

发信人: GGGGDDDDK, 信区: SanGuoSha

标题: 三国杀游戏规则详细 FAQ

发信站: 水木社区 (Wed Aug 5 13:44:17 2009), 站内

修改: • GGGGDDDDK 于 Nov 29 19:07:47 2010 修改本文
<http://www.newsmth.net/bbscon.php?bid=1188&id=6789>

(打印版整理&细节修正: NHivNOiii 2010-11-29)

<http://www.newsmth.net/bbscon.php?bid=1188&id=37587>

相对 GGGGDDDDK 版的补充说明用“NHivNOiii 注”标示。

★★★★★★★★关于本 FAQ 的 FAQ★★★★★★★★

[Q]如何快速跳到自己想要查的部分? [A]在 Term 方式下用/或者在 WWW 方式下用 Ctrl+F 来搜索关键词来直接跳到某节。每节都以“/”+名称来命名。例如, 搜索“/吕蒙”或“/lvmeng”或“/lvm”都可以直接跳到关于吕蒙的 FAQ, 又例如想要搜索无中生有, 可以简单用“/无中”或“/wuz”。

[Q]如何确定一个问题应该在哪个部分找, 例如庞德装备贯石斧杀张角的问题等? [A]随着扩展包的相继推出, 可以发现, 后面的扩展包出现时, 和前面的扩展包的内容发生互动时, 会产生新的常见问题。所以, 按照推出的顺序, 也就是: 标准版——风武将——军争篇——火武将——林武将的先后顺序, 对于所有涉及扩展包的问题, 严格放到后面的扩展包所在的部分。对于同时涉及同一个扩展包两个武将或两种游戏牌的问题, 顺序任意。在本例中, 庞德后出, 所以应在庞德部分找。

[Q]有什么样的规律确定什么比什么先发动? [A]使用 BASIC 语言行号来描述技能的优先级, 在前者先发动。很多问题的答案也就确定了。技能优先级汇总如下:

- 80—指定目标后的技能: 流离 啖蛇
 - 90—结算前的武将技能: 铁骑 集智 无双 烈弓 祸首(来源) 肉林 无谋
 - 95—结算前的装备技能: 雌雄双股剑 青釭剑
 - 100—结算时失效的武将技能: 祸首 巨象
 - 105—结算时失效的装备技能: 仁王盾 藤甲
 - 115—响应时的技能: 闪 无懈可击 八卦阵 护驾 倾国 八阵 看破
 - 120—响应结算前的武将技能: 集智(无懈) 雷击
 - 130—响应结算后的武将技能: 猛进
 - 135—响应结算后的装备技能: 青龙偃月刀 贯石斧
 - 140—造成伤害前的武将技能: 大雾
 - 145—造成伤害前的装备技能: 寒冰剑 麒麟弓
 - 150—受到伤害前的技能: 天香
 - 160—确定伤害值的技能: 古锭刀 藤甲(加伤) 白银狮子 狂风
 - 165—伤害结算前的技能: 武魂(标记) 鸡肋
 - 170—以特殊方式濒死的技能: 不屈
 - 175—濒死过程中的技能: 桃 救援 急救 酒(自救) 涅槃 酒池(自救) 完杀
 - 180—死亡时的武将技能: 武魂(判定) 行殇
 - 190—造成伤害后的技能: 狂骨 烈刃 暴虐 狂暴
 - 200—受到伤害后的技能: 奸雄 反馈 刚烈 遗计 节命 放逐 狂暴 归心
 - 210—伤害事件后的技能: 反问(得牌) 天香(得牌)
 - 220—结算完毕后的技能: 巨象(得牌)
- 如果是一张牌指定了多名角色为目标, 则要在行号小于 100 的事件全部执行完毕后再按行动顺序依次执行行号为 100 及以后的事件。

[Q]本 FAQ 包括哪些部分? [A]关于本 FAQ 的 FAQ、卡牌组件的 FAQ、规则修改的 FAQ、标准版及各扩展包的 FAQ、用语集、3V3 的 FAQ。

[Q]FAQ 是什么的缩写? [A]Frequently Asked Questions。

(NHivNOiii 注: 此处的更新记录合并至本文件最后打印版更新记录)

★★★★★★★★卡牌组件的 FAQ★★★★★★★★

(NHivNOiii 注: 本部分内容重新排版以方便打印; 文字版, 特别是

游戏牌:

	标准版/Q 版	军争篇	初出茅庐版
黑桃			
A	决斗	闪电	古锭刀 2
2	雌雄双股剑 2	八卦阵	藤甲
3	顺手牵羊	过河拆桥	酒
4	过河拆桥	顺手牵羊	雷杀
5	青龙偃月刀 3	绝影+1	雷杀
6	乐不思蜀	青釭剑 2	雷杀
7	杀	南蛮入侵	雷杀
8	杀	杀	雷杀
9	杀	杀	酒
10	杀	杀	兵粮寸断
J	无懈可击	顺手牵羊	铁索连环
Q	丈八蛇矛 3	过河拆桥	铁索连环
K	南蛮入侵	大宛-1	无懈可击
红桃			
A	桃园结义	万箭齐发	无懈可击
2	闪	闪	火攻
3	五谷丰登	桃	火攻
4	五谷丰登	桃	火杀
5	麒麟弓 5	赤兔-1	桃
6	桃	乐不思蜀	桃
7	无中生有	桃	火杀
8	无中生有	桃	闪
9	桃	无中生有	闪
10	杀	杀	火杀
J	杀	无中生有	闪
Q	过河拆桥	桃	闪
K	爪黄飞电+1	闪	无懈可击
梅花			
A	决斗	诸葛连弩 1	白银狮子
2	杀	八卦阵	藤甲
3	杀	过河拆桥	酒
4	杀	过河拆桥	兵粮寸断
5	杀	的卢+1	雷杀
6	杀	乐不思蜀	雷杀
7	杀	南蛮入侵	雷杀
8	杀	杀	雷杀
9	杀	杀	酒
10	杀	杀	铁索连环
J	杀	杀	铁索连环
Q	借刀杀人	无懈可击	铁索连环
K	借刀杀人	无懈可击	铁索连环
方块			
A	决斗	诸葛连弩 1	朱雀羽扇 4
2	闪	闪	桃
3	闪	顺手牵羊	桃
4	闪	顺手牵羊	火杀
5	闪	贯石斧 3	火杀
6	闪	杀	闪
7	闪	杀	闪
8	杀	闪	闪
9	杀	闪	酒
10	杀	闪	闪
J	闪	闪	闪
Q	桃	方天画戟 4	火攻
K	杀	紫骝-1	骠骑+1

	标准版 EX
黑桃 2	寒冰剑 2
红桃 Q	闪电

	标准版 EX
梅花 2	仁王盾
方块 Q	无懈可击

游戏牌分类统计（括号内为点数，其中 T 代表 10）

标准版 104+4 张牌，其中 4 张为 EX 牌（带*标记者）

牌名/分类	总	黑桃	红桃	梅花	方块
[基本牌]	[53]				
杀	30	7(788 99TT)	3(TTJ)	14(234567 8899TTJJ)	6 (6789TK)
闪	15		3(22K)		12(22345 6789TJJ)
桃	8		7(346 789Q)		1(Q)
[锦囊牌]	[36]				
(延时锦囊)	(5)				
闪电	2	1(A)	1(*Q)		
乐不思蜀	3	1(6)	1(6)	1(6)	
(群体锦囊)	(7)				
南蛮入侵	3	2(7K)		1(7)	
万箭齐发	1		1(A)		
桃园结义	1		1(A)		
五谷丰登	2		2(34)		
(单体锦囊)	(24)				
无懈可击	4	1(J)		2(QK)	1(*Q)
顺手牵羊	5	3(34J)			2(34)
过河拆桥	6	3(34Q)	1(Q)	2(34)	
决斗	3	1(A)		1(A)	1(A)
借刀杀人	2			2(QK)	
无中生有	4		4(789J)		
[装备牌]	[19]				
-1 马	3	1(K)	1(5)		1(K)
+1 马	3	1(5)	1(K)	1(5)	
(防具)	(3)				
八卦阵	2	1(2)		1(2)	
仁王盾	1			1(*2)	
(武器)	(10)				
雌雄双股剑	1	1(2)			
寒冰剑	1	1(*2)			
青龙偃月刀	1	1(5)			
青釭剑	1	1(6)			
丈八蛇矛	1	1(Q)			
麒麟弓	1		1(5)		
诸葛连弩	2			1(A)	1(A)
贯石斧	1				1(5)
方天画戟	1				1(Q)

军争篇 52/160 张牌（斜线后数字为加标准版总计）

牌名/分类	总	黑桃	红桃	梅花	方块
[基本牌]	[32/85]				
(杀)	(14/44)				
火杀	5		3(47T)		2(45)
雷杀	9	5(45678)		4(5678)	
闪	9/24		4(89JQ)		5(678TJ)
桃	4/12		2(56)		2(23)
酒	5	2(39)		2(39)	1(9)
[锦囊牌]	[14/50]				
(延时锦囊)	(2/7)				
兵粮寸断	2	1(T)		1(4)	
(非延时锦囊)	(12/43)				
火攻	3		2(23)		1(Q)
铁索连环	6	2(JQ)		4(TJQK)	
无懈可击	3/7	1(K)	2(AK)		
[装备牌]	[6/25]				
+1 马	1/4				1(K)
(防具)	(3/6)				

藤甲	2	1(2)		1(2)	
白银狮子	1			1(A)	
(武器)	(2/12)				
古锭刀	1	1(A)			
朱雀羽扇	1				1(A)

初出茅庐版 52 张牌

牌名/分类	总	黑桃	红桃	梅花	方块
[基本牌]	[29]				
杀	17	5(789TJ)	1(J)	7(2345678)	4(89TK)
闪	8		2(9T)		6(234567)
桃	4		3(256)		1(Q)
[锦囊牌]	[19]				
(群体锦囊)	(6)				
南蛮入侵	2	1(K)		1(T)	
万箭齐发	1		1(K)		
桃园结义	1		1(A)		
五谷丰登	2		2(34)		
(单体锦囊)	(13)				
顺手牵羊	3	2(36)			1(J)
过河拆桥	5	1(4)	1(Q)	3(9QK)	
决斗	3	1(A)		1(A)	1(A)
无中生有	2		2(78)		
[装备牌]	[4]				
(武器)	(4)				
青釭剑	1	1(2)			
朴刀	1	1(5)			
丈八蛇矛	1	1(Q)			
诸葛连弩	1			1(J)	

