所约束的内容相同。这些规则针对于使用启动式效果时，仍然适用。

702.2f. 一旦以上对应规则均符合。则玩家所使用的启动式效果，便成为连环中的启动式效果。进入连环的启动式效果会根据其符号分别被称为“横置效果”、“平速效果”和“急速效果”。所有将启动式效果放入连环时的触发式效果（如：“横置时”）在此时触发。

702.3. 某些启动式效果被使用后，会要求该卡牌控制者的对手行事，如让其对手选择某个模式，或选择某个目标。在这种情况下，其对手会按照同该效果控制者的行事原则来行事。

702.4. 如果某个启动式效果对其使用有所限制（如“此效果每回合限 1 次”），则即使该启动式效果所在的卡牌的控制者改变，此限制依然适用（见“规则 808. 额外限制”）

703. 处理触发式效果

703.1. 触发式效果是以“[触发条件],[效果作用]”为描述格式的效果。[触发条件]通常会写在一个效果的开头,用“当[某情况]时”或“每当[某情况]时”来描述。

703.2. 当游戏中的符合[触发条件]的情况或是事情发生,触发式效果便会被触发。玩家不能使用触发式效果。触发式效果不会用到连环。

703.2a. 在回合中的某个流程或阶段之初,所有该流程或该阶段的游戏动作被执行前,或玩家行动权产生之前,游戏中“当/每当[该流程/该阶段]开始时”的效果便会被触发。但需要注意的是,“当/每当[某回合]开始时”的效果是在对应玩家回合的开始流程的开始阶段开始时被触发,而“当/每当[某回合]结束时”的效果是在对应玩家回合的结束流程的结束阶段开始时被触发。

703.2b. 触发式效果的触发条件若以“当”这样的词语开头,则表示该触发式效果在游戏中只会被触发一次。若以“每当”这样的词语开头,则表示该触发式效果在游戏中只会被触发多次。

703.2c. 某些以“每当”这样的词语开头的触发式效果中,若其中包含“每有1张(某个量词)”,则表示该触发式效果在游戏中每次被触发时,其满足情况的每一个对象都会导致其效果作用被应用。否则,无论满足情况的对象有多少个,其效果作用只会被应用一次。

例如:如果某个效果记着“每当己方场上将领进攻时,己方+1粮”,则无论己方场上此时发动进攻的将领数量为多少,己方粮草只会+1。如果某个效果记着“每当每有1名己方场上将领进攻时,己方+1粮”,则此时己方发动进攻的将领数量即是己方粮草增加的数量。

703.2d. 触发式效果的触发条件只根据游戏中实际发生的情况而定,若某一个事情被阻止或替代,则涉及该事情的触发式效果并不会被触发。

例如:一个关于造成伤害时的触发式效果,若某个伤害被防止后并没有真正造成,则涉及造成该伤害的触发式效果并不会被触发。

703.3. 因为触发式效果不用到连环,所以在触发式效果被触发后,会“插入式”的被优先处理。处理完毕后,该触发式效果才会被游戏解析,其创造出的相应效果作用才会对游戏产生影响。被触发的触发式效果本身并不具有任何特征。处理触发式效果时遵循以下规则:

703.3a. 被触发的触发式效果的控制者即是该效果所在卡牌的控制者。某些延迟触发式效果的控制者即是创造该延迟触发式效果的效果所在的卡牌的控制者。

703.3b. 触发式效果被触发后,其控制者仍然需要对其效果所包含的必须选择做出宣告,此过程与使用用到连环的卡牌过程中规则701.2f.和701.2g.所约束的内容相同。之后该效果才会被游戏解析。但如果某些效果作用,规则或其它情况使玩家无法做出合法的选择,则该触发式效果并不会被游戏解析。

例如:【赤壁-卧龙 037 宋谦】的效果部分记着:“毒箭1”和“上场:可己方烈弓指示物-3后,对敌方场上最多3名已受到永久伤害的指定将领造成1点永久伤害”,在玩家派遣宋谦,成功解析后。宋谦进入到场上时,其毒箭1的效果和上场技能同时被触发。其控制者选择这两个效果的先后顺序,之后分别为这两个效果选择合法的目标。但需要注意的是,其毒箭1所选择的目标,若在此之前并未被标记永久伤害,则其上场技能中所要求的“已受到永久伤害的”将领并不能因称为毒箭的目标而成为所选择的目标。当玩家为毒箭和上场技能都选择了合法目标后,这两个效果按照其决定好的顺序被解析。

703.3c. 当同一个时间有多个触发式效果被触发,所有玩家均按照“主动玩家优先”原则决定这些效果被触发的顺序。随后,检查是否存在规则效果需要被处理。重复此过程,直到没有新的规则效果需要被玩家处理,则根据玩家各自决定的顺序开始解析被触发的触发式效果。之后,这些效果作用会同时被应用到游戏中。

例如:如规则703.3b中的例子,宋谦的毒箭1和上场技能同时被触发,其控制者选择这两个效果的先后顺序,之后分别为这两个效果选择合法的目标,之后按照该顺序被解析,最后这两个效果的效果作用同时被应用到游戏中。如果此情况下,其控制者场上存在谋略卡【赤壁-卧龙 121 尽入彀中】,其效果记着:“每当己方将领对敌方将领造成永久伤害时,己方烈弓指示物+1”。则其控制者会因为宋谦上场后的毒箭1和上场技能,使得烈弓指示物+1,而不是+2。

703.3d. 触发式效果被触发后,游戏会“暂停”正在进行的事情,这包括但不限于:使用卡牌或启动式效果,解析连环中的内容,执行效果作用或游戏动作。然后其控制者根据规则703.3b.~703.3d.之顺序进行处理,当所有步骤都满足后,触发式效果才会被游戏解析。解析完毕后产生作用,对游戏产生影响。

703.3e. 若在上述此过程中的任何一个步骤中，又有新的触发式效果被触发，则游戏依然会“暂停”正在解决的该触发式效果。新的触发式效果同样会按照上述规则被“插入式”处理。重复此过程，直到不再有新的触发式效果需要被处理。游戏解析完毕最新的触发式效果，并产生效果作用。最后游戏再回到上一个被“暂停”的事情，继续解决该事情，即是触发该上一个触发式效果的游戏情况已经不足。

703.3f. 触发式效果处理过程中会忽略规则效果之检查。见规则“804.规则效果”

703.4. 某些触发式效果的「触发条件」之前会对游戏的状况有额外的要求，此情况下，效果一般会用“若……，则当/每当……时”来描述。如果游戏状况并未满足效果中“若……”的部分中的要求，则该触发式效果并不会被触发。

703.5. 某些触发式效果的触发条件涉及某些卡牌的区域变化，这类触发式效果又被称为区域变化触发式效果。在处理这类触发式效果时，其「效果条件」中要求的卡牌将在其被移动到将要去的区域中被找到。常见的区域变化触发式效果是进入场上时被触发的效果、离开场上时被触发的效果以及因翻转从连环进入场上时触发的效果。

703.5a. 进入场上时被触发的效果是指卡牌进入到场上时才会被触发的效果。这样的效果文字描述包括但不限于：“当/每当「某卡牌」上场时”、“上场符号：……”、“当/每当「某持续/永续谋略」被解析时”或“当/每当「某宝物」被装备时”。每当这样的卡牌被解析完毕刚刚进入到场上时，其卡牌文字框中涉及“上场时”的效果便会被触发，并解析产生作用。其控制者场上其他涉及“「该卡牌」上场时”的效果也会在此时被触发。但需要注意的是，执行派遣或放置将领卡的动作涉及的触发式效果的「触发条件」格式通常为“当/每当「某玩家」摆放将领时”，这与涉及将领卡“上场时”的时点并不相同。游戏中，将领卡文字框中描述该将领卡进入场上时被触发的触发式效果又被称为“上场技能”。

703.5b. 离开场上时被触发的效果是指卡牌离开场上时被触发的效果。一张卡牌离开场上是指该卡牌从场上区域将被移动到卡组、手牌或墓地，亦或是被移出游戏。这样的效果文字描述包括但不限于：“当/每当「某卡牌」离场时”和“当/每当「某卡牌」从场上因阵亡或被破坏而被置入墓地时”。虽然卡牌的效果通常来讲，只有当卡牌在场上区域的时候才能被使用、被触发和产生作用。但针对卡牌效果中离开场上的触发式效果需要特殊对待。离开场上时被触发的效果会在其卡牌被移动到「效果条件」中所描述的区域时被触发，但其「效果作用」会在该卡牌离开场上前，对其场上最后的情况进行检查。即游戏会“回溯”到该卡牌离开场上前的最后时刻，来检查其可用的已知信息。例外的情况是，如果某张卡牌自身离开场上时被触发的效果，在该牌以盖放状态离开场上时，并不会被触发。但直到该将领离场的效果作用会在此时终止。

例如：【官渡-潮昇 007 汪昭】的效果记注着：“己方场上每有 1 名将领阵亡并因此被置入墓地时，可己方抓 1 张卡”，【赤壁-乘云 084 士壹】的效果记注着：“当士壹阵亡并因此被置入墓地时，己方选取：1 名守军将领”。【官渡-潮昇 107 杨秋】的效果记注着：“当己方场上将领离场时，将杨秋置入墓地”。若游戏中，某玩家场上同时存在这三名将领，并且汪昭和士壹同时因受到致命伤害而阵亡，并因此被置入墓地，则当汪昭和士壹被置入墓地时，该玩家可从卡组选取 1 名守军将领，抓 2 张卡，然后将杨秋置入墓地。这些被触发的效果由该玩家排序决定执行的顺序。

例如：将领卡【官渡-潮昇 001 骨进】的效果记注着：“骨进从场上被破坏并因此被置入墓地时，选取：1 名乌丸军”，谋略卡【鼎足-踞天 124 犬兔俱毙】的效果记注着：“牺牲 X 名指定己方场上将领，之后破坏 X 名指定敌方场上盖放将领”。如果敌方玩家成功发动犬兔俱毙，己方场上被盖放的骨进被破坏，则在骨进被置入墓地时，并不能触发其被置入墓地时的效果。

例如：【核心预组 005 传国玉玺】的效果记注着：“当装备将领从场上被置入墓地时，可选择 1 名敌方玩家，该玩家将其场上 1 张兵权置入墓地，之后将传国玉玺返回手牌”，若装备传国玉玺的将领被置入墓地，传国玉玺会因规则效果同时被置入墓地。然后传国玉玺因装备将领被置入墓地时的触发式效果被触发。同样的，若传国玉玺与其装备的将领同时被置入墓地，传国玉玺因装备将领被置入墓地时的触发式效果也同样会被触发。

例如：【鼎足-踞天 059 成公英】的部分效果记注着：“每当每有 1 名骑兵将领从场上被置入墓地时，己方可从己方墓地选取 1 件坐骑加入手牌”，若己方场上装备坐骑的骑兵将领被置入墓地，则其装备的坐骑会因规则效果同时被置入墓地。然后成公英的效果被触发，玩家可选择将该骑兵将领装备的坐骑加入手牌。

703.5c. 翻转时触发的效果是指将领卡因翻转进入连环，并解析完毕后，再进入到场上时被触发的效果。这样的效果文字描述包括但不限于：“翻转符号：……”和“当/每当「某将领」翻转时”。每当这样的卡牌被翻转后，便会进入连环，待其解析完毕刚刚进入到场上时，其卡牌文字框中涉及“翻转时”的效果便会被触发，并解析产生作用。其控制者场上其他涉及“「该卡牌」翻转时”的效果也会在此时被触发。另外，因某些效果作用可以翻转将领卡，当这些效果作用产生作用后，被该效果作用所影响的将领卡虽然未发生区域变化，但其翻转技能依然会被如同上述规则被触发并处理。需要注意的是，执行翻转某将领卡的动作涉及的触发式效果的「触发条件」格式通常为“当/每当翻转「某将领」时”，这与涉及将领卡“翻转时”的时点并不相同。“当/每当翻转「某将领」时”是指，玩家执行翻转某将领卡的动作时，而“当/每当「某将领」翻转时”是指某张将领卡因翻转进入连环，再被解析完毕到场上时。游戏中，将领卡文字框中描述该将领卡因翻转而进入场上时被触发的触发式效果又被称为“翻转技能”。