身份牌：标准版主公 1、忠臣 3、反贼 4、内奸 2。初出茅庐版各 1。

体力牌：标准版 8 张 3 血/4 血，2 张 4 血/5 血；林扩展包另附 1 张 1 血/2 血。初出茅庐版 4 张 4 血/4 血。

武将牌：按照扩展包顺序，同一扩展包的按照魏、蜀、吴、群、神顺序排列。标(军)者表示该武将需要有“军争篇”扩展包才可使用。

国籍编号	名称	血	称号	技能
标准版				
魏 001	曹操	4	魏武帝	奸雄 护驾(主)
魏 002	司马懿	3	狼顾之鬼	反馈 鬼才
魏 003	夏侯惇	4	独眼的罗刹	刚烈
魏 004	张辽	4	前将军	突袭
魏 005	许褚	4	虎痴	裸衣
魏 006	郭嘉	3	早终的先知	天妒 遗计
魏 007	甄姬(女)	3	薄幸的美人	倾国 洛神
蜀 001	刘备	4	乱世的枭雄	仁德 激将(主)
蜀 002	关羽	4	美髯公	武圣
蜀 003	张飞	4	万夫不当	咆哮
蜀 004	诸葛亮	3	迟暮的丞相	观星 空城
蜀 005	赵云	4	少年将军	龙胆
蜀 006	马超	4	一骑当千	马术 铁骑
蜀 007	黄月英(女)	3	归隐的杰女	集智 奇才
吴 001	孙权	4	年轻的贤君	制衡 救援(主)
吴 002	甘宁	4	锦帆游侠	奇袭
吴 003	吕蒙	4	白衣渡江	克己
吴 004	黄盖	4	轻身为国	苦肉
吴 005	周瑜	3	大都督	英姿 反间
吴 006	大乔(女)	3	矜持之花	国色 流离
吴 007	陆逊	3	儒生雄才	谦逊 连营
吴 008	孙尚香(女)	3	弓腰姬	结姻 枭姬
群 001	华佗	3	神医	急救 青囊
群 002	吕布	4	武的化身	无双
群 003	貂蝉(女)	3	绝世的舞姬	离间 闭月

神话再临——风				
魏 008	夏侯渊	4	疾行的猎豹	神速
魏 011	曹仁	4	大将军	据守
蜀 008	黄忠	4	老当益壮	烈弓
蜀 009	魏延	4	嗜血的独狼	狂骨
吴 011	小乔(女)	3	矫情之花	天香 红颜
吴 013	周泰	4	历战之躯	不屈
群 010	张角	3	天公将军	雷击 鬼道 黄天(主)
群 011	于吉	3	太平道人	蛊惑
神 001	关羽	5	鬼神再临	武神 武魂
神 002	吕蒙	3	圣光之国土	涉猎 攻心
Q版专属武将				
魏 SP001	杨修	3	恃才放旷	啖酪 鸡肋
神话再临——火				
魏 012	典韦	4	古之恶来	强袭
魏 013	荀彧	3	王佐之才	驱虎 节命
蜀 010	庞统(军)	3	凤雏	连环 涅槃
蜀 011	诸葛亮(军)	3	卧龙	八阵 火计 看破
吴 012	太史慈	4	笃烈之士	天义
群 004	袁绍	4	高贵的名门	乱击 血裔(主)
群 005	颜良&文丑	4	虎狼兄弟	双雄
群 008	庞德	4	人马一体	马术 猛进
神 003	周瑜	4	赤壁的火神	琴音 业炎
神 004	诸葛亮(军)	3	赤壁的妖术师	七星 狂风 大雾
神话再临——林				
魏 010	徐晃(军)	4	周亚夫之风	断粮
魏 014	曹丕	3	霸业的继承者	行殇 放逐 颂威(主)
蜀 014	孟获	4	南蛮王	祸首 再起
蜀 015	祝融夫人(女)	4	野性的女王	巨象 烈刃
吴 009	孙坚	4	武烈帝	英魂
吴 014	鲁肃	3	独断的外交家	好施 缔盟
群 006	董卓(军)	8	魔王	酒池 肉林 崩坏 暴虐(主)
群 007	贾诩	3	冷酷的毒士	完杀 乱武 帷幕
神 005	曹操	3	超世之英杰	归心 飞影
神 006	吕布	5	修罗之道	狂暴 无谋 无前 神愤

初出茅庐版武将牌 4 张：张辽、关羽、甘宁、吕布。其中张辽突袭技能改为获得其它角色 1 张手牌并从牌堆摸 1 张牌，吕布无双技能改为仅对杀有效。

★★★★★★规则修改的 FAQ★★★★★★

[Q]目前三国杀有哪些追溯规定？[A]随着三国杀规则的发展，不可避免地会产生一些“追溯规定”的规则，下面列出追溯规定的，以查备案。

风扩展引入“锁定技”概念后，追溯规定标准版部分武将技与游戏牌属于锁定技；

军争篇引入“属性伤害”概念后，追溯规定“闪电”和“雷击”属于雷属性伤害；

林扩展引入“翻面”概念后，追溯规定曹仁的“据守”属于翻面。

[Q]从推广版到标准版有哪些改动？[A]除了一些非实质性的改动，例如闪电和乐不思蜀变成横版的牌之外，以及牌面描述标准化之外，主要区别如下：

1. 游戏牌的修改

桃：满血不允许吃桃，（但所有人满血仍然可以桃园结义）。响应顺序由从濒死角色开始变成从当前回合人开始（其他类似）。

借刀杀人：可以发动武器特效。（诸葛连弩除外。）

银月枪：此牌废除，被无懈可击代替。

麒麟弓：弃马改为攻击方选择弃。

青釭剑和仁王盾：明确为锁定技。

闪电和乐不思蜀：后放置的先判定。

2. 角色牌的修改

刘备：从每发 2 张牌回 1 血变成只能发 2 张或更多只能回一次血，主公技的伤害来源从替刘备出杀者变成刘备自己。

诸葛亮：观星从 3 张变成 5 和总人数中较少的，空城从只是不能被杀变成也不能被决斗，但是中途空城无效。

黄月英：从任意锦囊都能摸牌变成非延时类锦囊才能摸牌。

孙权：制衡从按照血量决定次数变为只能一次，主公技从吴将可以对其用桃变为濒死状态急救回血+1。

周瑜：反间从猜颜色变为猜花色。

许褚：裸衣从不摸牌变为摸 1 张牌。

华佗：青囊每回合限一次，但可对任何人用。

马超、夏侯惇：判定牌变为自己判定。

甄姬：洛神的时机从判定阶段提前到回合开始阶段。

[Q]从推广版之前那版（也就是第二版）到推广版有哪些规则上的改动？[A]

1. 游戏牌的修改

新增：仁王盾、寒冰剑、银月枪。

桃：从“抵消一点伤害”变成“伤害仍然造成但立刻补回”。

借刀杀人：从把别人的武器拿过来用，弃牌阶段归还，改为……

无懈可击：延时锦囊翻出判定牌后不再可以无懈可击。

乐不思蜀：取消不能对主公使用的限制。

青龙偃月刀：取消体力值大于 2 的限制和只能发动一次特效的限制。

麒麟弓：取消距离大于 2 的限制。

贯石斧：取消体力上限大于 3 的限制。

雌雄双股剑：取消命中才能发动特效的限制。

丈八蛇矛：取消体力值大于 2 的限制，从决斗中任意手牌当杀变为任意两张手牌当杀。

2. 角色牌的修改

诸葛亮：观星的时机从摸牌阶段提前到回合开始阶段。

夏侯惇：刚烈从黑色有效变为非红桃就有效。

司马懿：反馈可以获得对方的装备牌。

马超：从自带两匹马变成只自带-1 马，出杀可有一半几率直接命中。

许褚：裸衣的发动条件从没装备武器变成少抓两张牌，另外决斗也有效。

甄姬：任何手牌当闪变成只有黑色手牌当闪。

华佗：青囊不再可以使用装备牌，急救参见桃的修改。

吕布：南蛮万箭需要额外弃一张牌变成决斗要求出 2 杀。

孙权：制衡的时机从弃牌阶段提前到出牌阶段，次数取决于损失的体力值（于是太不平衡了），主公技从给你一张手牌变成对你使用桃。

甘宁：从主动亮身份牌体力和体力上限+1 变成黑牌当过河拆桥。

周瑜：从自带借刀杀人变成给别人猜牌。

孙尚香：从 4 血蜀将变成 3 血吴将，技能从无视他人的装备效果变成……

[Q]从最初版到第二版有哪些改动？[A]

1. 游戏牌的修改

重新命名：猴子偷桃——过河拆桥，亭台——桃园结义，喜宴——五谷丰登，火牛阵——万箭齐发，草木皆兵——无中生有，冥天照符——诸葛连弩，朱雀羽扇——麒麟弓，黄龙剑——雌雄双股剑，霸王——贯石斧（距离变为 3）。

去掉：趾高气扬（摸 3 张牌）。

新增：借刀杀人、无懈可击（从而新增“锦囊牌”的概念。）

桃：取消对进入单挑之后使用桃的限制。

决斗：主动决斗失败后，伤害来源从自己变为对方。

乐不思蜀：如果中了，从跳过摸牌出牌弃牌阶段变成跳过出牌阶段。

八卦阵：从红桃才生效变为红桃方块均生效。

武器：都增加了武器特效。

2. 角色牌的修改

……不多说了，可以认为干脆就是推倒重来了。

(NHivNOiii 注: 本打印版定位于线下查询, 以下**卡牌 FAQ 部分**删除了盛大 OL 操作相关内容, 以及“武将技”“武器特效”等字样)

★★★★★★标准版 FAQ★★★★★★

【基本牌】

/杀 /sha

[Q]能否对自己使用【杀】? **[A]**不能, 除非使用进阶规则(已废除)。

/闪 /shan

[Q]能否主动打出或使用【闪】? **[A]**不能,【闪】只能用来响应【杀】、某些锦囊或者相关的武将技。

/桃 /tao

[Q]满体力时能否使用【桃】? **[A]**不能。

[Q]对濒死的角色使用【桃】, 对方能否拒绝? **[A]**不能。

[Q]濒死角色能否先求桃, 如果没人救, 后再使用【闪】或者【无懈可击】来抵消对自己的伤害? **[A]**不能。

[Q]濒死时, 自己手里有【桃】能否先向别人求桃, 如果没人救, 再自己使用【桃】? **[A]**在结算濒死状态时, 求桃的顺序是从当前回合行动人开始, 每个角色依行动顺序决定是否对濒死角色使用【桃】(含华佗【急救】等技能变出的桃)。如果轮到濒死角色自己时放弃对自己使用【桃】, 则之后的濒死结算过程中就不能再对自己使用【桃】。