例如：【赤壁-乘云 059 巩志】的效果记注着：“暗箭 2；翻转：可盖放其他 1 名指定场上将领，当其控制者回合开始时，翻转该将领”，其效果中的稟赋也属于翻转时触发的稟赋。若玩家翻转巩志，巩志进入连环。若巩志在连环中被破坏，则巩志不会再进入场上，所以其暗箭稟赋和翻转技能不会被触发。

703.5d. 如果某张卡牌具有“上场时触发”（规则 703.5a.）的效果或“翻转时触发”（规则 703.5c.）的效果，则在其该类效果被触发时，其本身文字框中的其他在场上才会产生作用的效果，在其该类被触发的效果被解析完毕之前不会产生作用。在这类触发式效果解析完毕后，其在场上的效果便会产生作用。所以如果有其他效果作用导致其在这类触发式效果解析完毕后将离开场上，则一般情况下其“离场时触发”（规则 703.5b.）的效果便会产生作用。

例如：将领卡【赤壁-流火 056 锦帆水战营】的效果记注着：“上场：可指定敌方场上 1 名将领具有水涟标记；每当敌方场上将领具有水涟标记时，该将领控制者支付给己方 2 粮”。当玩家派遣锦帆水战营将领上场时，在该将领卡被放入连环时，游戏中“每当「某玩家」摆放将领时”的效果就会被触发。当锦帆水战营被解析完毕进入到场上时，其上场技能就会被触发。而同时，其他符合“「该卡牌」上场时”的效果也会被触发。但需要注意的是，虽然因该锦帆水战营的上场技能，敌方场上某名将领获得了水涟标记，但因为此时其在场上才会产生作用的效果并不会产生作用。所以该张锦帆水战营在场上触发式效果“每当敌方场上将领具有水涟标记时，该将领控制者支付给己方 2 粮”并不会被触发。

例如：将领卡【鼎足-归神 093 张达】的效果记注着：“暗箭 2；张达对具有忠义的将领造成的伤害+1”；每当玩家翻转张达后，每当其翻转时的稟赋暗箭便会触发，但在解析该触发式效果时，张达在场上具有的静止时效果“张达对具有忠义的将领造成的伤害+1”并不会产生作用。所以一般张达因翻转的暗箭稟赋对敌方忠义将领造成 2 点永久伤害，而不是 3 点。

例如：将领卡【鼎足-归神 081 廖化】的效果记注着：“援军；当廖化离场时，己方可抓 1 张卡”。谋略卡【鼎足-归神 147 先声夺人】的效果记注着：“每当敌方将领上场时，若未盖放上场，则先声夺人对其造成 X+1 点永久伤害，之后将先声夺人置入墓地，X 为己方场上弓兵兵权数量”。玩家 A 控制廖化上场，玩家 B 场上存在 2 张弓兵兵权，且存在先声夺人。廖化上场时，同时触发其自身的援军稟赋和玩家 B 场上先声夺人的效果。主动玩家 A 先排序，执行廖化的援军稟赋后，玩家 B 的先声夺人对廖化造成 3 点永久伤害，导致廖化阵亡。之后廖化会被置入墓地，当廖化被置入墓地时所有涉及“上场时触发”（规则 703.5a.）已经解析完毕，所以廖化“离场时触发”（703.5b.）的效果会被触发并产生作用，玩家 A 可抓 1 张卡。

703.6. 某些特殊情况下，即使卡牌在游戏中存在的实际区域发生了变化，但并不会导致「触发条件」涉及因该卡牌进入场上或因卡牌离开场上的触发式效果被触发。这些情况如下：

703.6a. 玩家翻转将领或从场上发动盖放的谋略，导致其进入连环。

703.6b. 因玩家翻转将领或从场上发动盖放的谋略，导致其进入连环，解析完毕后若进入场上。

703.7. 某些效果作用可能会创造一个在其产生作用之后游戏的某个时间才会被触发的触发式效果，这类触发式效果是延迟触发式效果。延迟触发式效果的控制者即是创造该效果的效果作用之效果所在的卡牌的控制者。

703.7a. 在一个延迟触发式效果被触发之前，除非其所指定的目标不再在其效果所指定的区域中，否则无论该目标的特征、状态或角色等被要求的已知信息发生了何种改变，该延迟触发式效果依然会再被触发。

704. 处理静止式效果

704.1. 静止式效果会在游戏中一直产生作用，对游戏产生持续的影响。他们不能被使用，也不会被触发。其效果描述通常是叙述某一个客观的事实。

704.2. 静止式效果产生持续性效果作用，其中一些是替代性效果作用或防止性效果作用。这些效果会在其所在的卡牌在场上时，涉及其“上场时”的效果被解析完毕后，便开始一直产生作用，其作用会持续影响其效果描述中所提及区域中的特定状态、角色和特征的对象。

704.3. 某些静止式效果是卡牌特征定义类效果，它们传达有关于卡牌的某些特征之信息，这些特征信息通常需要在其他地方被却确认。

704.3a. 一个静止式效果在符合下列条件时，为特征定义类效果：(1)它对某卡牌的阵营、兵种属性、特性、兵权条件、智力条件、亦或是能力值进行定义；(2)它不会直接影响其他卡牌的特征；

704.4. 静止式效果的控制者即是其所在卡牌的控制者。

704.5. 静止式效果通常会对卡牌的特征、状态或角色进行修改，亦或是修改某些规则，并持续产生影响。当某个静止式效果所在的卡牌不再在场，亦或是其效果中提及对象的特征、状态、角色、控制者亦或是游戏区域发生改变，使得其不再满足该静止式效果中所定明的条件，这都会使得该静止式效果所产生的持续性效果作用不再影响该对象。

705. 解析连环中的牌或启动式效果

705.1. 每当所有玩家都连续让过其行动权后，游戏便开始解析连环中的所有内容。游戏会从最后加入连环的内容开始解析，此规则又被称做“后发先至”原则。

705.2. 如果连环中解析的内容是一张瞬时谋略卡或启动式效果，游戏遵循以下解析规则，并且在此过程中，规则 705.2a.和 705.2b.中的内容必须为遵循的第一步和第二步，之后规则 705.2c.、705.2d.和 705.2e.中的内容并无遵循的特定顺序，而规则 705.2f.则是需要遵循的最后一步。

705.2a. 如果效果描述中提及“指定”某个目标，游戏会在解析到其所在的效果时，检查该目标是否依然合法。检查的内容包括但不限于：该目标的特征、状态、角色、所在区域。同时，若该卡牌具有智力条件，游戏会检查其目标的智力是否满足智力条件的要求。一旦以上所提到的任何一个实例发生改变，导致该目标不再符合其效果描述中所约束之内容，则该目标不合法。如果效果提及的“指定”目标部分不合法，则在效果被解析完毕后，其效果作用将不会对不合法的目标产生任何作用。如果效果提及的“指定”目标全部都不合法，则该卡牌会被破坏，移出连环，并被置入其拥有者的墓地。这是一个规则效果。

705.2b. 如果其效果描述中提及“若……，则……，否则……”这样的描述。即表示该卡牌之效果在被解析时需对其控制者的游戏状况进行额外检查。如果满足效果中“若……”这部分中所提及的情况，则其效果中“则……”这部分中所提及的效果便会产生作用。反之，“否则……”（如果有的话）这部分中所提及的效果才会产生作用。此情况只在该卡牌的该效果被解析时才被检查，且只检查一次，而在此之前或之后的情况对此检查并不产生影响。

705.2c. 解析一张瞬时谋略或启动式效果，即解析其卡牌上的效果或启动式效果本身。玩家需遵循其效果的书写印制顺序，依次解析。被解析的效果便会产生效果作用。玩家根据其作用行事。但某些替代性效果作用可能会改变此情况，如涉及此类情况，玩家应理解完整段效果之用意后，再进行行事，而非机械式的按照其行文顺序进行行事。

705.2d. 如果效果需要确定某个还未确定的信息（如未知量“X”亦或分配伤害等），且这些目标并没有被“指定”关键词所修饰，则玩家需要在该效果被解析时确定这些信息。

705.2e. 如果效果的描述中涉及需要多个玩家执行多个动作，则根据“主动玩家优先”原则执行。

705.2f. 解析连环中的瞬时谋略卡或启动式效果的最后一步，则是将被解析完毕的瞬时谋略卡置入墓地，将被解析完毕的启动式效果移出连环。

705.3. 如果连环中正在被解析的瞬时谋略卡或启动式效果被破坏或被移出连环，则该卡牌未解析的效果将不会再解析，也不会产生效果作用。如果连环中的启动式效果在解析过程中，创造该效果的卡牌不再在场上，连环中的该启动式效果依然会被解析，并在解析后产生效果作用。但例外的是，如果连环中的启动式效果在被解析完毕后，要求创造该效果的卡牌亦或是其他卡牌行事，而这类卡牌已不再其效果所要求的区域，则该启动式效果不会产生效果作用。

705.4. 如果连环中解析的内容是一张将领卡，或一张持续谋略卡或永续谋略卡，亦或是一张宝物卡，则游戏解析的是连环中的这张卡牌，而不是其上的任何效果。解析连环中的这类卡牌只需要一个单一的步骤，即是在这类卡牌被解析完毕后，将其放入到其控制者的场上。但玩家仍需遵循以下额外规则：

705.4a. 如果解析的卡牌其“上场技能”、“上场时”、“被解析时”的触发式效果中提及“指定”某个目标，则在解析瞬时谋略卡或启动式效果过程中，规则 705.2a.中的情况同样适用于此情况。注意，其中唯一不同是，如果连环中的将领卡之上场技能所提及的“指定”目标全部都不合法，则并不会导致该将领卡被破坏，该将领卡不会移出连环，也不会被置入其拥有者的墓地。

705.4b. 如果解析的卡牌是宝物卡，游戏会再次检查其将要装备的将领是否仍然符合其装备条件。若其将要装备的将领不再符合其装备条件会不再在场上，则该连环中的宝物会被破坏，移出连环并置入其拥有者的墓地。

705.5. 连环中的所有内容都被解析完毕后，主动玩家会再次获得行动权。

706. 效果作用

706.1. 效果的作用即是指效果对游戏产生的影响结果。当连环中的瞬时谋略卡的效果或连环中的启动式效果被解析时，亦或是触发式效果被触发后被解析时，便会产生一个或数个一次性效果作用或持续性效果作用。在场上的卡牌的静止式效果会产生一个或数个持续性效果作用。效果文字描述本身并不是效果作用。

706.2. 效果作用尝试对游戏产生的影响必须尽最大可能的被执行，若没有按照效果作用要求的最大数量执行(例如玩家只有 1 个铁盾指示物，执行“-2 铁盾指示物”的效果作用)，则这样的效果作用被称为“未完整执行”。

706.2a. 某些效果作用会根据其本身的效果文字描述被分为几个部分，这些部分通常会以“后”、“之后”或“然后”这样的关键词作为区分。此类情况下，若关键词之前的部分未被完整执行，则其后的部分不予执行。

706.2b. 使玩家粮草增加超过上限的效果作用并不是“未完整执行”，虽然超过其上限部分的粮草并未实际产生作用。

706.2c. 要求多个不同玩家行事的效果作用，若其中一名或多名玩家并未完整执行，并不影响其他完整执行了该效果作用的玩家执行其后的效果作用。

706.2e. 效果作用中产生会超出将领或阵型致命伤害的伤害虽然并不产生作用，但这并不是“未完整执行”的效果作用。

706.2d. 如果某个效果作用被其他替代性效果作用改变，若替代过后的效果作用被玩家完整执行，则替代之前的效果作用并不是“未完整执行”的效果作用。

706.3. 效果文字描述中包含“可”的效果作用，表示玩家可以选择是否执行该效果作用。若未包含该关键词，则玩家必须尽最大可能执行。

706.4. 某些效果作用或规则效果需要确定其某个效果作用或伤害的来源，在确定某个效果作用或伤害的来源时，产生该效果作用的效果所在的卡牌或是造成该伤害的卡牌即是该效果作用或该伤害的来源。