[Q]如果一次受到 2 点或更多的伤害, 使得体力值小于 0, 如何结算? **[A]**需要多个【桃】直到体力值回复到 1 为止, 否则该角色仍然死亡。例如: 1 点体力值的角色受到闪电的伤害, 需要 3 个【桃】。在求桃时, 每个角色按照行动顺序, 只有一次机会决定是否使用【桃】。濒死角色如果只求到 2 个【桃】, 那么该角色死亡, 已经使用的【桃】不能再收回。

【锦囊牌】

目前标准版的锦囊共 12 种。

/决斗 /juedou

出牌阶段, 对除你以外, 任意一个角色使用。由目标角色先开始, 你和他(她)轮流打出一张【杀】。【决斗】对首先不出【杀】的一方造成 1 点伤害; 另一方成为此伤害的来源。

[Q]决斗的伤害来源如何界定? **[A]**决斗的获胜方是伤害来源。例如, 貂蝉发动【离间】指定司马懿和夏侯惇决斗, 司马懿失败, 那么【反馈】的对象是夏侯惇。

[Q]决斗失败后能否使用【无懈可击】? **[A]**不能。【无懈可击】只能在决斗开始前使用, 抵消锦囊效果。决斗一旦开始就不能再无懈。

/过河拆桥 /guohechaiqiao

出牌阶段, 对除你之外, 任意一名角色使用。你选择目标角色手牌(随机选择)、装备区或判定区里的一张牌, 弃掉目标角色的该牌。

[Q]对角色使用【过河拆桥】时是否要说明拆的角色和要求拆的牌? **[A]**使用【过河拆桥】时, 必须指明要对谁使用。但是可以不说出要拆的具体牌。如果没人使用【无懈可击】, 那么就可以任意拆该角色面前的装备、延时锦囊或者手牌。特别是在角色面前有延时锦囊时, 对其使用【过河拆桥】的角色不能提前说出要拆的牌。

[Q]是否可以对没有任何手牌、装备或延时锦囊牌的角色使用【过河拆桥】? **[A]**不能。

[Q]是否可以对自己使用【过河拆桥】? **[A]**不能。

/顺手牵羊 /shunshouqianyang

出牌阶段, 对除你以外, 与你距离 1 以内的一个角色使用。你选择并获得目标角色手牌(随机选择)、装备区或判定区里的一张牌。

[Q]【顺手牵羊】的距离如何判定? **[A]**默认为只能对距离为 1 以内的角色使用【顺手牵羊】, 双方已装备的马可以影响【顺手牵羊】使用的距离, 但是已装备的武器和防具不能影响【顺手牵羊】的范围。

[Q]是否可以角色面前的延时锦囊牌使用【顺手牵羊】? **[A]**可以。

[Q]是否可以对没有任何手牌、装备或者延时锦囊的角色使用【顺手牵羊】? **[A]**不能。

[Q]如果对角色使用【顺手牵羊】, 是否需要告知要牵的牌? **[A]**不需要。并且不能告知需要牵的牌, 同【过河拆桥】的原则。

[Q]使用【顺手牵羊】获得的延时锦囊或者装备是否必须立即使用? **[A]**不必要, 先归入手牌。

[Q]可否对自己使用【顺手牵羊】? **[A]**不能。

/万箭齐发 /wanjianqifa

出牌阶段, 除对你以外的所有角色使用。按照行动顺序结算——除非目标角色打出一张【闪】, 否则该角色受到【万箭齐发】对其造成的 1 点伤害。

[Q]使用【万箭齐发】的时候, 如何结算? **[A]**【万箭齐发】使用后, 从使用者的下家开始依次打出【闪】。不能打出【闪】的话则结算反馈或者奖励, 濒死状态优先结算。

[Q]在万箭齐发结算时, 能否发动八卦阵效果出闪? **[A]**可以。

[Q]如果主公使用【万箭齐发】同时杀死忠臣和反贼, 如何结算? **[A]**按照座位顺序结算。如果反贼先死则先摸三张牌, 不能救回忠臣的话再弃光所有牌。反之先弃光所有牌再摸 3 张牌。

[Q]在万箭齐发的结算过程中, 如果锦囊的使用者死亡, 那么是否继续结算? **[A]**是。即使使用【万箭齐发】的角色死亡, 万箭齐发依然要结算到底。类似地, 南蛮入侵、桃园结义、五谷丰登等锦囊处理原则相同。

/南蛮入侵 /nanmanruqin

出牌阶段, 对除你以外的所有角色使用。按照行动顺序结算——除非目标角色打出一张【杀】, 否则该角色受到【南蛮入侵】对其造成的 1 点伤害。

[Q]使用南蛮入侵时, 如何结算? **[A]**基本原则与万箭齐发的结算相同。

[Q]受到【南蛮入侵】的效果时, 能否发动【丈八蛇矛】的技能? **[A]**可以。

/桃园结义 /taoyuanjiefyi

出牌阶段, 对所有角色使用。按照行动顺序结算, 目标角色回复 1 点体力。

[Q]使用【桃园结义】时, 如何结算? **[A]**从使用者自己开始, 按照出牌顺序依次结算。

[Q]场上角色体力全满时, 能否使用【桃园结义】? **[A]**可以。

[Q]结算桃园结义时, 能否对满体力的角色使用【无懈可击】? **[A]**不能, 桃园结义直接跳过对满体力角色的结算过程。

/无中生有 /wuzhongshengyou

出牌阶段, 对你自己使用, 你摸 2 张牌。

[Q]使用【无中生有】时是否可以被【无懈可击】抵消? **[A]**在摸牌前,【无中生有】的使用者需等待是否有人使用【无懈可击】。如果已经摸了 2 张牌, 则不能再使用【无懈可击】抵消【无中生有】。

/五谷丰登 /wugufengdeng

出牌阶段, 对所有角色使用。你从牌堆顶亮出等同于现存角色数量的牌, 然后按行动顺序结算~目标角色选择并获得这些牌中的一张。

[Q]有人使用【五谷丰登】时, 能否主动放弃拿牌? **[A]**不能。

[Q]在五谷丰登的结算过程中, 如何结算【无懈可击】? **[A]**五谷丰登的牌翻出之后, 每个角色在拿牌之前可以对其使用【无懈可击】, 被无懈可击的角色不能拿牌, 最后一个人拿完牌之后把多余的牌弃掉。如果一个角色已经拿了牌, 就不能再对其使用【无懈可击】。

[Q]使用【五谷丰登】时, 如果亮出的牌有【无懈可击】, 选择并获得了其中的【无懈可击】的角色是否可以在【五谷丰登】的后续结算过程中, 在结算到某一角色时对【五谷丰登】使用这张【无懈可击】, 使该角色不能选择并获得牌? **[A]**可以。

/借刀杀人 /jiedaosharen

在出牌阶段, 对除了你之外, 在装备区里还有武器牌的任意一个角色可以使用【借刀杀人】, 对方需要对你所指定的, 在其攻击范围内并且能够进行攻击的另一名角色使用一张【杀】, 若不如此做, 那么对方必须把装备的武器交给你。(注: 使用【杀】时, 可以发动合法的武器技能和角色技能来影响此【杀】的使用。)

[Q]使用【借刀杀人】时, 是否要指定杀的对象? **[A]**必须。

[Q]使用【借刀杀人】时, 是否可以让被借者杀锦囊使用者? **[A]**可

以。

[Q]使用【借刀杀人】时，是否可以让他杀他自己？**[A]**不可以。

[Q]使用【借刀杀人】时，哪些武器的特效不能发动？**[A]**【诸葛连弩】，因为其效果限定为出牌阶段。

[Q]使用【借刀杀人】时，是否可以发动【青釭剑】的特效？**[A]**必须发动。

[Q]使用【借刀杀人】时，能否指定装备非【青釭剑】的角色对装备了【仁王盾】的角色使用【杀】？**[A]**可以，如果使用的是黑色的【杀】，那么无效。

[Q]使用【借刀杀人】时，能否指定对方对空城状态下的诸葛亮使用【杀】？**[A]**不能，空城的诸葛亮不能成为【杀】目标。

[Q]对主公刘备使用【借刀杀人】时，刘备能否发动【激将】？**[A]**可以。

[Q]对目标角色使用【借刀杀人】时，对方能否发动自己的武将技？**[A]**可以发动的武将技必须是在回合外也有效的技能。例如：赵云能发动【龙胆】，关羽能发动【武圣】，马超可以发动【铁骑】，张飞不能发动【咆哮】。

[Q]对吕布使用【借刀杀人】时，吕布使用杀对方需要使用几张【闪】？**[A]**2张。【无双】为锁定技。

[Q]对角色使用【借刀杀人】，角色使用【杀】攻击带有反馈技能的角色成功之后，反馈的对象是谁？**[A]**是使用【杀】的角色。中间如果遇到转移，则反馈的对象是攻击的源头。例：对甄姬使用【借刀杀人】杀大乔，大乔发动流离给司马懿。司马懿受到伤害，那么反馈的是甄姬的牌。

[Q]使用【借刀杀人】杀死角色之后，奖励由谁承担？**[A]**使用【杀】的人。（如果是刘备发动【激将】则由刘备承担）使用杀的人杀死反贼的话则摸3张牌。如果主公被借刀，杀死忠臣，那么主公弃光所有牌。

[Q]场上没有人装备武器时，能否使用【借刀杀人】？**[A]**不能。

[Q]借刀杀人获得了武器时，是否需要立即装备？**[A]**不需要，先归入手牌。

[Q]对一个装备【诸葛连弩】的角色（但没有装备-1马）使用【借刀杀人】，而他的左右两边都装备了+1马，是否可以借刀？**[A]**不可以对其使用【借刀杀人】，因为不满足锦囊的发动条件。

[Q]借刀杀人过程中发动的武器或武将技能由谁主动决定？**[A]**使用【杀】的人。例如：青龙偃月刀的连续杀，或者贯石斧的强制命中，都由被借刀的人发动。类似的，A对B使用【借刀杀人】指定杀C，那么B发动方天画戟的特效可以指定ACD为目标。

[Q]对关羽使用【借刀杀人】时，指定关羽对一个与其距离为1以内的角色使用【杀】，此时关羽是否可以发动【武圣】将装备的红色武器当【杀】使用？**[A]**可以。但另一种情况，即若被指定角色与关羽距离超过1，则此时关羽不可发动【武圣】将装备的红色武器当【杀】使用。

[Q]对一个角色A使用【借刀杀人】时，指定A对诸葛亮使用【杀】，此时诸葛亮只有1张手牌为【无懈可击】，诸葛亮对【借刀杀人】使用【无懈可击】，此时诸葛亮以外的角色又对诸葛亮使用的【无懈可击】使用了1张【无懈可击】，此时应该如何结算？**[A]**因为诸葛亮在没有成为【杀】的目标前，已经进入了空城状态，所以无法再对其使用【杀】。此时，A应该将装备的武器交给使用【借刀杀人】的角色。

无懈可击 /wuxiekeji

目标锦囊对目标角色生效前，对目标锦囊使用。抵消该锦囊对其指定的一名目标角色产生的效果。

[Q]是否可以在延时锦囊使用时直接使用【无懈可击】？**[A]**不能。只能在该角色回合的判定阶段延时锦囊将要判定前使用【无懈可击】抵消该延时锦囊。

[Q]延时锦囊的判定牌已经翻出后，是否可以使用【无懈可击】？**[A]**不能。

[Q]当有人使用群体性锦囊时，能否使用【无懈可击】？**[A]**可以，使用无懈可击只抵消群体性锦囊对某一角色的影响。

[Q]当使用【五谷丰登】时，能否摸到其中的【无懈可击】然后立刻使用？**[A]**可以。

[Q]能否对【无懈可击】使用【无懈可击】？**[A]**视为抵消前面一个【无懈可击】的效果。

[Q]决斗过程中已经打出【杀】，是否可以使用【无懈可击】？**[A]**

不能。

[Q]使用【无中生有】已经摸了两张牌时，能否【无懈可击】？**[A]**不能，只能在摸牌前使用。

[Q]使用【过河拆桥】、【顺手牵羊】或者【借刀杀人】已经获取了牌时，能否【无懈可击】？**[A]**不能。锦囊一旦生效，则不可再使用【无懈可击】。对于【无中生有】来说，开始摸牌即视为生效；【过河拆桥】、【顺手牵羊】和【五谷丰登】来说，指定目标牌时即生效；对【决斗】、【借刀杀人】、【南蛮入侵】和【万箭齐放】来说，出杀（闪）或造成伤害或判定【八卦阵】或发动【激将】（【护驾】）或求【桃】开始即视为生效；对【闪电】、【乐不思蜀】来说，翻开判定牌即视为生效；对【桃园结义】和【无懈可击】来说，使用时立即生效。

[Q]能否使用【无懈可击】抵消【桃】或者武将技？**[A]**不能抵消【桃】。因为这不是锦囊。武将技是否可以被无懈可击要视情况。例如：甘宁的【奇袭】技能所产生的【过河拆桥】可以被无懈可击，但貂蝉的【离间】技能所产生的【决斗】特殊规定不能被无懈可击。

[Q]无懈可击是否可以对自己使用？**[A]**无懈可击的对象是目标锦囊，与角色无关。

[Q]无懈可击是否可以连续使用？**[A]**可以。

乐不思蜀 /lebusishu

出牌阶段，对除你以外，任意一个角色使用（将乐不思蜀置于该角色判定区里）。目标角色的判定阶段进行判定：若判定结果不为红桃，则跳过目标角色的出牌阶段。将【乐不思蜀】弃置。若判定结果为红桃则没有事情发生，将【乐不思蜀】弃置。

[Q]能否在同一角色面前放置多个【乐不思蜀】？**[A]**不能。

[Q]【乐不思蜀】能否对自己使用？**[A]**不能。

[Q]对角色使用【乐不思蜀】时，他是否可以立刻使用【无懈可击】？**[A]**不能。要对延时锦囊使用【无懈可击】，必须在该角色自己回合的判定阶段使用。

[Q]【乐不思蜀】的判定牌翻开后，还是否可以对【乐不思蜀】使用【无懈可击】？**[A]**不可以。翻开判定牌时延时类锦囊就已经生效，不能再对其使用【无懈可击】。

闪电 /shandian

出牌阶段，对你自己使用。目标角色进行判定：若判定结果为黑桃2~9之间，则【闪电】对目标进行判定的角色造成3点伤害，将【闪电】弃置。若判定结果不为黑桃2~9之间，将【闪电】移动到当前目标角色下家（【闪电】的目标变为该角色）的判定区。【闪电】的目标可能不断变化直到其生效。若它被抵消，则不进行判定，但仍需将其移动至目标角色的下家的判定区里。

[Q]是否可以在同一个角色面前放置多个【闪电】？**[A]**不能，如果上一个【闪电】判定结束之后下家判定区内已经有【闪电】，那么直接跳过下家传给下一家。

[Q]当使用【闪电】时，能否立刻使用【无懈可击】？**[A]**不能，必须到下一次自己回合的判定阶段使用【无懈可击】把闪电移动到下家的判定区。

[Q]当自己的判定区里有两个或更多的延时锦囊时，如何判定？**[A]**首先判定后放置的，然后再判定先放置的。

[Q]面前已经放置【闪电】的角色因其他方式而死亡之后，【闪电】如何处理？**[A]**弃掉。

[Q]同一个回合内能否使用两张【闪电】。一张放在自己面前，另一张放在下家？**[A]**不能。

[Q]黄月英能否把【闪电】放置其他角色面前？**[A]**不能。【闪电】的使用对象是你自己。

[Q]闪电杀死角色后，如何结算？**[A]**无论杀死的是谁，或者其中有谁改判，闪电杀死的角色都视为“天灾”，不进行任何奖励或者惩罚。

装备牌

标准版的装备共13种，其中武器9种，防具2种，马2种。

诸葛连弩 /zhugeliannu

出牌阶段，你可以使用任意数量的【杀】。

[Q]在自己回合内，能否先使用【杀】，然后再装备【诸葛连弩】继续使用【杀】？**[A]**可以。

[Q]发动诸葛连弩的特效使用多次【杀】之后，再替换其他武器，

能否继续使用一次【杀】？[A]不能。

/雌雄双股剑 /cixiongsuanggujian

你使用【杀】时，指定了一名异性角色后，在杀结算前(95)，你可以令对方选择一项：自己弃一张手牌或者让你从牌堆摸一张牌。

[Q]使用雌雄双股剑的特效时，是看进行游戏的物理人的性别还是武将角色的性别？[A]武将角色的。

[Q]使用雌雄双股剑的特效时，由谁来决定是攻击者摸牌还是被攻击者弃牌？[A]被攻击者。

[Q]使用雌雄双股剑的特效时，被攻击者能否弃装备牌或者延时锦囊牌？[A]不能。

[Q]使用雌雄双股剑的特效时，如果被攻击者没有手牌，如何结算？[A]攻击者摸一张牌。

[Q]雌雄双股剑的特效是否必须发动？[A]不必须。

/寒冰剑 /hanbingjian

当你使用【杀】造成伤害时(145)，你可以防止此伤害，改为连续弃置该目标角色的两张牌。

[Q]装备【寒冰剑】攻击命中时，如何结算？[A]相当于两次【过河拆桥】的效果(但是只能弃掉对方的手牌或者装备区里的牌，不能被无懈可击)。

[Q]发动寒冰剑特效时，如果对方没有手牌或装备，如何结算？[A]没有牌时不能发动武器技能(即对方必须受到伤害)，只有1张时可以发动，弃掉那1张牌。

[Q]发动寒冰剑特效时，对方的手牌或装备区里的牌总数大于1张，你能否选择只弃掉1张或者不弃？[A]不能。只要可以弃两张牌的情况下就必须弃两张牌。

[Q]发动寒冰剑的特效时，能否先弃掉陆逊的最后一张手牌，然后等其连营之后再弃掉一张？[A]可以。

[Q]发动寒冰剑特效时，曹操能否发动【奸雄】？[A]不能。类似的，司马懿不能发动【反馈】，夏侯惇不能发动【刚烈】，郭嘉不能发动【遗计】等……

[Q]对装备区里仅有一张牌的孙尚香发动寒冰剑特效时，如何结算？[A]可以先弃掉对方的一个装备，等孙尚香发动【枭姬】技能后，再弃掉对方的一张手牌。

/青釭剑 /qinggangjian

锁定技，每当你使用【杀】时，无视目标角色的防具(95)。

[Q]青釭剑的特效在其他造成伤害的方式结算时能否发动特效？[A]不能。例如：装备了【青釭剑】的角色使用万箭齐发时，装备【八卦阵】的角色可以判定出闪。

[Q]装备【青釭剑】时能否放弃发动武器特效？[A]不能，锁定技强制生效。

/青龙偃月刀 /qinglongyanyuedao (可能会改,改之前先保持现状)

当你使用的【杀】被【闪】抵消时(135)，你可以立即对相同的目标再使用一张【杀】，直到【杀】生效或你不愿意出了为止。

(NHivNOiii注：可能会改为“……立即再打出一张【杀】，抵消这张【闪】的作用”，若如此军争篇的酒杀或火杀藤甲伤害仍然+1，但是否抵消闪的其它作用如雷击有待措辞处理)

[Q]青龙偃月刀的特效能否对不同的角色发动？[A]不能，只能对同一个对象连续使用【杀】并且中间不能使用别的游戏牌，例如【无中生有】、【顺手牵羊】、【五谷丰登】等。

[Q]装备【青龙偃月刀】攻击大乔，如果大乔流离的对象使用了【闪】，继续发动武器特效时使用【杀】的目标是谁？[A]被流离的角色。

[Q]装备【青龙偃月刀】使用【杀】攻击大乔时，如果大乔【流离】给武器攻击范围之外的角色，该角色使用了【闪】，是否能发动武器技能继续使用【杀】攻击被流离的角色？[A]可以。

[Q]发动青龙偃月刀的特效时，如果诸葛亮处于空城状态，能否对其使用【杀】？[A]不能。

/丈八蛇矛 /zhangbashemao

当你需要使用(或打出)一张【杀】时，你可以将两张手牌当一张【杀】使用(或打出)。

[Q]使用丈八蛇矛特效时，是否可以使用自己面前的装备牌？[A]不可以。必须使用手牌。

[Q]是否可以使用丈八蛇矛的特效应对南蛮入侵和决斗？[A]可以。

[Q]当使用丈八蛇矛特效时，打出的【杀】颜色如何界定？[A]如2张牌为红色，则视为红色的【杀】；如2张牌为黑色，视为黑色的【杀】；如2张牌为1红1黑，视为无色的【杀】。