706.4a. 如果某个情况需要确定针对于某个对象的效果作用或伤害的唯一来源，且该对象存在多个来源，则以相对最后作用于该对象的效果作用或伤害的来源为准。

706.5. 某些持续性效果作用是替代性效果作用或防止性效果作用，见规则“替代性效果作用”和“防止性效果作用”。

707. 一次性效果作用

707.1. 一次性效果作用只会尝试对其对象行事一次。这包括但不限于：破坏将领、移动卡牌的区域、改变卡牌的状态、造成伤害等。

707.2. 某些一次性效果会创造一个延迟触发式效果，这些效果会指示玩家在该效果作用创造出该效果之后的某个游戏时间来做事（通常是某个特定的时间），而并不是在当卡牌或效果在连环中被解析时做事。

708. 持续性效果作用

708.1. 持续性效果作用会在某个固定的期限内或无期限对卡牌信息、控制权、玩家或规则产生影响。

708.2. 持续性效果作用可能是被正在被解析的瞬时谋略卡、启动式效果或触发式效果所创造。

708.2a. 此情况所创造的持续性效果作用，在这些卡牌或效果被解析时便会开始产生作用。通常以这种情况创造的持续性效果作用会有一些的时期限制（如“直到回合结束”），如果没有，则其会一直产生作用直到游戏结束。

708.2b. 此情况所创造的持续性效果作用如果包含未知量（如“X”），则该变量值只在其解析时创造出该持续性效果作用时被确定一次。

708.2c. 此情况所创造的持续性效果作用，其作用对象只针对其被创造时的游戏情况、目标卡牌的特征、状态或角色进行检查。在此之后的时间中，再次符合该持续性效果作用的游戏状况或目标卡牌，便不会被此持续性效果作用所应用。在其被创造时所影响的对象之特征、状态或角色发生改变，该持续性效果作用依然会继续应用于该对象。即因此而被创造的持续性效果作用之作用对象或目标会被“锁定”。

例如：一张瞬时谋略（或是一个启动式效果亦或是一个触发式效果的效果作用）的效果记着：“己方场上骑兵将领攻+1，直到回合结束”，则在这张瞬时谋略卡被解析时（或启动式效果被解析时，亦或是触发式效果被触发时），己方场上的所有骑兵便会攻+1，但若在此之后，这些骑兵变成了刀盾将领，依然会被此效果作用。又若在此之后，己方派遣了1名骑兵将领上场，该骑兵将领并不会因此效果攻+1。

708.2d. 需要特殊看待的情况是，此情况所创造的持续性效果作用，如果对创造该持续性效果作用所在的卡牌自身的智力条件进行修改，除非其持续性效果作用本身对其影响的区域有所定明，否则该持续性效果作用在该卡牌被置入墓地后，便不会再产生作用。

例如：一张瞬时谋略【赤壁-乘云 104 离间计】的部分效果记着：“若己方场上步兵兵权数量 ≥ 4 ，则离间计智力条件+2”，则在该谋略解析时，修改其智力条件的效果作用在离间计被解析完毕置入墓地后，便不再产生作用。

例如：一张持续谋略【鼎足-踞天 132 鼓饒旗靡】的部分效果记着：“当鼓饒旗靡解析时，若己方场上存在勇略将领，则鼓饒旗靡智力条件+3”，则在该谋略解析完毕，进入场上时，其“解析时”的效果被触发，则修改其智力条件的效果作用在鼓饒旗靡被置入墓地后，便不再产生作用。

708.3. 持续性效果作用可能是被静止式效果所创造。

708.3a. 由静止式效果所创造的持续性效果作用并不会固定其作用的对象，它会适用于游戏中任何时候符合其描述的任何目标或游戏情况。

708.3b. 由静止式效果所创造的持续性效果作用将会一直对游戏产生影响，直到创造它的效果所在的卡牌不再在所要求的特定区域。

708.3c. 一张卡牌的静止式效果所创造的持续性效果作用，若会影响其他卡牌，则在其他卡牌进入到其所要求的特定区域后，便对该其他卡牌产生影响。

例如：一张永续谋略的效果记着：“己方场上骑兵将领攻+1”，则在这张永续谋略在场上产生作用后，己方场上的所有骑兵便会攻+1，但若在此之后，这些骑兵变成了刀盾将领，则此效果作用便不会再作用于这些将领。又若在此之后，己方派遣了1名骑兵将领上场，该骑兵将领同样也会因此效果攻+1。

709. 持续性效果作用的互动

709.1. 确定一张卡牌的特征的数值时，首先由卡牌的其本身的初始特征开始，之后适用于其的持续性效果作用将以一系列分层形式，按照以下顺序被应用到该卡牌：

709.1a.层(1). 改变控制者的效果作用被应用。

709.1b.层(2). 改变角色的效果作用被应用。

709.1c.层(3). 改变阵营的效果作用被应用。

709.1d.层(4). 改变兵种属性的效果作用被应用。

709.1e.层(5). 改变特性的效果作用被应用。

709.1f.层(6). 改变兵权条件的效果作用被应用。

709.1g.层(7). 改变文字框内容的效果作用被应用。

709.1h.层(8). 改变能力值的效果作用被应用。

709.2. 在规则 710.1a.层(1)~710.1a.层(7).每个分类层中，卡牌特征定义类效果的效果作用（见“规则 704.3”）会先被应用，然后所有其它的效果作用会根据各自的时间印记系统再被应用（见“规则”）。注意，效果作用的从属关系可能会改变同一个分类层中效果作用被应用的顺序。（见“规则”）

例如：一张永续谋略的效果记着：“己方场上骑兵将领攻+1”，则在这张永续谋略在场上产生作用后，己方场上的所有骑兵便会攻+1，但若在此之后，这些骑兵变成了刀盾将领，则此效果作用便不会再作用于这些将领。又若在此之后，己方派遣了1名骑兵将领上场，该骑兵将领同样也会因此效果攻+1。

709.3. 在规则 710.1a.层(8)中，持续性效果作用将以下列一系列子层形式，按照以下顺序被应用到卡牌。在同一个分类子层中，效果作用会根据各自的时间印记系统被应用（见“规则”）。注意，效果作用的从属关系可能会改变同一个分类子层中效果作用被应用的顺序。（见“规则”）：

709.3a.层(8)~子层(1). 卡牌特征定义类中定义能力值的效果作用（见“规则 704.3”）。

709.3b.层(8)~子层(2). 设定能力值为某个特定数值的效果作用。

709.3c.层(8)~子层(3). 对能力值数值进行增加或减少的修改之效果作用。

709.3d.层(8)~子层(4). 交换能力值的效果作用。

例如：一个能力值为 3/1/0 的将领，被一个“命+1”的效果作用所影响，它成为 3/2/0 的将领。之后一个交换其攻命值的效果作用于这个将领，则它的能力值为 2/3/0。再然后，一个新的效果作用“攻+3”被应用到该将领，由此，则该将领被交换能力值之前的能力值为 6/2/0，所以其被交换之后的能力值应该为 2/6/0。

例如：一个能力值为 3/1/0 的将领，被一个“命+1”的效果作用所影响，它成为 3/2/0 的将领。之后一个交换其攻命值的效果作用于这个将领，则它的能力值为 2/3/0。若之后“命+1”的效果在交换攻命值的效果之前结束，则该将领成为 1/3/0 的将领。

709.4. 对于某个卡牌而言，游戏会持续并自动地按照分层系统所决定的顺序使适用于这张卡牌的持续性效果作用被应用。所有对该卡牌所做出的更改都会在瞬间完成。

例如：一张永续谋略 A 的效果记着“己方场上骑兵将领攻命+1”。若己方场上存在谋略 A 和一个将领 A (2/2/0,刀盾)。如果一个效果作用使得将领 A 具有骑兵属性(层(4))，则将领 A 会因谋略 A 的效果“攻命+1”(层(8)~子层(3))，将领 A 成为一个 3/3/0，骑兵+刀盾的将领。若在游戏之后的时间中，将领 A 不再具有骑兵属性，则将领 A 又会变回到一个 2/2/0 的刀盾将领。

例如：己方场上 1 名 3/2/0 的弓兵将领 A，其兵权条件为 2 弓。永续谋略【核心预组 043 齐射】的效果记着：“若己方场上弓兵将领数量≥4，则己方场上所有弓兵将领攻+1”(层(8)~子层(3))，若这张永续谋略在场上产生作用，则将领 A 成为 1 名 4/2/0 的弓兵将领。【2013 月赛 006 左慈】(1 名 0/2/3 的将领)的效果记着：“上场：指定敌方场上 1 名兵权条件总数≤2 的将领攻命为左慈初始攻命，直到左慈不再在己方场上”(层(8)~子层(1))。若敌方玩家派遣左慈上场指定将领 A 为目标，则将领 A 会成为 1/2/0 的弓兵将领。（因左慈的效果先被应用，所以将领 A 成为 0/2/0，然后在因齐射的效果+1 攻，成为 1/2/0）

709.5. 如果一个效果作用将在多个层和/或子层中被应用，效果作用的各个部分分别在它们对应的层中被应用。如果一个效果作用开始在一个层和/或子层中被应用，它将继续对同样的卡牌在其它适用的层和/或子层中生效，即使产生该效果作用的效果在此过程中被移除。

例如：如果某个效果作用记注着：“己方场上所有枪兵将领攻命+2 且仅具有骑兵”，若其针对适用的卡牌开始被应用，改变兵种属性的效果作用被应用在层(4)中，改变能力值的效果作用被应用在层(8)~子层(3)中，即使届时该将领已不再是枪兵将领。

709.6. 在同一个分类层或子层中，一般情况下使用时间印记系统来决定效果作用被应用的顺序。一个具有较早时间印记的效果作用在具有较晚时间印记的效果作用之前被应用。

709.6a. 由一个静止式效果所产生的持续性效果作用，其时间印记即是在该静止式效果所在卡牌进入到场上的时间印记，亦或是创造该静止式效果的效果作用所具有的时间印记。

709.6b. 由瞬时谋略卡、启动式效果或触发式效果所创造的持续性效果作用，其时间印记即是在其被解析后，被创造出来的时间印记。

709.6c. 如果数个持续性效果作用会在同时拥有时间印记，则根据“主动玩家优先”原则，由其控制者决定其各自的时间印记。

709.7. 在同一个分类层和/或子层中，有时使用从属系统来决定效果作用被应用的顺序。如果存在从属关系，它将覆盖时间印记系统。

709.7a. 如果一个效果作用与另一个效果作用满足下列所有条件：

- ①在同一个分类层和/或子层中被应用（参见规则 709.1 和 709.3）；
- ②后者被应用的顺序将改变前者效果作用的描述或存在、改变它将被应用的对象、或改变它将被应用的内容；
- ③这两个效果作用不都是或都不是卡牌特征定义类的效果；

则前者效果作用“从属于”后者效果作用。否则，这两个效果作用并不从属于彼此。

709.7b. 一个从属于一个或多个其它效果作用的效果作用，会保持等待状态，直到这些效果作用均已被应用。如果多个从属效果作用将同时被应用，它们将按照相对的时间印记顺序被应用。如果多个从属效果作用形成从属循环，则忽略此规则且这些在从属循环中的效果作用将按照时间印记顺序被应用。

709.7c. 在每个效果作用被应用之后，将重新确定剩余的效果作用被应用之顺序，而且如果一个还没有被应用的效果作用成为从属或不再从属于其它还没有被应用的效果作用，则它的顺序就可能会改变。

709.8. 一个持续性效果作用可以覆盖另一个。有时一个效果作用的结果将决定另一个效果作用是否被应用或该效果作用的内容。

例如：如果某个效果作用记注着：“己方场上主将获得火矢 1”，而另一个效果作用记注着：“己方场上主将失去火矢”。这两者并不从属于彼此，因为并没有改变它们影响的对象或影响的内容。则它们按照时间印记被应用，拥有较晚时间印记的效果作用会覆盖掉较早时间印记的效果作用。

例如：【赤壁-乘云 123 鸟铳求饱】的效果记注着：“1 回合内，己方场上兵权条件总数≤4 的刀盾将领攻+3，命-2 并具有掠夺”，若其针对适用的卡牌开始被应用，改变文字框内容的效果作用被应用在层(7)中，改变能力值的效果作用被应用在层(8)~子层(3)中，即使在此过程中适用于该效果作用的将领不再是刀盾将领。