/贯石斧 /guanshifu

目标角色使用【闪】抵消你使用【杀】的效果时(135)，你可以一次性弃两张牌，则【杀】依然生效。

[Q]发动贯石斧的特效时，能否弃掉自己装备区里的牌？[A]可以，除了【贯石斧】本身。例如：孙尚香弃掉装备发动贯石斧特效，可以发动【枭姬】。

[Q]陆逊装备了【贯石斧】，手中只有一张手牌【杀】，能否使用【杀】后发动【连营】技能强制命中？[A]如果陆逊没有别的装备区里的牌，则不能发动贯石斧的特效。因为弃两张牌必须是同时。

[Q]发动贯石斧的特效攻击原始距离为4的角色时，是否可以弃掉-1马来强制命中(即弃牌之后攻击距离不够了)？[A]可以。

[Q]装备【贯石斧】攻击只有一张手牌的诸葛亮，诸葛亮使用闪后进入空城状态，是否可以弃牌强制命中？[A]可以。

/方天画戟 /fangtianhuaiji

当你使用的【杀】是你的最后一张手牌时，你可以为这张【杀】额外指定至多两名目标角色，然后按照行动顺序结算他们。

[Q]发动方天画戟特效时，能否只攻击2个角色？[A]可以。

[Q]大乔是方天画戟的攻击对象之一，她发动【流离】技能给另一个被方天画戟攻击的角色时，如何结算？[A]对方视为受到先后两张【杀】的攻击。注意，应当在指定目标时立刻流离，而不是在轮到她结算时再流离。

[Q]刘备无手牌装备【方天画戟】，激将使用【杀】能否发动特效？[A]不能。

[Q]发动方天画戟的特效时，如果【方天画戟】被【反馈】或者攻击者被【刚烈】等致死时，是否继续结算？[A]是。除非满足游戏结束的条件。

[Q]发动方天画戟特效时，诸葛亮是杀的目标之一，但是轮到诸葛亮结算时成为空城状态，此时如何结算？[A]空城的诸葛亮不能成为杀的目标，对于已经成为目标的情况下，正常结算，诸葛亮受到杀的伤害。

/麒麟弓 /qilingong

你使用【杀】对目标角色造成伤害时(145)，你可以弃掉目标角色装备区里的一匹马。

[Q]发动麒麟弓的特效时，被攻击命中的一方装备了两匹马，则弃马由谁选择？[A]由装备了【麒麟弓】的角色选择，也可选择不弃马。

/八卦阵 /baguazhen

每当你需要使用(或打出)一张【闪】时(115)，你可以进行一次判定：若结果为红色，则视为你使用(或打出)了一张【闪】；若结果为黑色，则你可以从手牌里使用(或打出)。注意：由八卦使用或打出的【闪】，并非从你的手牌中使用或打出。

[Q]能否放弃发动【八卦阵】的效果？[A]可以。

[Q]发动【八卦阵】特效使用的【闪】颜色如何界定？[A]视为无色。

/仁王盾 /renwangdun

锁定技，对你使用的黑色【杀】都无效(105)。

[Q]决斗时，能否发动仁王盾的特效？[A]不能。

[Q]能否放弃发动仁王盾的效果？[A]不可以，视为锁定技。

[Q]出黑杀攻击仁王盾，怎么结算？[A]黑杀无效，置入弃牌堆。

[Q]出黑杀攻击仁王盾无效后，能否继续对其或其他角色使用【杀】？[A]不能。除非装备了诸葛连弩或者张飞的咆哮技能。

/马 /+1马 /-1马 /ma

[Q]能否装备两匹马？[A]能，但仅限于一匹-1马和一匹+1马。

[Q]马的效果能否放弃发动？[A]不能，视为始终有效。

[Q]装备了+1马后自己与自己的距离是多少？[A]始终视为0。

【角色牌】

标准版的武将角色共25个。其中蜀势力7个，魏势力7个，吴势力8个，群势力3个。

刘备 /liubei

仁德——出牌阶段，你可以将任意数量的手牌以任意分配方式交给其他角色，若你于此阶段中给出的牌张数达到或超过两张时，你回复1点体力。

激将——主公技，当你需要使用（或打出）一张【杀】时，你可以发动激将。所有蜀势力角色按行动顺序依次选择是否打出一张【杀】“提供”给你（然后视为由你使用或打出），直到有一名角色或没有任何角色决定如此作时为止。

[Q]刘备发动【仁德】技能时能否放弃回复体力？**[A]**不能，只要给出的牌达到两张或以上就必须回复一点体力。例如：刘备做主公，满体力，在自己回合发动“仁德”，给出2张手牌，后成功攻击夏侯惇一次，并被夏侯惇发动【刚烈】受到伤害，再次发动“仁德”给出2张手牌，此时，刘备的体力值为4。因为第一次给出2张手牌时，刘备就要回复1点体力了，因为刘备当时体力满，所以回复体力效果无效。之后再次给出2张以上手牌也无法再次获得回复体力的效果了。

[Q]刘备发动【激将】技能攻击角色的反馈或杀死的奖励由谁承担？**[A]**刘备是伤害源头，承担一切反馈和奖惩。

[Q]刘备发动【激将】技能没人响应后，是否可以自己出【杀】？**[A]**可以。

[Q]刘备发动【激将】技能没人响应后，是否可以更换杀的目标继续激将？**[A]**可以。

[Q]刘备发动【激将】技能没人响应后，是否可以发动【仁德】技能给蜀将牌之后继续发动【激将】？**[A]**可以。

[Q]刘备每回合发动【激将】技能次数有没有限制？**[A]**每次需要出【杀】的时候都可以激将。

[Q]刘备发动【激将】技能时被激将的武将能否发动武将技能？**[A]**被激的武将只是“提供”一张【杀】（例如关羽可以发动【武圣】，赵云可以发动【龙胆】），但是这张【杀】视为刘备使用，因此不能发动影响这张【杀】效果的武将技（例如马超的【铁骑】）。

[Q]刘备发动【激将】技能时被激将的武将能否发动他的武器技能？**[A]**除了丈八蛇矛的特效之外，不能发动其他武器技能。

[Q]刘备在自己回合内发动【激将】技能时，能否发动自己装备的武器特效？**[A]**可以，例如贯石斧，青龙偃月刀，雌雄双股剑等等。方天画戟（不符合发动条件）不能发动。

[Q]刘备装备【丈八蛇矛】发动【激将】时，蜀势力武将是否可以给刘备两张手牌当【杀】？**[A]**不能。因为激将必须“提供”【杀】。

关羽 /guanyu

武圣——你可以将你的任意一张红色牌当【杀】使用或打出。

[Q]关羽是否可以将红色的装备区里的牌当作【杀】使用或打出？**[A]**可以，但是需要装备提供的距离或攻击范围或武器特效时，不能将该装备打出。例如：关羽装备了方块【诸葛连弩】使用过【杀】之后，就不能再把这张【诸葛连弩】当【杀】使用了。

张飞 /zhangfei

咆哮——出牌阶段，你可以使用任意数量的【杀】。

诸葛亮 /zhugeliang

观星——回合开始阶段，你可以观看牌堆顶的x张牌(x为存活角色的数量且最多为5)，将其中任意数量的牌以任意顺序置于牌堆顶，其余则以任意顺序置于牌堆底。

空城——锁定技，当你没有手牌时，你不能成为【杀】或【决斗】的目标。

[Q]诸葛亮空城状态时，能否被指定为【借刀杀人】出【杀】的目标？**[A]**不能。

[Q]诸葛亮空城状态时，貂蝉能否指定他为决斗的一方？**[A]**能，但是必须由对方先出杀。视为诸葛亮以对方为目标发动决斗。

[Q]诸葛亮只有一张手牌是【杀】，与其决斗时诸葛亮出杀进入空城状态，还能继续对其出杀吗？**[A]**可以，并视为诸葛亮决斗失败。

[Q]诸葛亮发动【观星】时，如果剩余的牌堆的张数小于或等于【观星】的张数，如何结算？**[A]**任何时候，摸牌堆被摸完时，立即将弃牌堆重洗成为新的摸牌堆后再继续游戏。

[Q]计算诸葛亮【观星】的张数时，是否计算诸葛亮自己？**[A]**是的，比如两人单挑时观星的张数是2张。

[Q]女性角色装备【雌雄双股剑】对只有一张手牌的诸葛亮使用【杀】，

如果诸葛亮选择弃牌，如何结算？**[A]**诸葛亮的空城状态不能成为【杀】的目标，但是当已经成为【杀】的目标时（即使是在结算过程中进入空城状态），则正常结算【杀】，即诸葛亮受到伤害。

[Q]发动青龙偃月刀的特效时，如果诸葛亮处于空城状态，能否对其使用【杀】？**[A]**不能。

[Q]没有空城的诸葛亮被指定为方天画戟的杀的目标，等轮到诸葛亮结算时诸葛亮进入空城，如何结算？**[A]**原则同雌雄双股剑，诸葛亮受到伤害。

[Q]诸葛亮使用最后一张手牌【借刀杀人】时，能否指定自己为【杀】的目标？**[A]**不能。诸葛亮在使用（或打出）最后一张手牌之后即进入空城状态，此时不能成为【杀】的目标。若在使用（或打出）最后一张手牌之前被【杀】指定成为目标后，即便之后再进入空城状态也将受到【杀】的影响。

赵云 /zhaoyun

龙胆——你可以将你手牌的【杀】当【闪】，【闪】当【杀】使用（或打出）。

[Q]赵云能否发动【丈八蛇矛】的特效打出两张手牌当【闪】？**[A]**不能。

[Q]赵云能否发动【八卦阵】的特效判定红牌当【杀】？**[A]**不能。

马超 /machao

马术——锁定技，当你计算与其他角色的距离时，始终-1。

铁骑——当你使用【杀】，并指定了一个角色为目标后（在【杀】结算前）(90)，你可以进行一次判定，若结果为红色，此【杀】不可被闪避。

[Q]马超是否可以装备了【仁王盾】的角色使用黑【杀】？**[A]**可以，但即使【铁骑】判定为红色，依然无效。

[Q]马超的【铁骑】的判定牌属于谁？**[A]**属于马超自己，因此郭嘉不能归入手牌。

黄月英 /huangyueying

集智——每当你使用一张非延时类锦囊，（在它结算之前）(90/120)可以立即摸一张牌。

奇才——锁定技，你使用任何锦囊无距离限制。

[Q]黄月英发动【集智】技能时摸到的牌（例如基本牌或【无懈可击】等）是否可以在本张锦囊结算过程中使用或打出（如果符合条件的话）？**[A]**【集智】获得的牌视为归入手牌，可以使用或打出。类似地，陆逊的【连营】同理。

曹操 /caocao

奸雄——可以立即获得对你造成伤害的牌(200)。

护驾——主公技，当你需要使用（或打出）一张【闪】时(115)，你可以发动护驾。所有魏势力角色按行动顺序依次选择是否打出一张【闪】“提供”给你（然后视为由你使用或打出），直到有一名角色或没有任何角色决定如此做时为止。

[Q]锦囊对曹操造成伤害时，曹操拿哪张牌？**[A]**只获取相应的锦囊，例如曹操中闪电，可以将【闪电】收入手牌。

[Q]有人使用【借刀杀人】，对方使用【杀】造成曹操伤害，曹操获得哪些牌？**[A]**对方使用的【杀】。

[Q]武将技能对曹操造成伤害时，曹操拿哪张牌？**[A]**如果是被【刚烈】、【离间】等造成伤害，那么不能获得任何牌。如果是相关的技能消耗造成伤害，例如【流离】等，则曹操获取伤害源打出或使用的相应牌。

[Q]武器技能对曹操造成伤害，曹操拿哪张牌？**[A]**只获取相应的【杀】。例如青龙偃月刀的话，只拿最后的一张【杀】，贯石斧的话不能获得对方强制命中的弃牌。丈八蛇矛的话，获得对方打出作为【杀】的两张牌。

[Q]曹操濒死时，能否发动【奸雄】技能？**[A]**不能，只有被救回后，才能继续发动。

[Q]发动【护驾】时，魏势力角色能否发动相关的武将技能？**[A]**可以。例如甄姬。

[Q]发动【护驾】时，魏势力角色能否发动相关的装备技能？**[A]**可以。例如【八卦阵】。

[Q]吕布对曹操使用【杀】，曹操发动【护驾】如果只有一张闪，如何结算？**[A]**该【闪】无效，不能收回。

[Q]魏势力角色装备了【八卦阵】，曹操发动【护驾】，八卦阵能发

动几次？【A】每次护驾只能发动 1 次八卦阵（如果遇到吕布的无双技能，详见吕布部分）。

【Q】关羽装备【方天画戟】用最后一张手牌【桃】当【杀】攻击大乔和曹操，大乔流离曹操。曹操第一次受伤害【奸雄】得到【桃】，第二次受伤害时濒死，用此【桃】自救后，能否再次得到【桃】？【A】不能，曹操发动【奸雄】时只能从“处于结算中”的区域获得牌，而不能从已经进入了弃牌堆的区域中获得。

【Q】接上例，如果第三名被攻击的角色是郭嘉，发动【遗计】时触发洗牌，此时，这张【桃】是否洗进去？【A】要洗进去。

司马懿 /simayi

反馈——可以立即从对你造成伤害的来源处获得一张牌(200)。

鬼才——在任意角色的判定牌生效前，你可以打出一张手牌代替之（并以你打出的牌作为判定结果）。

【Q】司马懿发动【反馈】时能否获得对方装备区里的牌？【A】可以，但是先收入手牌。

【Q】司马懿一次性受到 2 点或者更多伤害时，发动几次【反馈】？【A】1 次。

【Q】司马懿发动【反馈】时能否获得对方面前的延时锦囊？【A】不可以。

【Q】司马懿发动【鬼才】是在判定牌翻出前还是翻出后？【A】翻出后。

【Q】司马懿能否在同一判定结算过程中多次发动【鬼才】？【A】不能。

【Q】司马懿修改【闪电】的判定杀死角色，是否有奖励？【A】闪电的伤害源头视为“天灾”，因此司马懿不承担任何反馈和奖励。

【Q】司马懿濒死时是否可以发动【反馈】？【A】不能，除非被救回。

夏侯惇 /xiahoudun

刚烈——你每受到一次伤害(200)，可进行一次判定：除非结果为红桃，否则目标来源必须弃两张手牌，若不如此做，你对该来源造成 1 点伤害。

【Q】如果【刚烈】判定未通过，目标来源不足两张手牌，如何结算？

【A】受到 1 点伤害。

【Q】夏侯惇濒死时能否发动【刚烈】？【A】不能，除非被救回。

【Q】夏侯惇受到一次超过 1 点的伤害时，可以发动几次【刚烈】？【A】1 次。

张辽 /zhangliao

突袭——摸牌阶段，你可以放弃摸牌，然后从至多两名角色的手牌里各随机获得一张牌。

【Q】当场上有 3 个或者更多的角色时，张辽发动【突袭】能否只选择获得一张牌？【A】可以。

【Q】张辽发动【突袭】能否一张牌也不获得？【A】不能。张辽发动【突袭】至少要存在一个有手牌的角色。如果不能满足此条件，张辽不能发动【突袭】。

【Q】张辽发动【突袭】能否从一个角色手牌里获得 2 张牌？【A】不可以。

【Q】张辽发动【突袭】时，是否可以从一名角色的手牌里获得 1 张牌，再从牌堆摸 1 张牌？【A】不可以，发动【突袭】就不能从牌堆获得牌。

【Q】张辽发动【突袭】时，是否可以摸 1 张牌后先看是什么牌，再决定第二个突袭目标选谁？【A】不可以，张辽必须先指定完目标才能摸牌。

许褚 /xuchu

裸衣——摸牌阶段，你可以少摸一张牌；若如此做，该回合的出牌阶段，你使用【杀】或【决斗】（你为伤害来源时）造成的伤害+1。

【Q】许褚能否先摸 1 张牌然后再决定是否发动【裸衣】？【A】不能，必须在摸牌开始前选择。

【Q】许褚发动【裸衣】与其他角色决斗失败，自己受到几点伤害？【A】1 点。

【Q】许褚发动【裸衣】后装备【诸葛连弩】使用多张杀是否伤害都+1？【A】是。

郭嘉 /guojia

天妒——在你的判定牌生效后，你可以立即获得它。

遗计——每当你受到 1 点伤害(200)，可摸两张牌，将其中的一张交

给任意一名角色，然后将另一张交给任意一名角色。

【Q】发动【遗计】时，是否可以看过摸到的牌之后再交给别人？【A】可以。

【Q】受到 2 点或者更多伤害时，如何结算遗计？【A】摸等同于伤害值 2 倍的牌。若郭嘉进入濒死状态，则须在救回之后再发动【遗计】。

【Q】郭嘉濒死时，是否可以发动【遗计】技能？【A】不能，被桃救回后可以。

【Q】郭嘉受到马超铁骑或夏侯惇刚烈等能否获得判定牌？【A】不能，因为这不是郭嘉自己的判定牌。

【Q】装备了贯石斧使用杀攻击装备了【八卦阵】只有 1 点体力值的郭嘉。判定出【桃】然后弃牌强制命中。郭嘉能否用天妒获得的【桃】自救？【A】可以。

【Q】吕布对装备了【八卦阵】的郭嘉使用【杀】，郭嘉判定第一次为【闪】，第二次是黑色，郭嘉能否使用收入手牌中的【闪】？【A】可以。

甄姬 /zhenji

倾国——你可以将你的黑色手牌当【闪】使用（或打出）(115)。

洛神——回合开始阶段，你可以进行判定：若为黑色，立即获得此生效后的判定牌，并可以再次使用洛神——如此反复，直到出现红色或你不愿意判定了为止。

【Q】甄姬面前有需要判定的延时锦囊时，是否可以用洛神获得的【无懈可击】来抵消延时锦囊？【A】可以。

【Q】甄姬是否可以先判定延时锦囊，然后再发动【洛神】？【A】不能，洛神是回合开始阶段的技能，如果进入判定阶段，就视为放弃了洛神。

孙权 /sunquan

制衡——出牌阶段，你可以弃掉任意数量的牌，然后摸取等量的牌。每回合里，你最多可以使用一次制衡。

救援——主公技，锁定技，吴势力角色在你濒死状态下对你使用【桃】时，你额外回复 1 点体力(175)。

【Q】发动【制衡】时，能否弃掉装备区里的牌？【A】可以。

【Q】吴势力角色能否在孙权非濒死时对他使用【桃】？【A】不能。

【Q】孙权进入濒死状态时自己使用【桃】，回复几点体力值？【A】1 点。

甘宁 /ganning

奇袭——出牌阶段，你可以将你的任意黑色牌当【过河拆桥】使用。

【Q】甘宁发动【奇袭】时，能否使用【无懈可击】抵消其效果？【A】可以。抵消【过河拆桥】的效果。

【Q】甘宁能否使用自己面前的装备牌发动【奇袭】？【A】可以。

吕蒙 /lvmeng

克己——若你于出牌阶段未使用或打出过任何一张【杀】，你可以跳过此回合的弃牌阶段。

【Q】如果吕蒙摸光了整副牌，此时游戏如何进行？【A】任何时候，当摸牌堆与弃牌堆都没有牌时，游戏直接结束，没有胜利者。

【Q】吕蒙在回合外与别人决斗时出杀或者面对南蛮入侵时打出杀，是否需要在自己的回合之后弃牌？【A】不需要。

【Q】吕蒙在出牌阶段对其他角色使用【决斗】，并打出了 1 张【杀】，还是否可以发动【克己】？【A】不可以（包括【丈八蛇矛】产生的【杀】，也不可以），如果使用【决斗】后自己没有打出【杀】则可以发动【克己】。

黄盖 /huanggai

苦肉——出牌阶段，你可以失去一点体力，然后摸两张牌。每回合中，你可以多次使用苦肉。

【Q】黄盖只有最后 1 点体力值时，能否发动【苦肉】？【A】可以。此时，首先结算濒死状态，如果有人对黄盖使用【桃】，则黄盖再摸牌。例如：黄盖在最后 1 点体力值的时候发动【苦肉】，华佗发动【急救】，然后黄盖回复到 1 点体力，摸两张牌，并且可以继续发动【苦肉】。

【Q】黄盖是否可以利用不断的【苦肉】来自杀？【A】可以。

周瑜 /zhouyu

英姿——摸牌阶段，你可以额外摸一张牌。

反间——出牌阶段，你可以指定一名角色目标：该角色选择一种花

色，抽取你的一张手牌并亮出，若此牌与所选花色不吻合，则你对该角色造成 1 点伤害。然后无论结果如何该角色获得此牌(210)。每回合限发动一次。

[Q]被周瑜【反问】伤害进入濒死状态，如果【反问】抽到的牌是【桃】，能否立即自救？**[A]**不能。【反问】全部清算完毕之后才获得这张牌，如果死亡则该牌回到周瑜手中。