例如：己方场上存在 1 名 2/2/0 的枪兵将领张三，一张宝物卡的效果记注着：“装备将领具有骑兵”（层(4)），另一个永续谋略的效果记注着：“己方场上所有骑兵攻+2”。则装备将领都会因为永续谋略的效果作用攻+2，无论其之前的兵种属性。

709.9. 若一个持续性效果作用创造它的效果中包含“始终”关键词，这种情况下，时间印记系统不适用于此情况。这样的持续性效果作用将覆盖同类层或子层的其他效果作用。若同一个时间，存在多个同类层或子层包含“始终”关键词的效果作用，此情况下，这些效果作用适用于时间印记系统。

709.10. 一些持续性效果作用影响玩家而不是卡牌。所有此类效果作用在决定卡牌的特征之后按照时间印记被应用。参见时间印记系统和从属关系系统的规则（规则 709.6 和 709.7）。

709.11. 一些持续性效果作用影响游戏规则而不是卡牌。（例如：一个效果作用可能使得玩家或一张将领卡不能发动进攻）。这类效果作用在所有其它持续性效果作用被应用之后再被应用，并按照时间印记顺序被应用。参见时间印记系统和从属关系系统的规则（规则 709.6 和 709.7）。

710. 替代性效果作用

710.1. 一些持续性效果作用是替代性效果作用。替代性效果作用会在某些事情被确定后，实际发生前改变已经被确定的结果。

710.1a. 效果作用中包含“改为”这样的关键词即是替代性效果作用。通常情况下，“改为”之后所描述的情况即是某个游戏状况被替换掉后需要发生的事情。

710.1b. 效果作用中包含“跳过”这样的关键词即是替代性效果作用。通常情况下，被“跳过”的内容将不会发生。

710.2. 对因使用瞬时谋略或使用启动式效果而产生的替代性效果作用而言并没有特殊限制。这些效果作用直到它们被用掉或其有效期限结束之前都始终有作用。

710.3. 替代性效果作用必须在对应的事情发生之前存在；它们不能“回溯”并改变已经发生的事情。产生这些效果作用的卡牌或效果经常作为响应产生的事情来被使用，以导致将在事件发生之前结算。

例如：某个玩家响应将要破坏一名将领的效果作用，而使用了一张可以将其生还的谋略。

710.4. 一个替代性效果作用不会反复引发其本身，且对每个受影响的事情或可能替代它的事件只有一次机会产生作用。

例如：某个玩家场上存在两名将领，且都具有“如果己方场上将领将对敌方粮草造成伤害，则改为造成 2 倍的伤害”。一般而言，能够造成 3 点伤害的将领，在受到这样两个替代性效果作用的影响下，将造成 12 点伤害。而并不是 3 点，也不是无穷大的伤害。

710.5. 如果某个事情被替换掉，则该事情并未发生。所发生的事情为替代之后的事情，由替换之后的事情触发涉及此类情况的触发式效果。若某个事情被替换掉之后，玩家不能执行，则该事情会被忽略，即不产生任何作用。

710.6. 如果一个替代性效果作用将要替换另一个事情，但后者事情并未发生，则该替代性效果作用不会做任何事情。

710.7. “生还”是一种替代性效果作用，包含“生还”的效果作用中并不会包含关键词“改为”。但其意指“每当该将领阵亡时被破坏时，如果该将领会因此将被置入墓地，则改为清除其受到的所有伤害，且该将领离开战斗。”

710.7a. 同一时间针对于同一个目标的多个“生还”效果作用只会有一个产生作用，若最先被解析的“生还”效果作用成功产生作用，则之后的“生还”效果作用不会产生作用。

710.8. 某些替代性效果作用会将「某来源」对「某目标」造成的伤害改为对另一个「新目标」造成之。如果「新目标」不再在场上，则该替代性效果作用不会产生作用。

710.9. 某些替代性效果作用会要求“跳过”某个流程或阶段，被跳过的流程或阶段意即被“改为”不会发生任何事情，包括其中的游戏动作。任何一个跳过“某一个”流程或阶段的替代性效果作用都不能被忽略。即多个跳过下一个流程或阶段的替代性效果作用会依次产生作用，而不是在同一时间一起产生作用。

710.10. 如果某个效果作用被其他替代性效果作用改变，若替代过后的效果作用被玩家完整执行，则替代之前的效果作用并不是“未完整执行”的效果作用。

711. 防止性效果作用

711.1. 一些持续性效果作用是防止性效果作用。防止效果作用会在某些事情被确定后，阻止将要发生的事情。

711.1a. 效果作用中包含“防止”这样的关键词即是防止性效果作用。通常情况下，“防止”之后所描述的内容即是该效果作用将要防止所发生的事情。

711.2. 多数防止性效果作用应用于即将造成的伤害。

711.3. 被防止性效果作用所防止的伤害事件并不会发生。

712. 替代性或防止性效果作用的互动

712.1. 如果两个或更多替代性或防止性效果作用尝试改变一个事情将如何影响一个玩家或一张卡牌，受影响的卡牌的控制者或受影响的玩家按照下列顺序来选择其中一个产生作用。如果两个或多个玩家需要同时做出选择，则按照“主动玩家优先”原则的顺序做出选择。

712.1a. 如果任何替代性或防止性效果作用将影响一张卡牌的卡牌特征，则必须选择其中一个。如果没有，则继续规则 712.1b.。

712.1b. 任何适用于当前事情的替代性或防止性效果作用均可以被选择。

712.1e. 一旦被选择的效果作用产生作用，重复此步骤，检查是否还存在适用于改变之后的事情的替代性或防止性效果作用，直到没有剩余的效果作用可以被应用。

712.2. 如果数个替代性或防止性效果作用试图改变同一个事情对某个目标的影响，且其方式互相抵触。则由受影响的目标的控制者或受影响的玩家选择哪个效果作用被应用。之后，若另一个效果作用依然可以被应用，则其才也可以被应用。若双方必须同时作选择，则按照“主动玩家优先”原则决定。

例如：某个玩家场上的卡牌中，其中一张具有“如果「某卡牌」将要被置入墓地，则改为将其返回卡组底”，另一张具有“如果「某卡牌」将要被置入墓地，则改为将其返回手牌”，则由实际受到影响的「某卡牌」的控制者决定哪一个效果作用首先产生作用，之后另一个将不会产生作用。

例如：玩家 A 场上存在持续谋略【鼎足-踞天 137 事半功倍】，其效果记注着“当前玩家回合内，己方如果将要+X 粮，则改为+2X 粮”，其对手玩家 B 场上存在持续谋略【鼎足-踞天 139 事与愿违】，其效果记注着“1 回合内，敌方玩家如果将要+X 粮，则改为-X 粮”，玩家 A 回合内，如果玩家 A+5 粮的事情将要发生：1) 玩家 A 为主动玩家，若选择【事半功倍】的替代性效果作用先影响，则改为+10 粮。此结果确认后，检查依然存在由【事与愿违】产生的能够影响其结果的替代性效果作用存在，则【事与愿违】的替代性效果作用会产生作用，玩家 A 最终会-10 粮。2) 玩家 A 为主动玩家，若选择【事与愿违】的替代性效果作用先影响，则改为-5 粮。此结果确认后，检查将要发生的事情，已经不存在满足【事半功倍】的替代性效果作用所要求的事情，所以【事半功倍】将不会产生作用。最终玩家 A-5 粮。

712.3. 某事件被替代性效果作用或防止性效果作用影响后，有可能使另一个替代性效果作用或防止性效果作用对此事件产生影响。

8. 其他规则

800. 一般规则

800.1. 某些效果具有选择模式，具有选择模式的效果在其描述开头会用格式“选择下列 1 个效果”或“「某个特定玩家」选择下列 1 个效果”来表示。

800.1a. 具有选择模式的效果之控制者，在使用包含这类效果的卡牌，或使用这类的启动式效果，亦或是这类触发式效果被触发时，需要对其所选择的内容做出宣告，即根据其模式要求选择使用哪一个效果。若其控制者将要选择的其中某一个效果不能合法被使用或触发（如效果需要选择合法的目标），则该控制者不能选择该效果。若其选择模式下的所有效果都不能被选择，则该效果不能被使用，被触发的效果也不会产生作用。

800.1b. 具有选择模式的效果之控制者，即是将该效果所在卡牌的控制者。无论其选择模式是否是“「某个特定玩家」选择下列 1 个效果”。

800.1c. 如果具有选择模式的效果要求「某个特定玩家」做出选择，则「该特定玩家」需要对其所选择的效果中其他额外需要被选择的内容做出选择，这包括效果的目标，需要分配的伤害，需要确定的数量等。

800.1d. 如果具有选择模式的效果要求多个「特定玩家」做出选择，则这些玩家的选择顺序由该具有选择模式的效果之控制者决定。

800.2. 某些效果作用可能会使游戏中的卡牌被分为两个或跟多的“堆”。

800.2a. 除非特殊说明，否则被这类效果作用所影响的卡牌必须每一个都被实际地分配到其中任何一堆中。

800.2b. 除非特殊说明，否则被这类效果作用所影响的卡牌所分成的“堆”中必须包含至少一张卡牌。

800.2c. 卡牌被分成的“堆”并不是游戏区域，也不是卡牌的特征、状态。它是卡牌因效果作用表现出的排列方式。当一个效果作用被执行完毕，这些被分成数堆的卡牌会恢复至之前的状态。

801. 关键词

801.1. 三国智卡牌效果的文字描述中，大多数词语与通常使用的汉语意义相同，但有部分词语会有专门定义。这类词语在游戏中被称为“关键词”，它们是游戏术语。

801.2. 派遣

801.2a. 派遣是特指玩家在自己准备流程，拥有行动权且连环为空时，从手牌使用一张将领卡，将其放入连环的动作。

801.2. 放置

801.2a. 放置是特指玩家因某些效果作用，将一张将领卡从手牌摆放到场上的动作。

801.3. 发动谋略

801.3a. 发动是指玩家从手牌或从场上使用一张谋略卡，将其放入连环的动作。

801.3b. 发动谋略其含意可能包含两种。一种是指“玩家发动一张谋略”即使用一张谋略，另一种是指“一张玩家的发动谋略”，即该玩家连环中的一张谋略卡。“发动谋略”所表示意义根据其文字描述进行上下文理解后确定，切勿机械的认为其只表示某一种含意。

801.4. 装备宝物

801.4a. 装备是指玩家从手牌使用一张宝物卡，将其放入连环的动作。或是指从场上将一张宝物卡放到其他将领卡下方的动作。

801.4b. 装备宝物其含意可能包含两种。一种是指“玩家装备一张宝物”即使用一张宝物卡，另一种是指“一张玩家的装备宝物”，即该玩家连环中的一张宝物卡。“装备宝物”所表示意义根据其文字描述进行上下文理解后确定，切勿机械的认为其只表示某一种含意。

801.5. 阵亡

801.5a. 将领卡和阵型卡会阵亡。阵亡的将领卡被置入墓地。阵亡的阵型卡盖放在阵型槽中。

801.5b. 一张将领卡或阵型卡受到的伤害为致命伤害（见“规则 117.8.”），便会阵亡。阵亡的将领卡或阵型卡会离开战斗。

801.5c. 包含“生还”的替代性效果作用会改变此结果。

801.6. 破坏

801.6a. 被破坏的卡牌被置入墓地。

801.6b. 效果作用的结果若提及“破坏”会破坏一张卡牌。包含“生还”的替代性效果作用会改变此结果。被破坏的将领卡和阵型卡会离开战斗。

801.6c. 因规则效果连环中目标不合法的卡牌会被破坏。因规则效果，命为 0 的将领卡和阵型卡会被破坏。包含“生还”的替代性效果作用不能改变此结果。

801.7. 牺牲

801.7a. 被牺牲的卡牌被置入墓地。

801.7b. 效果作用的结果若提及“牺牲”，会使得场上的卡牌在其控制者的操作下被置入墓地。只有场上的卡牌会被牺牲。

801.7c. 被牺牲的卡牌不是被破坏的卡牌，也不是因受到伤害而阵亡的卡牌。包含“生还”的替代性效果作用不能改变此结果。

801.8. 舍弃

801.8a. 舍弃一张卡牌是指将卡牌从手牌置入墓地。

801.8b. 默认情况下，导致玩家舍弃手牌的效果作用由被该效果作用影响的玩家来选择舍弃哪一张手牌。例外的是，某些效果作用会要求玩家随机舍弃手牌或由特定玩家选择舍弃某张手牌。