[Q]被周瑜【反问】伤害进入濒死状态，如果【反问】抽到的牌是【桃】，周瑜能否用这张【桃】急救？**[A]**可以，且【反问】结算完毕目标角色仍然获得这张牌。(NHivNOiii 注：这里存在多个未解决问题，反问牌桃有可能进入弃牌堆、摸牌堆甚至其他角色手牌)

[Q]周瑜发动【反问】时，如果有多张手牌，其放置顺序由谁决定？**[A]**周瑜决定。

大乔 /daqiao

国色——出牌阶段，你可以将你任意方块花色的牌当【乐不思蜀】使用。

流离——当你成为【杀】的指定目标时(80)，你可以弃一张牌，并将此【杀】的目标改为你使用【杀】时能攻击到的另一名角色。(该角色不得是【杀】的使用者)

[Q]大乔能否先发动【八卦阵】的效果，判定出黑色了之后再发动【流离】？**[A]**不能。

[Q]大乔用作【乐不思蜀】的方块花色的牌，如果被【顺手牵羊】得到，是否也可以当作【乐不思蜀】使用？**[A]**不能。按照原来的牌使用。

[Q]大乔能否将自己面前的方块装备牌当【乐不思蜀】使用？**[A]**可以。

[Q]大乔能否把黑【杀】流离给装备了【仁王盾】的角色？**[A]**可以。但是【杀】无效。

[Q]大乔能否将装备牌用于【流离】？**[A]**可以。但是计算距离时，不能将弃掉的牌算入。

[Q]大乔装备【仁王盾】受到别人的黑【杀】，能否发动【流离】？**[A]**能。

陆逊 /luxun

谦逊——锁定技，你不能成为【顺手牵羊】和【乐不思蜀】的指定目标。

连营——每当你失去最后一张手牌时，可立即摸一张牌。

[Q]陆逊使用贯石斧、丈八蛇矛的特效时，是否可以先打出最后一张手牌，再使用【连营】技能摸 1 张牌再打出？**[A]**不可以。这些特效都要求同时打出 2 张牌。

[Q]陆逊发动青龙偃月刀、诸葛连弩的特效时，是否可以利用连营获得的【杀】继续使用？**[A]**可以。

[Q]面对吕布的【无双】技能。陆逊能否先打出一张【杀】或【闪】，然后发动【连营】之后摸到的相应牌再打出？**[A]**可以。类似，濒死需要使用多张【桃】时同理。

[Q]陆逊只有 1 张手牌时，受到夏侯惇的刚烈，判定未通过时能否发动【连营】来弃两张手牌？**[A]**不能。

[Q]陆逊能否在任意时刻发动【连营】？**[A]**不能。每当你放弃【连营】，必须等到下一次满足【连营】触发条件时再发动。

[Q]陆逊使用最后一张手牌是锦囊牌时，是否可以发动【连营】？**[A]**可以。例如：陆逊对距离为 1 以内的角色使用最后一张手牌【顺手牵羊】，牌从陆逊手中使用后，在锦囊结算前陆逊可以马上发动【连营】摸一张牌，再进行锦囊的结算。

孙尚香 /sunshangxiang

结婚——出牌阶段，你可以弃两张手牌并指定一名受伤的男性角色；你和目标角色各回复 1 点体力。每回合中，你最多能使用一次结婚。

枭姬——当你失去一张装备区里的牌时，你可以立即摸两张牌。

[Q]孙尚香是否可以替换自己的装备来触发【枭姬】？**[A]**可以。

[Q]孙尚香是否可以主动弃掉自己面前的装备牌来发动【枭姬】技能？**[A]**不能。

[Q]孙尚香发动【结婚】时是否可以只为自己加血？**[A]**不能。

[Q]当场上没有男性角色受伤时，能否发动【结婚】？**[A]**不能。

[Q]孙尚香发动【贯石斧】特效时，能否弃装备区里的牌发动【枭姬】？**[A]**可以。但是不能弃掉【贯石斧】本身。

[Q]孙尚香作为主公杀死忠臣，如何结算？**[A]**先一次性弃掉所有手

牌和装备，然后发动【枭姬】摸等于弃掉的装备数目 2 倍的牌。

华佗 /huatuo

急救——你的回合外，你可以将你的任意红色牌当【桃】使用(175)。青囊——出牌阶段，你可以主动弃掉一张手牌，令任一目标角色回复 1 点体力。

[Q]华佗能否用红色的装备区里的牌来发动【急救】技能？**[A]**可以。

[Q]华佗在自己回合外进入濒死状态时能否发动【急救】？**[A]**可以。

[Q]华佗中闪电时，能否发动【急救】技能？**[A]**不能，因为闪电是属于自己回合的判定阶段，不符合急救发动条件。同理，华佗在自己回合内被【刚烈】等导致濒死状态也不能发动急救技能。

[Q]【青囊】技能每回合能使用几次？**[A]**1 次。

[Q]华佗最后 1 血，装备一匹红色的马，被装备麒麟弓的角色使用杀攻击，发动麒麟弓特效，能否用马发动【急救】？**[A]**不能。如果发动武器特效，则华佗首先弃马，然后受到伤害，进入濒死状态。

吕布 /lvbu

无双——锁定技，你使用【杀】时，目标角色只能连续使用两张【闪】才能抵消此【杀】；与你进行【决斗】的目标角色每次必须连续打出两张【杀】。(若只有一张【闪】或【杀】则即使使用(打出)了也无效)(90)

[Q]吕布使用【杀】攻击装备了【八卦阵】的角色，如何结算？**[A]**可以判定 2 次，如果判定结果都是红色，则相当于使用了两张【闪】。如果第一次的判定结果是黑色，则需要补出一张闪(包括曹操主公的【护驾】)后才可进行第二次判定，否则受到伤害，无法进行第二次判定。

[Q]吕布使用【杀】攻击装备了【八卦阵】只有一张手牌【闪】的陆逊，如果陆逊第一次判定八卦阵的结果是红色，能否放弃判定第二次八卦阵直接使用【闪】？**[A]**可以。并且可以发动【连营】。诸葛亮同理。

[Q]吕布使用【杀】攻击只有 1 张手牌【闪】的诸葛亮，诸葛亮能否主动使用闪使自己进入空城状态？**[A]**可以，但诸葛亮受到吕布的伤害。决斗的结算同理。

[Q]吕布使用【杀】攻击陆逊，陆逊能否利用连营两次使用【闪】？

[A]可以，如果只有一张手牌【闪】也能使用，但受到伤害。

[Q]吕布使用【杀】攻击曹操，曹操发动【护驾】但是魏势力角色加上曹操自己一共只使用一张【闪】，如何结算？**[A]**使用的【闪】无效(进入弃牌堆)。曹操受到吕布伤害，可以发动【奸雄】。

[Q]吕布与刘备【决斗】，刘备发动【激将】如果只能打出 1 张【杀】，如何结算？**[A]**打出的【杀】无效(进入弃牌堆)，刘备受到吕布的伤害。

貂蝉 (/貂婵)/diaochan

离间——出牌阶段，你可以弃一张牌并选择两名男性角色。若如此做：视为由你选择的其中一名男性角色对另一名男性角色使用一张【决斗】。额外的，此决斗不能被【无懈可击】响应。每回合中，你最多能使用一次离间。

闭月——回合结束阶段，你可以摸一张牌。

[Q]貂蝉能否指定空城状态下的诸葛亮为【离间】的对象之一？**[A]**可以，但是必须指定诸葛亮为决斗的发起方(即对方先出杀)。如果对方打出了【杀】，则视为诸葛亮决斗失败。

[Q]貂蝉能否弃掉装备区内的牌发动【离间】？**[A]**可以。

[Q]貂蝉发动【闭月】时，是否可以少弃一张牌？**[A]**不能。必须先弃牌阶段弃牌至当前体力值，然后再【闭月】从牌堆摸一张牌。

★★★★★★风武将 FAQ★★★★★★

风扩展包的武将角色共 10 个。其中蜀势力 2 个，魏势力 2 个，吴势力 2 个，群势力 2 个，神势力 2 个。

黄忠 /huangzhong

烈弓——出牌阶段，以下两种情况，你可以令你使用的【杀】不可被闪避(90)：

1. 目标角色的手牌数大于或等于你的体力值。

2. 目标角色的手牌数小于或等于你的攻击范围。

[Q]计算攻击范围时，是否与装备区里的马有关？**[A]**无关。

[Q]没有装备任何武器时，攻击范围是多少？**[A]**默认为 1，装备【诸

葛连弩】时同。

[Q]当黄忠对装备【仁王盾】的角色使用黑【杀】并发动【烈弓】时，如何结算？**[A]**对方不可也无需使用闪，杀依然无效。

[Q]黄忠被【借刀杀人】时能否发动【烈弓】？**[A]**不能。

/魏延 /weiyān

狂骨——锁定技，任何时候，每当你对你距离为1以内的任意角色造成1点伤害(190)，你回复1点体力值。

/夏侯渊 /xiahouyuan

神速——你可以选择以下一至两项：

1. 跳过你该回合的判定阶段和摸牌阶段

2. 跳过你该回合出牌阶段并弃一张装备牌

你每作出上述之一选择，视为对任意一名角色使用了一张【杀】。

[Q]发动【神速】2时，装备牌能否从手牌中弃掉？**[A]**可以。

[Q]能否先发动【神速】1，然后再决定是否发动【神速】2？或者先摸牌，然后摸到了装备牌再发动【神速】2？**[A]**可以。例如：夏侯渊发动【神速】1，杀死了反贼，摸到的3张牌里面有装备牌，则可以继续发动【神速】2。

[Q]发动【神速】时，攻击距离如何计算？**[A]**【神速】可以对任意距离角色攻击。

[Q]发动【神速】时，【杀】的颜色如何计算？**[A]**视为无色的【杀】。

[Q]发动【神速】对曹操造成伤害时，曹操能否发动【奸雄】？**[A]**不能（除非是发动青龙偃月刀特效），因此不能获取任何牌。神速2的弃牌是技能的消费，不作为造成伤害的牌。