801.8c. 舍弃手牌的动作须先选择确定将被舍弃的手牌，若效果作用要求玩家舍弃某种特定的卡牌，或需要用到被舍弃卡牌之正面信息，则在舍弃该手牌之前需展示将被舍弃的卡牌。游戏中若有用到所舍弃手牌的可用信息，均在此时被用到，并非该卡牌被置入墓地时。

801.9. 生还

801.9a. 只有场上的将领卡会被生还。

801.9b. 生还是一种替代性效果作用，意指“每当该将领阵亡时被破坏时，如果该将领会因此将被置入墓地，则改为清除其受到的所有伤害，该将领离开战斗。”

801.10. 对战

801.10a. 对战是指进攻将领或阵型与防守将领或阵型之间的战斗关系。也是将领或阵型对其他将领或阵型造成伤害的方式。

801.10b. 若在战斗中，则进攻的将领或阵型与防守它（或它们）的将领或阵型称为“对战的将领或阵型”或“对战中的将领或阵型”

801.10c. 某些效果作用会要求 2 名将领或阵型对战。这是指这两名将领相互对彼此造成等同于各自攻击力的战斗伤害。通常效果文字描述的格式为“使「某将领/阵型」与「某将领/阵型」对战”。

801.10d 因规则 801.10c.所述情况而对战的将领或阵型并不会产生一个额外的战斗流程。其中并不存在进攻将领与防守将领之区别。但先发禀赋依然会在此过程中产生作用。

801.11. 交换

801.11a. 某些效果作用的部分结果会指示玩家交换某个“东西”（如将领槽，粮草，控制权等），当这样的效果被解析，若所指示的交换无法完全进行，则交换不会发生，其效果作用不会对游戏产生影响。

801.11b. 交换动作执行过程中发生的事情会被游戏忽略，游戏只会检查被交换之对象在交换前与交换后的状态（如区域是否发生改变，数值是否发生变化等）。

801.11c. 如果某个效果作用指示玩家交换两张卡牌的控制权，若被交换控制权的卡牌之控制者为不同的玩家，则受影响的卡牌之控制者相互对换，交换事件发生。被交换控制权的卡牌，摆放在新控制者所属的将领槽中。除非特殊说明，否则其所在的将领槽由新的控制者决定。若被交换控制权的卡牌之控制者为同一个玩家，则交换事件不发生。

801.11d. 如果某个效果作用指示玩家交换两个区域中的卡牌，则在被交换的区域中的所有卡牌都会被交换。若从卡牌公开区域被交换至非公开区域，则玩家需要非公开区域的卡牌充分随机化（如洗切卡组）。若被交换的区域中不存在卡牌，交换事件依然发生。

801.11e. 如果某个效果作用指示玩家交换两个将领卡所装备的宝物，若其中一名将领未装备，则交换事件发生。若交换宝物的将领都未装备宝物，则交换事件不发生。

801.11f. 如果某个效果作用指示玩家交换粮草总数，则每个玩家的粮草都增加或减少必要数量，使得其等于交换之前另一个玩家的粮草总数。例外的情况是，这个过程可以被涉及粮草增加或减少的替代性效果作用而改变，其交换结果可以触发涉及粮草增加或减少时的触发式效果被触发。

801.12. 支付

801.12a. 某些效果作用要求玩家支付粮草，则是指该玩家的粮草减少必要的数量，同时另一名玩家（支付对象）增加相等数量的粮草。

801.12b. 这个过程可以被涉及粮草增加或减少的替代性效果作用而改变，其交换结果可以触发涉及粮草增加或减少时的触发式效果被触发。

801.12c. 如果某个效果作用要求某个玩家支付粮草给另一个玩家，后者与前者为同一个玩家，则支付粮草的事情不会发生。

801.13. 抗免

801.13a. 抗免属于静止式效果，用文字“[某情况]抗免”来描述。通常情况下[某情况]指伤害，即伤害抗免，但也可能是其他情况。

801.13b. 具有“某伤害抗免”的将领不会受到所限定的伤害，之前被标记在其上的该种伤害会被清除。

801.13c. 具有“[某特性]谋略抗免”的将领不能成为该特性谋略所指定的目标，或是所应用的对象。

801.14. 展示

801.14a. 展示一张卡牌，是指将特定卡牌的所有正面信息呈现给所约束的玩家（通常是所有玩家）。或在执行其它动作的过程中，如果卡牌涉及非公开区域，且该卡牌的正面信息会被游戏用到，则其控制者也必须展示该卡牌。

801.14b. 如果某些效果作用要求展示某张卡牌，玩家在执行此过程中，还有其他卡牌需要被展示，便需要一并展示。

801.14c. 展示一张卡牌的动作不会使其离开原本的区域。在未特殊说明的情况下，所展示的卡牌在被展示后，会恢复展示之前的状态。

802. 禀赋

802.1. 大多数的效果会使用准确文字描述来指示该卡牌或效果可以做什么。但某些时候某些效果会相对常见，亦或是其准确的文字描述会占用文字框大部分的空间。这种情况下，这类效果会用特有的名称作为关键词来表示。某些禀赋后面会用括号对其相对详细的定义做出解析，这不属于另一个效果。

802.1a. 一些禀赋格式为“名称 数字”，这样的格式中的数字表示该禀赋的等级。禀赋等级的数字，直接代替其效果文字描述中相同格式的数字。

802.1b. 同一张卡牌上的数个同类型不同等级的禀赋，等级较高的会覆盖等级较低的禀赋。同一张卡牌上的数个同类型且等级相同的禀赋没有意义，只有 1 个产生作用。

802.1c. 不同卡牌上的相同类型的禀赋，相互独立，无论其禀赋等级如何，其效果作用和额外限制均不会相互影响。

802.2. 禀赋的名称用用灰色隶体汉字书写。一些禀赋的名称后面会使用黑色隶体汉字对其内容进行解释。

802.3. 禀赋效果可以是启动式效果、静止式效果或触发式效果中的任何一种，其处理办法与其所属于的效果类型相同。

802.4. 愈术 ×

802.4a. 愈术是一个启动式效果。

802.4b. -2 粮，：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 X 点永久伤害。

802.5. 刺探

802.5a. 刺探是一个静止式效果。

802.5b. 敌方玩家展示其回合抓卡阶段所抓到的卡。

802.6. 相术 ×

802.6a. 相术是一个触发式效果。

802.6b. ：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。

802.7. 援军

802.7a. 援军是一个触发式效果。

802.7b. ：1 张虎符兵权。

802.8. 威凛

802.8a. 威凛是一个触发式效果。

802.8b. ：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。

802.9. 毒箭 ×

802.9a. 毒箭是一个触发式效果。

802.9b. ：该毒箭将领可对 1 名指定敌方场上将领造成 × 点永久伤害。

802.10. 暗箭 ×

802.10a. 暗箭是一个触发式效果。

802.10b. ：该暗箭将领可对 1 名指定敌方场上将领造成 × 点永久伤害。

802.11. 火矢 ×

802.11a. 火矢是一个触发式效果。

802.11b. 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。

802.12. 刚勇

802.12a. 刚勇是一个触发式效果。

802.12b. 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 。

802.13. 荡枪 ×

802.13a. 荡枪是一个触发式效果。

802.13b. 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。

802.14. 镇守 ×

802.14a. 镇守是一个触发式效果。

802.14b. 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 。

802.15. 掠夺

802.15a. 掠夺是一个触发式效果。

802.15b. 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。

802.16. 先知 ×

802.16a. 先知是一个启动式效果

802.16b. ：查看己方卡组顶 × 张卡，之后按任意顺序返回卡组顶 。

802.17. 先锋

802.17a. 先锋是一个启动式效果。

802.17b. 舍弃 1 张虎符兵权，：放置该先锋将领上场。

802.16. 忠义

802.16a. 忠义是一个静止式效果。

802.16b. 忠义将领不能被敌方玩家控制且不会成为逃降将领。

802.17. 神算

802.17a. 神算是一个静止式效果。

802.17b. 己方谋略的智力条件 +1。

802.18. 背水 ×

802.18a. 背水是一个触发式效果。

802.18b. 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 。

802.19. 仗枪

802.19a. 仗枪是一个静止式效果。

802.19b. 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。

802.20. 联破

802.20a. 联破是一个静止时效果。

802.20b. 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。

802.21. 骁勇

802.21a. 骁勇是一个静止式效果。

802.21b. 骁勇将领或骁勇阵型必须被防守。

802.22. 虎视

802.22a. 虎视是一个静止式效果。

802.22b. 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。

802.22c. 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。

802.23. 强弓

802.23a. 强弓是一个静止式效果。

802.23b. 不具有强弓的将领不能防守该强弓将领。

802.23c. 将领和不具有强弓的阵型不能防守该强弓阵型。

802.24. 先发

802.24a. 先发是一个静止式效果。先发会改变玩家的伤害结算阶段。

802.24b. 如果战斗中存在具有先发的将领，则游戏会针对先发将领增加一个额外的伤害计算阶段，在此伤害计算阶段游戏仅针对战斗中的先发将领或阵型分配和计算伤害。在此额外增加的伤害计算阶段之后，再对针对战斗中的其他将领或阵型进行伤害计算。

802.24c. 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。

802.24d. 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。

802.25. 升盾 \times

802.25a. 升盾是一个静止式效果。

802.25b. 敌方对升盾将领造成的伤害 $- \times$ 。

802.26. 守护

802.26a. 守护是一个静止式效果。

802.26b. 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。

802.26c. 守护阵型因守护而受到的永久伤害改为战斗伤害。

802.26d. 守护将领或守护阵型因守护而受到的伤害不会产生穿透伤害。

802.26e. 守护将领或守护阵型不会因守护而受到多个来源的伤害，其来源是唯一的。

802.26f. 守护将领或守护阵型不能守护其自身不会受到的伤害。

802.26g. 守护将领或守护阵型因守护而受到的伤害不能被其他守护将领或守护阵型再次守护。

803. 游戏动作

803.1. 游戏动作是指由游戏自动产生的回合结构中的动作。它们通常发生在回合的流程或阶段开始时，亦或是结束时。游戏动作不用到连环。

803.2. 游戏动作不由任何玩家控制。

803.3. 回合每个流程或阶段开始时，相应在此阶段或流程开始时的触发式效果被触发后，游戏动作便发生。在此之后，若此阶段或流程会有玩家获得行动权，则玩家才会获得行动权。

803.4. 三国智的游戏动作如下：

803.4a. 重置阶段，主动玩家场上被横置的将领卡被重置。

803.4b. 抓卡阶段，主动玩家抓一张卡。

803.4c. 进攻阶段，主动玩家发动进攻。

803.4d. 主动玩家发动进攻后，主动玩家成为进攻玩家，主动玩家所进攻的目标玩家成为防守玩家。

803.4e. 防守阶段，防守玩家发动防守。

803.4f. 防守玩家宣布完防守目标后，进攻玩家对其所有发动进攻的将领或阵型造成伤害的顺序做出宣告。

803.4g. 伤害计算阶段，玩家分配其控制的将领所造成的伤害

803.4h. 清除阶段，清除标记在所有玩家场上将领卡和阵型卡的战斗伤害。

803.4i. 清除阶段，重置所有玩家场上盖放在谋略槽中被横置的谋略卡。

803.4j. 弃卡阶段，主动玩家舍弃手牌至手牌上限。

804. 规则效果

804.1. 规则效果是指由游戏自动产生的在一定条件下产生的作用。规则效果不用到连环。

804.2. 规则效果一直检查游戏，它不被任何玩家控制。

804.3. 规则效果对于游戏状况的检查与触发式效果类似，即都是在其所限定的条件被满足时就会产生作用。但需要注的是，同一时间或同一状况下，若有多个触发式效果和规则效果共同满足情况，则规则效果会在所有触发式效果被处理，并解析产生作用后，才会对游戏状况进行检查。

例如：触发式效果 A 记着：“每当己方场上将领受到永久伤害时，己方抓 1 张卡”；触发式效果 B 记着：“每当己方抓卡时，张三命 +1”；对于一个 1/1/0 的将领张三而言，若其因某个效果作用受到了 1 点永久伤害，则张三会阵亡。通常来讲，阵亡的规则效果条件被满足，张三会被置入墓地。但此时因为触发式效果 A 也同时被触发，所以在触发式效果 A 被解析完毕前，游戏不会检查该将领是否满足某个规则效果之情况，会先解析触发式效果 A。在触发式效果 A 被解析完毕后，触发式效果 B 又会被触发，游戏会继续解析触发式效果 B，在触发式效果 B 解析完毕后，再没有其他触发式效果需要解析。此时，张三的情况是 1/2/0 且受到 1 点永久伤害。所以张三并不会阵亡。

例如：玩家控制将领卡【赤壁-卧龙 53 张飞】作为主将上场，张飞 (4/3/1) 的上场技能记着：“：对敌方场上所有攻 < 张飞初始攻的骑兵或枪兵副将造成攻击差值的战斗伤害”。若敌方场上存在 1 名攻为 2 的骑兵将领，则张飞的上场技能会先触发并解析，张飞对敌方场上这名攻为 2 的骑兵将领造成 2 点 (4-2) 战斗伤害；并不是 4 点，因为“主将攻命 +2” (规则 804.5f.) 的规则效果还未被检查处理。

804.4. 如果一个规则效果导致某张卡牌离开场上的同时存在其他规则效果需要执行，则该卡牌的最后已知信息以所有规则效果执行之前的状态来决定。

例如：敌方玩家场上存在弓兵兵权数量为 2 张，且存在永续谋略【鼎足-归神 147 先声夺人】，其效果记着：“每当敌方将领上场时，若未盖放上场，则先声夺人对其造成 X+1 点永久伤害，之后将先声夺人置入墓地，X 为己方场上弓兵兵权数量”。己方玩家控制 1 名命为 3 的兵权条件总数为 4 的将领 A 作为主将上场。若此时关于将领 A 上场时触发的效果仅存在先声夺人的效果，则先声夺人的效果解析并产生作用，并对将领 A 造成 3 (2+1) 点永久伤害，之后置入墓地。将领 A 以已经受到 3 点永久伤害且命为 3 的情况在己方场上的主将槽中。之后，游戏检查所有满足情况的规则效果。将领 A 同时满足规则效果“主将攻命 +2” (规则 804.5f.) 和“致命伤害阵亡” (规则 804.5d.) 的情况，则将领 A 从己方场上主将槽被置入墓地。因为将领 A 在被所有规则效果执行前的最后已知信息为“因受到 3 点永久伤害而阵亡”。

804.5. 三国智的规则效果如下：

804.5a. 如果一个玩家的粮草总数等于或小于 0，在下一玩家获得行动权时，则该玩家退出该盘游戏

804.5b. 如果某名玩家需要抓卡，但其卡组剩余的卡牌数小于需要抓卡的卡牌数，则该玩家抓完其卡组剩余的所有卡牌后，在下一玩家获得行动权时，该玩家离开游戏。

804.5c. 如果某张卡牌不合法的占用其所在的卡牌槽，则该卡牌将返回其拥有者手牌。

804.5d. 如果一张将领卡累积受到的伤害大于或等于该将领卡的生命值，则该将领会受到致命伤害而阵亡，并因此而被置入其拥有者墓地。提及“生还”的效果作用会改变此结果。

804.5e. 生命值为 0 的将领卡会被破坏，并因此被置入墓地。

804.5f. 如果玩家场上的主将的初始兵权条件总数 ≥ 3 ，则其攻击力和生命值各 +2。

804.5g. 如果玩家场上的主将被置入墓地，则该玩家会失去主将槽，直到本盘游戏结束或有其他效果作用恢复该玩家已失去的主将槽。

804.5h. 如果玩家场上的主将被置入墓地，且最后导致其“被破坏”或“被置入墓地”的效果作用由敌方玩家控制或因敌方对其造成致命伤害而阵亡，则该敌方玩家可以选择抓 3 张卡。

804.5i. 如果玩家场上的军师被置入墓地，则该玩家 -5 粮。

804.5j. 将领卡的阵营效果。

804.5k. 如果玩家场上兵权卡的兵种和数量不能完全满足该将领的兵权，则该将领卡返回其拥有者的手牌。

804.5m. 如果所有玩家场上存在名称相同的将领卡，则名称相同的将领卡之间，相对较后时间进入场上的将领卡返回其拥有者手牌。

804.5n. 作为逃降将领的将领卡在获得或具有忠义禀赋后，返回其拥有者手牌。

804.5p. 如果一张阵型卡累积受到的伤害大于或等于该阵型卡的生命值，则该阵型卡会受到致命伤害而阵亡。阵亡的阵型卡被盖放到其控制者场上的阵型槽中。

804.5q. 如果某个阵型卡阵亡，则该阵型会对结成该阵型的所有将领造成战斗伤害。该伤害的数值等于该阵型初始生命值与当前人数之和。该阵型控制者将该伤害按照由自己决定的顺序，依次且尽最大可能的为每一个结成该阵型的将领分配伤害。在伤害被分配完毕后，这些将领同时受到所分配的战斗伤害。最后，将该阵型卡盖放到阵型槽中。这是一个规则效果（见“规则 804.~规则效果”）。

804.5r. 如果一张已经在阵型中的将领卡不再满足其所在阵型的结阵条件，该将领便退出该阵型。

804.5s. 如果玩家场上已经结成的阵型卡中之将领数量少于 3 名，或阵型中所有将领不再完全满足阵型卡的结阵条件，则阵型卡会被解散。因此解散阵型卡被称为“破阵”。被破阵的阵型会盖放到其控制者的阵型槽中，该阵型卡的控制者-3 粮。

804.5t. 生命值生命值为 0 的阵型卡会被破坏，并因此被置入墓地。该阵型卡的控制者-3 粮。

804.5u. 如果连环中的瞬时谋略卡、启动式效果、持续谋略卡、永续谋略卡的效果提及的“指定”目标全部都不合法，或是连环中的宝物卡所装备的目标不合法，则该卡牌会被破坏，移出连环，并被置入其拥有者的墓地。

804.5v. 持续谋略卡所规定时间限制达到后，会在对应回合的结束流程弃卡阶段结束后，被置入墓地。

804.5w. 在场上产生作用的持续谋略卡或永续谋略卡，若其效果提及“指定”的目标，且其目标不再合法，或不再在原本的区域，亦或是被盖放后需要用到的已知信息不再可用，则该持续谋略卡或永续谋略卡会被置入墓地。

804.5x. 如果场上某张将领卡将装备某张新的宝物卡，除非该新的宝物卡与之前装备在该将领卡上的宝物卡具有相同的套装名称，否则该将领在装备了新的宝物卡时，之前装备的所有宝物卡都会被置入墓地。

804.5y. 装备在将领卡上的宝物卡，若其所装备的目标将领卡不满足该宝物卡的装备条件，则该宝物会被置入墓地。

804.5z. 已经装备宝物卡的将领卡被盖放或离开场上，其所装备的宝物卡会被置入墓地。

804.6. 如果多个规则效果作用会产生同样的结果，单一的替代性效果作用会改变所有规则效果的结果。

例如：如果某个将领同一时间即阵亡又处于被破坏，则一个“生还”的效果作用会将这些结果同时改变。

805. 控制权

805.1. 通常情况下，一张卡牌的拥有者即是该卡牌的控制者。卡牌的控制者控制一张卡牌或对卡牌执行操作，需要在属于自己的游戏区域中合法的卡牌槽中进行。

805.2. 某些效果作用会改变一张卡牌的控制者。改变卡牌控制者的效果描述包括但不限于：“由指定「某玩家」控制”、“「某玩家」控制「某卡牌」”。

805.2a. 如果某个效果作用指定某个玩家控制某张卡牌，该卡牌会从原控制者的游戏区域移动到新控制者的对应的游戏区域。卡牌在新控制者的游戏区域必须合法。

805.2b. 如果某个效果作用指定某个玩家控制某张卡牌，但该卡牌不能被该玩家控制。则该效果作用不会产生作用，改变卡牌控制者的事情不会发生。

805.2c. 如果改变场上卡牌控制者的效果作用并未对卡牌改变控制者后所在的卡牌槽做出限制，则该卡牌新的控制者可以决定该卡牌位于哪一个卡牌槽，但新的卡牌槽仍必须合法。

805.2d. 如果某个效果改变卡牌的控制权后，新的控制者不能合法的将卡牌摆放于相应的区域或卡牌槽，则该改变卡牌控制者的效果不会产生作用，卡牌的所在的游戏区域以及其控制者不会发生变化。

805.3. 若卡牌的拥有者和控制者不是同一名玩家，则在其控制者不能继续控制该卡牌或失去该卡牌的控制权后，该卡牌返回其拥有者手牌。

805.3a. 拥有者和控制者不是同一名玩家的将领卡被称为“逃降将领”。逃降将领在获得或具有忠义禀赋后，返回其拥有者手牌。

806. 状态

806.1. 卡牌的状态是指游戏中各种游戏卡牌的摆放情况或使用情况。卡牌呈现三种状态：“被横置/横置的”、“被盖放/盖放的”和“待发”。

806.1a. 将一张竖置放置的卡牌旋转 90°，称为横置一张卡牌。以此操作过后的卡牌为被横置的状态。

806.1b. 将一张以正面向上放置的卡牌改为以背面向上放置的动作，称为盖放一张卡牌。以此操作过后的卡牌为被盖放的状态。

806.1c. 存在于玩家卡组 and 手牌区域的所有卡牌都是待发的卡牌。

806.2. 如果某个效果提及某张卡牌待发，则被提及的卡牌的控制者需要展示待发的卡牌。

807. 协同进攻/协同防守

807.1. 协同战斗是指在战斗中两名或两名以上的将领可以构成一个新的战斗集体，以战斗集体的形式来参与战斗。只有效果的作用会使得玩家所控制的将领协同战斗。

807.1a. 战斗集体中的所有将领拥有相同的进攻目标或防守目标。且战斗集体中所有将领的目标都是唯一的。

807.1b. 战斗集体中部分将领离开战斗，剩余将领不会离开战斗。其进攻目标或防守目标不会发生改变。战斗集体中所有将领离开战斗，则该战斗集体离开战斗。

807.1c. 战斗集体发动进攻称为“进攻集体”，其中的每个将领之间称为“协同进攻”；战斗集体发动防守称为“防守集体”，其中的每个将领之间称为“协同防守”。

807.1d. 战斗集体中任何一名将领不能发动进攻或不能发动防守，则该战斗集体不能发动进攻或不能发动防守。

807.1e. 如果某个战斗集体中某名将领不能防守另一个集体中的某名将领，则前者战斗集体不能防守后者战斗集体。

807.1f. 直到战斗结束，战斗集体中协同进攻的所有将领为进攻将领，战斗集体中协同防守的所有将领为防守将领。

807.2. 玩家需在发动进攻时一并对需要进行协同进攻的将领做出宣告，这属于进攻阶段发动进攻的一部分。

807.2a. 发动协同进攻的内容包括指明协同进攻的将领以及他们的进攻目标。

807.2b. 指明协同进攻的将领：进攻玩家在发动进攻时，宣告哪些将领协同进攻，形成进攻集体。所有该进攻集体中的将领是协同进攻的将领，它们属于唯一一个战斗集体。

807.2c. 指明进攻目标：进攻玩家为其场上每一个进攻集体指明它们的进攻目标。某个进攻集体的目标即是该进攻集体中所有协同进攻的将领之目标。

807.3. 玩家需在发动防守时一并对需要进行协同防守的将领做出宣告，这属于防守阶段发动防守的一部分。

807.3a. 发动协同防守的内容包括指明协同防守的将领以及他们的防守目标。

807.3b. 指明协同防守的将领：防守玩家在发动防守时，宣告哪些将领协同防守，形成防守集体。所有该防守集体中的将领是协同防守的将领，它们属于唯一一个战斗集体。

807.3c. 指明防守目标：防守玩家为其场上每一个防守集体指明它们的防守目标。某个防守集体的目标即是该防守集体中所有协同防守的将领之目标。

807.4. 若对战双方中存在战斗集体，不属于战斗集体的单一将领卡或阵型卡，以及战斗集体的伤害分配，都遵循战斗流程伤害计算阶段（见“规则 610.”）中的各步骤及步骤顺序。而战斗集体的伤害分配在各步骤中的处理情况的不同之处如下：

807.4a. 造成伤害步骤。进攻玩家场上发动进攻的进攻集体，以及防守玩家场上发动防守的防守集体会造成伤害。每一个战斗集体造成等同于该集体中所有将领攻击值之和的伤害。

807.4b. 分配伤害步骤。防守玩家将每一个进攻集体所造成的伤害进行分配完毕后，进攻玩家将每一个防守集体所造成的伤害进行分配。

807.4c. 分配伤害步骤。针对防守集体，其防守目标造成的所有伤害，由该防守集体的控制者进行分配。对于防守集体中的每一名将领而言，在其被分配了致命伤害后，便不能再被分配伤害。防守集体中的所有将领都被分配了致命伤害后，其防守目标所造成的伤害中剩余的所有伤害，将被分配至防守集体控制者的粮草上，形成穿透伤害。若防守集体的防守目标是进攻集体，则防守集体的控制者在分配伤害时，须声明其分配的每一点伤害之来源，即每一点伤害是由进攻集体中的哪一位将领造成。

807.4d. 分配伤害步骤。针对被防守的进攻集体，其进攻目标造成的所有伤害，由该进攻集体的控制者进行分配。对于进攻集体中的每一名将领而言，在其被分配了致命伤害后，便不能再被分配伤害。进攻集体中的所有将领都被分配了致命伤害后，其进攻目标所造成的伤害中剩余的所有伤害，将不会产生作用。若进攻集体的进攻目标是防守集体，则进攻集体的控制者在分配伤害时，须声明其分配的每一点伤害之来源，即每一点伤害是由防守集体中的哪一位将领造成。

例如：玩家 A 场上存在将领【官渡-惊蛰 003 难楼】(3/2/0)，玩家 B 场上存在将领【鼎足-踞天 044 贾华】(2/3/0，具有仗枪)和将领【官渡-潮昇 129 刘度】(2/2/1，具有仗枪)。玩家 A 发动难楼进攻，玩家 B 发动贾华和刘度协同防守，防守目标为难楼。伤害计算阶段，难楼造成了 3 点战斗伤害。玩家 B 将 3 点战斗伤害分配至防守难楼的战斗集体上。玩家 B 可以给贾华分配其 2 点战斗伤害，给刘度分配 1 点战斗伤害，最终贾华和刘度都不会阵亡；玩家 B 也可以给贾华分配所有的 3 点战斗伤害，刘度便不会被分配战斗伤害，最终贾华阵亡，刘度不会阵亡；玩家 B 也可以给刘度分配 2 点战斗伤害，给贾华分配 1 点战斗伤害，最终刘度阵亡，贾华不会阵亡。

例如：玩家 A 场上存在将领【官渡-惊蛰 003 难楼】(3/2/0)，玩家 B 场上存在将领【鼎足-踞天 012 曹洪】(2/2/0，具有仗枪、升盾 1 和镇守 1) 和将领【官渡-潮昇 129 刘度】(2/2/1，具有仗枪)。玩家 A 发动难楼进攻，玩家 B 发动曹洪和刘度协同防守，防守目标为难楼。伤害计算阶段，难楼造成了 3 点战斗伤害。玩家 B 将 3 点战斗伤害分配至防守难楼的战斗集体上。玩家 B 可以给曹洪分配其 2 点战斗伤害，给刘度分配 1 点战斗伤害，再因为曹洪升盾 1 的效果作用，曹洪实际被分配了 1 点战斗伤害，最终曹洪和刘度都不会阵亡；玩家 B 也可以给曹洪分配所有的 3 点战斗伤害，刘度便不会被分配战斗伤害，再因为曹洪升盾 1 的效果作用，曹洪实际被分配了 2 点战斗伤害，又因为镇守 1 的效果作用，最终曹洪和刘度都不会阵亡；玩家 B 也可以给刘度分配 2 点战斗伤害，给曹洪分配 1 点战斗伤害，再因为曹洪升盾 1 的效果作用，曹洪实际被分配了 0 点战斗伤害，最终刘度阵亡，曹洪不会阵亡。

例如：玩家 A 场上存在将领【虎狼围 020 臧霸】(2/3/1，具有联破，骑兵) 和将领【鼎足-踞天 014 梁宽】(2/2/1，具有联破)，玩家 B 场上存在将领【官渡-惊蛰 079 周仓】(2/3/0)。同时，玩家 A 发动【官渡-惊蛰 105 偷营劫寨】使得臧霸具有掠夺。玩家 A 发动臧霸和梁宽协同进攻，形成进攻集体。玩家 B 发动周仓防守该进攻集体。玩家 A 场上的进攻集体造成了 4 点战斗伤害。玩家 B 分配该伤害到周仓上，这个伤害其中的 3 点战斗伤害为周仓的致命伤害，其中剩余的 1 战斗伤害被分配到周仓控制者的粮草上，形成穿透伤害。由于这 4 点战斗伤害来源于玩家 A 的进攻集体，所以玩家 B 在分配伤害时，须宣布每一点伤害的来源。玩家 B 可以选择对周仓造成的 3 点致命伤害中，2 点来源于臧霸，1 点来源于梁宽，1 点穿透伤害来源于梁宽；玩家 B 也可以选择对周仓造成的 3 点致命伤害中，2 点来源于梁宽，1 点来源于臧霸，1 点穿透伤害来源于臧霸，若如此，则臧霸所具有的掠夺会产生作用。

例如：玩家 A 场上存在将领【鼎足-踞天 016 杨阜】(1/2/3，具有联破) 和将领【鼎足-踞天 014 梁宽】(2/2/1，具有联破)，玩家 B 场上存在将领【鼎足-踞天 015 赵衡】(2/2/0，具有仗枪) 和将领【鼎足-踞天 017 赵昂】(1/3/1，具有仗枪)。玩家 A 发动杨阜和梁宽协同进攻，形成进攻集体。玩家 B 发动赵衡和赵昂协同防守，形成防守集体，防守目标为杨阜和梁宽组成的战斗集体。伤害计算阶段，玩家 A 的进攻集体造成了 3 点战斗伤害，玩家 B 分配这 3 点战斗伤害到他控制的防守集体上。玩家 B 可以为赵衡分配 2 点战斗伤害，为赵昂分配 1 点战斗伤害，此情况下，赵衡阵亡，赵昂不会阵亡；玩家 B 也可以为赵衡分配 1 点战斗伤害，为赵昂分配 2 点战斗伤害，此情况下，赵衡和赵昂都不会阵亡；玩家 B 也可以为赵昂分配 3 点战斗伤害，不为赵衡分配战斗伤害，此情况下，赵昂阵亡，赵衡不会阵亡。同时，玩家 B 控制的防守集体造成了 3 点战斗伤害，玩家 A 分配这 3 点战斗伤害到他控制的进攻集体上。玩家 A 可以按照同样方法来分配这些伤害。

808. 额外限制

808.1. 某些效果会有额外的次数限制，这包括但不限于：①启动式效果的使用次数限制；②触发式效果的最大效果作用限制；③触发式效果被触发的次数限制。

808.2. 拥有额外次数限制的效果，其效果最后会用“次数限制符号”表示。次数限制符号为两个相互交叉的一实一空的三角形，且在其中存在一个数字符号来表示该效果被限制的具体次数。在较早版本的卡牌中，其效果最后会用“此效果每回合限 N 次”等格式的文字来表示。在其描述的限制次数达到之后，拥有该限制的启动式效果便不能被玩家使用，触发式效果也不会被触发。

808.3. 游戏系统会根据效果的使用限制之描述来记录玩家使用该效果的次数或记录该效果被触发的次数，除非其次数限制的时间范围达到或满足，否则以下所列情况，并不会影响该效果使用次数限制的改变或刷新：

808.3a. 拥有额外次数限制的效果所在的卡牌之控制者改变。

808.3b. 拥有额外次数限制的效果所在的卡牌的游戏区域之改变。即使该次数限制范围内的时间中，该卡牌离开场上后又重新回到了场上。

808.3c. 拥有额外次数限制的效果所在的卡牌被盖放。即使该次数限制范围内的时间中，该卡牌又恢复正面向上。

808.3d. 拥有额外次数限制的效果所在的卡牌之状态、特征及角色信息的改变。

808.3e. 拥有额外次数限制的效果如果在被使用后，其所在的卡牌又失去了该效果，并在之后的时间限制范围内，该卡牌又再次获得该效果。

809. 处理无限循环

809.1. 有时候游戏会进行到一组动作不断反复的状态（即导致了“循环”）。这种情况下，可以对游戏进行简化来确定这些动作的具体重复次数，而不需实际一步一步地执行它们。

809.2. 有时一个循环也可能是不连续的，这是指每位玩家均执行了一个独立的动作，其结果导致游戏重复到达了某一状态，且进行了一定的数次。若出现这种情况，则主动玩家（如果主动玩家与此循环无关，则按照行动顺序，下一位与该循环有关的玩家）必须做出不同的游戏选择，使得该循环不再延续。

809.3. 如果一个循环只包含强制性的动作，则形成该循环圈的所有卡牌中，相对进入场上的时间印记最后的卡牌将被置入墓地，以终止该循环。

9. 多人游戏规则

900. 一般规则

900.1. 多人游戏规则是指由 4 名玩家组成的两个对立团队之间的游戏。

900.2. 多人游戏玩家游戏地图两两相对，任何一个团队的玩家其左右两边相邻的总是敌方团队的玩家。游戏从起始玩家开始，以顺时针方向的顺序依次进行各自的回合。

900.2a. 在所有玩家卡组都充分随机化后，所有玩家需要先决定各自团队每个玩家的座次，在决定由哪位玩家先开始他的回合(即“先手”)。在一局游戏或比赛的第一盘游戏中，玩家可以用双方玩家都认可的任意方式(如投骰子或抛硬币)来决定由哪个团队的玩家来选择所有玩家的座次。在座次决定好之后，由决定座次的团队之敌方团队的玩家来决定由哪位玩家作为先手玩家。在该局比赛之后的某盘游戏中，由上一盘输掉的团队来决定本盘游戏由哪个团队的哪位玩家作为先手玩家。若上一盘游戏为平局，则由上一盘做决定的团队的玩家来决定本盘游戏哪个团队的哪位玩家作为先手玩家。

900.3. 不同于两人游戏，多人游戏时，在一个或多个玩家离开游戏后，游戏仍有可能继续。

900.3a. 如果某个玩家离开游戏，以该玩家为拥有者的卡牌，在该玩家离开游戏时，若位于该玩家所控制的游戏区域，则这些卡牌将被移出游戏。若位于其他玩家场上，则在该卡牌离开场上后，被移出游戏。

900.3b. 如果某个玩家离开游戏，若位于该玩家所控制的游戏区域中的卡牌其拥有者为其他玩家，则这些卡牌将返回其拥有者手牌。

901. 战斗流程的变更

901.1. 进攻阶段。发动进攻的玩家在宣告其场上发动进攻的将领之进攻目标时，可以从敌方团队所有玩家中进行选择。被选择的玩家成为该进攻将领或阵型的进攻目标。即玩家发动进攻，其场上不同的进攻将领可以同时进攻不同的敌方玩家。

901.2. 防守阶段。根据玩家行动顺序，防守玩家依次发动防守。在前一名防守玩家发动防守完毕后，下一名防守玩家再发动防守。过程为同一防守阶段，分步进行。而非因多个防守玩家而产生多个防守阶段。

901.3. 伤害计算阶段。根据防守玩家的行动顺序，分别对其场上的战斗进行伤害计算。游戏中的所有伤害处理完毕后，伤害事件发生。此过程为同一伤害计算阶段，分步进行。而非因多个防守玩家而产生多个伤害计算阶段。

名词解释

卡牌效果为准

无论何时，当卡牌中的文字效果与规则相违背时，都以卡牌效果优先。（见“规则 101.1”）

以不为大

当一个规则或效果允许某件事情发生，而另一个效果指使该事情不能发生，都以“不能”的效果处理。（见“规则 101.2”）

主动玩家优先

如果同时需要多个玩家选择或采取某个行动，总是由主动玩家优先做出决定，然后按照顺序依次做出自所需的决定。（见“规则 101.4”）

先手不抓牌

起始玩家会跳过其第一个回合的抓卡阶段。（见“规则 103.5a.”）

玩家回合

一个玩家自己的回合被称为一个玩家回合。（见“规则 600.1”）

回合

参与游戏的每个玩家的玩家回合都被经历一次，被称为一个回合。（见“规则 600.1”）

起始粮草

每盘游戏开始时，每个玩家的起始粮草为 30 粮且上限为 30。（见“规则 103.3”）

起始手牌

每盘游戏开始时，每个玩家从其卡组抓 6 张卡牌作为该玩家本盘游戏的起始手牌。（见“规则 103.4”）

手牌上限

玩家的手牌上限为 7 张。（见“规则 302.2”）

卡组

游戏开始时，每个玩家放在营地槽的卡组即形成玩家游戏中的卡组区域（见“规则 301. 卡组”）

场上

游戏地图的将领槽、谋略槽、阵型槽和兵权槽构成玩家的场上区域。（见“规则 303. 场上”）

墓地

玩家各自游戏地图上墓地槽中的卡牌构成玩家各自的墓地区域。（见“规则 304. 墓地”）

连环

要用到连环的卡牌或效所进入的地方构成游戏的连环区域。（见“规则 305. 连环”）

拥有者

卡牌的拥有者是指将该卡牌带入游戏的玩家。（见“规则 102.4”）

控制者

卡牌的控制者是指这张卡牌所在的游戏区域的控制者。(见“规则 102.5”)

己方

卡牌或效果中提到的“己方”是指该卡牌或该效果的控制者。(见“规则 102.6”)

我方

卡牌或效果中提到的“我方”是指该卡牌或该效果的控制者以及与该控制者为同一方的所有其他玩家。(见“规则 102.7”)

敌方

卡牌或效果中提到的“敌方”是指该卡牌或该效果的控制者的所有对手。(见“规则 102.8”)

主将

玩家场上主将槽中的将领所具有的角色。(见“规则 202. 将领槽”和“规则 107. 角色”)

军师

玩家场上军师槽中的将领所具有的角色。(见“规则 202. 将领槽”和“规则 107. 角色”)

副将

玩家场上副将槽中的将领所具有的角色。(见“规则 202. 将领槽”和“规则 107. 角色”)

上场将领

因派遣动作而进入连环中的将领卡被称为“上场将领”。(见“规则 500.2”)

翻转将领

因翻转动作而进入连环的将领卡被称为“翻转将领”。(见“规则 500.2”)

效果

一种情况是指产生或创造它的卡牌文字框内用黑色隶书印制的文字,表示其可以做什么。另一种情况是指连环中的启动式效果本身。(见“规则 108.1”)

效果作用

效果的作用即是指效果对游戏产生的影响结果。(见“规则 706.1”)

启动式效果

启动式效果是以“:「效果作用」、「效果作用」或「效果作用」为描述格式的效果。(见“规则 108.4b.”)

触发式效果

触发式效果是以“「触发条件」,「效果作用」”为描述格式的效果。(见“规则 108.4c.”)

静止式效果

静止式效果是客观存在的效果。(见“规则 108.4d.”)

连环中的启动式效果

进入连环的启动式效果会根据其符号分别被称为“横置效果”、“平速效果”和“急速效果”。(见“规则 702.2d.”)

派遣

派遣是特指玩家在自己准备流程,拥有行动权且连环为空时,从手牌使用一张将领卡,将其放入连环的动作。(见“规则 500.1”和“规则 801.2”)

放置

放置是特指玩家因某些效果作用，将一张将领卡从手牌摆放到场上的动作。(见“规则 801.2a.”)

盖放

盖放是指游戏中玩家、效果作用亦或是规则效果可以对卡牌执行的动作，也是在场上的卡牌会呈现出的状态之一。(见“规则 112. 盖放”)

发动谋略

发动谋略其含意可能包含两种。一种是指“玩家发动一张谋略”即使用一张谋略，另一种是指“一张玩家的发动谋略”，即该玩家连环中的一张谋略卡。(见“规则 501.5.”和“规则 801.3.”)

装备宝物

装备宝物其含意可能包含两种。一种是指“玩家装备一张宝物”即使用一张宝物卡，另一种是指“一张玩家的装备宝物”，即该玩家连环中的一张宝物卡。(见“规则 502.3.”和“规则 801.4.”)

阵亡

如果某个将领卡或阵型卡累积受到的伤害大于或等于该将领卡或阵型卡的生命值，则该将领卡或阵型卡受到致命伤害而阵亡。阵亡的将领卡被置入其拥有者墓地，阵亡的阵型卡被盖放到阵型槽。(见“规则 117.7”和“规则 801.5.”)

破坏

效果作用的结果若提及“破坏”会破坏一张卡牌。被破坏的卡牌被置入墓地。(见“规则 801.6.”)

牺牲

效果作用的结果若提及“牺牲”，会使得场上的卡牌在其控制者的操作下被置入墓地。(见“规则 801.7”)

舍弃

舍弃一张卡牌是指将卡牌从手牌置入墓地。(见“规则 801.8.”)

生还

生还是一种替代性效果作用，意指“每当该将领阵亡时被破坏时，如果该将领会因此将被置入墓地，则改为清除其受到的所有伤害，该将领离开战斗。”(见“规则 710.4.”和“规则 801.9.”)

对战

对战是指进攻将领或阵型与防守将领或阵型之间的战斗关系。也是将领或阵型对其他将领或阵型造成伤害的方式。(见“规则 801.10.”)

交换

某些效果作用的部分结果会指示玩家交换某个“东西”(如将领槽，粮草，控制权等)。(见“规则 801.11.”)

支付

某些效果作用要求玩家支付粮草，则是指该玩家的粮草减少必要的数量，同时另一名玩家(支付对象)增加相等数量的粮草。(见“规则 801.12.”)

抗免

抗免属于静止式效果，用文字“[某情况]抗免”来描述。通常情况下[某情况]指伤害，即伤害抗免，但也可能是其他情况。(见“规则 801.13.”)

展示

展示一张卡牌，是指将特定卡牌的所有正面信息呈现给所约束的玩家。或在执行其它动作的过程中，如果卡牌涉及非公开区域，且该卡牌的正面信息会被游戏用到，则其控制者也必须展示该卡牌。(见“规则 801.14.”)

特征

卡牌的特征包含卡牌名称，卡牌种类，阵营，兵种属性，发动速度，类型，特性，兵权条件，时限，装备条件，结阵条件，智力条件，能力值以及文字框内容。（见“规则 106.3.”）

状态

卡牌的状态指卡牌在游戏中呈现出的物理状态。卡牌的状态有两种，每种有两种情况。分别是：被横置的/竖置的（未横置），被盖放的（背面向上的）/正面向上的。（见“规则 106.5.”）

目标

某些连环中的牌或效果需要其控制者为其选择一个或数个目标。（见“规则 110 目标”）

指定

某些卡牌或效果需要确定的目标会在文字效果中提及“指定”关键词，不同“指定”目标的实例和时机见“规则 110. 目标”、“701. 使用连环中的牌”和“702. 使用启动式效果”。

行动权

除非效果作用指示玩家执行某些行动，否则任何玩家在何时执行行动都必须依照游戏中的行动权来确定。拥有行动权的玩家可以使用卡牌、翻转卡牌、使用卡牌的启动式效果或是执行特殊动作。（见“规则 115. 行动权”）

一次性效果作用

一次性效果作用只会尝试对其对象行事一次。（见规则“707. 一次性效果作用”）

持续性效果作用

持续性效果作用会在某个固定的期限内或无期限对卡牌信息、控制权、玩家或规则产生影响。（见“规则 708. 持续性效果作用”）

替代性效果作用

一些持续性效果作用是替代性效果作用。替代性效果作用会在某些事情被确定后，实际发生前改变已经被确定的结果。（见“规则 710.1.”）

改为

效果作用中包含“改为”这样的关键词即是替代性效果作用。通常情况下，“改为”之后所描述的情况即是某个游戏状况被替换掉后需要发生的事情。（见“规则 710.1a.”）

跳过

效果作用中包含“跳过”这样的关键词即是替代性效果作用。通常情况下，被“跳过”的内容将不会发生。（见“规则 710.1b.”）

防止性效果作用

一些持续性效果作用是防止性效果作用。防止效果作用会在某些事情被确定后，阻止将要发生的事情。（见“规则 711.1.”）

防止

效果作用中包含“防止”这样的关键词即是防止性效果作用。通常情况下，“防止”之后所描述的内容即是该效果作用将要防止所发生的事情。（见“规则 711.1a.”）

附录 A~较以往版本的更动

2015.07.相较于 V1.1.1

规则修正

*****数字和符号*****

修正启动式效果中横置符号、平速符号、急速符号的格式定义。见“规则 105.4.” ~ “规则 105.6.”

*****数字和符号*****

明确符号【X】针对规则效果或其本身文字框效果并不会产生作用的游戏区域时的定义情况。见“规则 105.3e.”。

*****效果*****

因「效果费用」的新增规则，修改启动式效果的格式定义。见“规则 108.3b.”。

*****阵营效果*****

修改南蛮军阵营效果。见“规则 410.3p.”。

*****处理触发式效果*****

明确上场技能和翻转技能触发时机，以及触发解析后涉及离场式触发效果的处理。见“规则 703.5d.”。

*****替代性或防止性效果作用的互动*****

修改 712.2 中的实例。见“规则 712.2”。

*****禀赋*****

修改强弓禀赋之定义。见“规则 802.23.”。

*****规则效果*****

明确规则效果与同时机下的触发式效果的互动。见“规则 804.3.”。

明确同时间多个规则效果的执行可能产生冲突或无法判定之情况的处理。见“规则 804.4.”。

补充规则

*****数字和符号*****

增加「效果费用」中存在符号【X】的处理情况。见“规则 105.3c.”

*****效果*****

增加「效果费用」的定义。见“规则 108.5.”

*****兵权条件*****

增加兵权条件中通用兵权之各项定义。见“规则 412.2a.~412.2e”、和“规则 412.3b.”

*****兵种属性*****

增加无兵种属性的计数定义。见“规则 411.3a.”

*****使用启动式效果*****

针对「效果费用」增加过后，启动式效果使用的规则。见“规则 702.2c.” ~ “规则 702.2d.”

*******替代性效果作用*******

针对更多关于替代性效果作用互动而增加替代性效果作用的更多情况之定义。见“规则 710.2.” ~ “规则 710.6.”

*******替代性或防止性效果作用的互动*******

增加替代性或防止性效果作用的互动内容，主要明确多个替代性或防止性效果作用同时产生影响时的处理。见“规则 712.1.” ~ “规则 712.2.”

勘误更正

*******处理触发式效果*******

703.5d 的实例中玩家 B 改为玩家 A。

附录 B~制作名单

三国智原创游戏设计：无敌

全面的规则设计与开发：Felix P.W. Ray 八爪 段小黑 瓜瓜 鬼木青 老齐 书剑飘零 王书纪 赢生

三国智初期规则（《三国智白皮书》）编写：王书纪

三国智全面规则（《三国智完整规则白皮书》）编写：段小黑

文字编辑：段小黑

三国智各项规则管理：段小黑

三国智各游戏符号设计：王书纪

感谢以下玩家对于三国智全面规则设计与修订所做出的贡献：A.Kiritsugu 大熊猫 Cai-Bi 弓兵 靓猪 飘过的人 咆哮的蝮蛇 清风 杀手 秀秀

感谢所有三国智设计团队成员，以及三国智裁判组和其他未及备载者对三国智游戏的贡献！

附录 C~联系方式

若发现本规则中还有未尽事项或错别字等文法错误，请与我们联系。联系方式如下：

四川省前景文化传播有限公司

中国四川成都

二环路东一段 28 号

610000

电话：028-86675100

QQ：44159528

微博：@三国智卡牌

微信：三国智卡牌

© copyright 2009 – 2014

所有三国智产品商标和卡牌的各类符号，均为四川前景文化传播有限公司的财产。