[Q]发动【神速】时，能否发动武器特效？**[A]**可以。除了【诸葛连弩】、【丈八蛇矛】和【方天画戟】之外。

[Q]夏侯渊的判定区里有延时锦囊的时候，能否先求【无懈可击】，没有人响应后再选择发动神速1？**[A]**不能。

[Q]如果判定【乐不思蜀】未通过，能否发动【神速】2？**[A]**不能。

[Q]夏侯渊能否在自己回合外发动【神速】？**[A]**不能。

/曹仁 /caoren

据守——回合结束阶段，你可以摸三张牌。若如此做，跳过你下个回合。（**NHivNOiii**注：最新版已改为“……将你的武将牌翻面。”）

[Q]曹仁发动【据守】时，如果判定区里面有延时锦囊，如何结算？

[A]等到据守结束后的下一回合的判定阶段结算。

[Q]曹仁发动【据守】时，如何标示？**[A]**发动【据守】时，将角色牌翻面。等到下一回合时再翻回。（此技能被追溯规定了，详见后面的曹丕部分。）

/小乔 /xiaojiao

天香——每当你受到伤害时(150)，你可以弃一张红桃手牌来转移此伤害给任意一名角色，然后该角色摸X张牌(210)；X为该角色当前已损失的体力值。

红颜——锁定技，你的黑桃牌均视为红桃花色。

[Q]小乔能否弃掉自己面前的装备牌发动【天香】？**[A]**不能。

[Q]小乔受到2点或更多的伤害时，发动【天香】需要几张手牌？**[A]**1张。

[Q]发动【天香】技能时，能否转移伤害给自己？**[A]**不能，必须是场上的其他角色。

[Q]小乔发动【天香】技能杀死反贼，谁获得奖励？**[A]**由伤害的源头获得。同理如果主公攻击小乔而造成忠臣死亡，则主公弃光所有手牌及装备。

[Q]有人使用【万箭齐发】，曹操发动【奸雄】技能后，小乔发动【天香】技能把伤害转移给曹操，曹操如何结算？**[A]**直接结算【天香】，由于对曹操造成伤害的牌已经收入手牌了，因此无法再次发动【奸雄】。（**NHivNOiii**注：目前规则尚无“结算中的牌”区域，有待添加）

[Q]小乔受到马超【铁骑】或夏侯惇【刚烈】等能否将黑桃判定牌视为红桃？**[A]**不能，因为这不是小乔自己的判定牌。

[Q]小乔被周瑜【反间】，抽到黑桃，是否算红桃？**[A]**因为这张牌是周瑜的，因此不能发动【红颜】。

[Q]周瑜对小乔发动【反间】，小乔天香给曹操，谁获得周瑜的反间牌？**[A]**小乔。

[Q]夏侯惇【刚烈】小乔，小乔能否继续发动【天香】？**[A]**可以。

[Q]夏侯惇对小乔造成伤害，小乔把伤害转移给夏侯惇，是否可以发动【刚烈】？**[A]**可以，但是刚烈的对象是自己。

[Q]许褚发动【裸衣】对小乔造成伤害，小乔发动【天香】。被天香的人受到几点伤害？**[A]**+1伤害。

/周泰 /zhoutai

不屈——任何时候，当你的体力被扣减到0或更低时(170)，每扣减1点体力：从牌堆顶亮出一张牌放在你的角色牌上，若该牌的点数与你角色牌上已有的任何一张牌都不同，你不会死去。此牌亮牌的时刻为你的濒死状态。

[Q]周泰在濒死状态能否放弃发动【不屈】？**[A]**可以，无论自己的角色牌上是否已经有牌。

[Q]周泰能否在任意时刻放弃发动【不屈】？**[A]**不能。每当你发动【不屈】成功，必须等到下一次受到伤害时才能选择放弃发动。

[Q]周泰亮出的牌司马懿和张角能否替换？**[A]**不能。不属于判定牌。

[Q]小乔【天香】给不屈状态下的周泰，周泰摸几张牌？**[A]**等同于体力上限的牌。

[Q]周泰不屈状态下自己使用桃或者受到别人的回血效果时，如何结算？**[A]**任意弃掉一张不屈牌。如果唯一的1张不屈牌也被弃掉，则回复到1点体力值。

[Q]当周泰进入【不屈】技能发动状态时，其他角色能否对周泰使用【桃】？**[A]**不能。

[Q]周泰在【不屈】状态下进入濒死状态，是否可以求多个桃？**[A]**可以，直到回复到1点体力值为止。

[Q]周泰在不屈状态下自己回合结束能保留多少手牌？**[A]**0张。

[Q]周泰在不屈状态下受到伤害后，结算濒死的顺序是什么样的？

[A]周泰先选择是否发动【不屈】。如果不发动，则从当前回合人开始决定是否使用【桃】，可以使用【桃】的数目至多等于该次伤害的数目。若无人给桃或给桃数目小于本次伤害数目，则周泰死亡。如果发动【不屈】，则先一次性翻出等于本次伤害数目的不屈牌，无论是否有点数重复的，从当前回合人开始响应濒死，此时可以使用【桃】的数目至多等于不屈牌的总数，每一张【桃】抵消一张不屈牌。直至最后一家响应完毕后，若不屈牌仍有点数重复的，则周泰死亡。（**NHivNOiii**注：这里是先不屈再“一轮”求桃。官方当前则是周泰受到伤害若体力减到0以下立即进入濒死状态并从当前回合人开始求本次受到伤害数量的桃，轮到周泰自己时决定是否使用桃/酒自救和/或发动不屈，若发动不屈翻出新的不屈牌视为再次进入濒死状态，再次从回合人开始求不屈牌总数的桃，即“一轮半”求桃；参见<http://forum.yokagames.com/viewthread.php?tid=20780>。）

/张角 /zhangjiao /zhangjue

雷击——每当你使用或打出一张【闪】时（在结算前）(120)，可令任意一名角色判定。若为黑桃花色，你对该角色造成2点雷电伤害。鬼道——在任意角色的判定牌生效前，可用自己的一张黑色牌替换之。

黄天——主公技，群雄角色可在他们各自回合出牌阶段给你一张【闪】或【闪电】。（**NHivNOiii**注：旧版本没有限定出牌阶段）

[Q]张角替换的判定牌，是否收归手牌？**[A]**是。

[Q]张角和司马懿同时在场，判定牌的修改如何结算？**[A]**从当前回合人开始，按照行动顺序依次修改1次，放弃修改权利的就不能再修改判定了。（注意：类似于夏侯惇的【刚烈】等被动触发的判定，还是从当前回合人开始结算。）

[Q]张角能否用装备区里的牌替换判定？**[A]**可以。

[Q]张角能否发动八卦阵的特效来发动【雷击】？**[A]**可以。

[Q]张角发动【雷击】造成曹操的伤害，曹操能否发动【奸雄】？**[A]**不能。

[Q]张角的【雷击】伤害源头是谁？**[A]**张角。且该伤害属于雷电伤害。（此技能被追溯规定了，详见后面的铁索连环部分。）

[Q]主公张角发动【黄天】时，群雄角色给牌时是否需要正面朝上？

[A]是的。

[Q]吕布攻击张角，张角使用2张【闪】发动几次雷击？**[A]**2次。

如果张角只使用1张【闪】则能发动1次【雷击】。

[Q]张角装备了【丈八蛇矛】，将2张【闪】当【杀】使用，发动几次雷击？**[A]**不能发动【雷击】。

[Q]张角装备【八卦阵】，需要使用闪时判定的结果是红色，能否用这张【八卦阵】更改判定？**[A]**不能。但是在其他判定时，可以用【八卦阵】更改判定。

于吉 /yújí /yují /ganji

蛊惑——当你需要使用或打出一张基本牌或非延时类锦囊牌时，你可以声明并将 1 张手牌扣于桌上。若无人质疑，则该牌按你所述之牌来用。若有人质疑则亮出验明：若为真，质疑者各失去 1 点体力；若为假，质疑者各摸 1 张牌。除非被质疑的牌为红桃花色且为真（仍然可用），否则无论真假，该牌都作废，弃置之。

[Q]于吉发动【蛊惑】，别人质疑猜错死亡的话，奖惩如何结算？**[A]**质疑失败没有伤害来源，因此没有人获得奖励或惩罚。

[Q]于吉发动【蛊惑】，造成角色“失去”体力之后，能否发动相关的武将技，比如【天香】、【刚烈】、【奸雄】、【反馈】、【武魂】（增加梦魇标记）、【遗计】等？**[A]**“失去”体力不等于造成伤害，因此上述技能等均不能发动。

[Q]于吉濒死能否蛊惑吃【桃】？**[A]**可以。

[Q]于吉蛊惑出【桃】救濒死的角色，如何结算？**[A]**从当前回合人开始按照行动顺序依次结算，在于吉【蛊惑】之前放弃使用【桃】的角色，即使通过质疑摸牌摸到了【桃】，也不能再救。在于吉之后的角色如果通过质疑于吉的【蛊惑】摸到了【桃】，可以救。

[Q]对于吉使用【顺手牵羊】或者【过河拆桥】，于吉装备区里没有牌，判定区里有延时锦囊，如果于吉通过【蛊惑】使得手牌张数变为 0，如何结算？**[A]**强制牵（或拆）延时锦囊。

[Q]对于吉使用【顺手牵羊】或者【过河拆桥】，如果于吉通过【蛊惑】使得自己没有任何牌，如何结算？**[A]**【顺手牵羊】或【过河拆桥】作废，进入弃牌堆。

[Q]使用【顺手牵羊】或者【过河拆桥】时，如果于吉通过【蛊惑】使得锦囊使用者或目标角色死亡，如何结算？**[A]**【顺手牵羊】或【过河拆桥】作废，进入弃牌堆。

[Q]使用【借刀杀人】时，如果于吉通过【蛊惑】使得锦囊使用者、被借刀角色或被杀角色死亡，如何结算？**[A]**如果被借刀角色死亡，或锦囊使用者与被杀角色均死亡，则【借刀杀人】作废，进入弃牌堆。否则，如果锦囊使用者死亡，则被借刀角色可以对被杀角色使用一张【杀】，如果不使用【杀】则没有事情发生；如果被杀角色死亡，则被借刀角色因无法使用【杀】而应将武器交给锦囊使用者。

[Q]于吉【蛊惑】的牌无人质疑，是否需要亮出？**[A]**需要亮出。且花色点数不变。

[Q]于吉能否【蛊惑】对装备了【仁王盾】的角色使用【杀】？**[A]**在没有人质疑时，于吉【蛊惑】的牌只改变牌的名称和功能，而花色和点数不变。如果是黑色花色，则视为无效。

[Q]于吉能否发动【丈八蛇矛】的特效时【蛊惑】？**[A]**不能。

[Q]吕布对于吉使用【杀】，于吉发动【蛊惑】使用 2【闪】，如何结算？**[A]**2 张【闪】依次质疑，顺序由于吉指定。

[Q]濒死状态的角色质疑于吉的蛊惑失败后死亡，如何结算相关的奖惩？**[A]**于吉发动【蛊惑】时，体力值为 0 或更低的角色无权质疑。

[Q]于吉能否蛊惑【闪】送给主公张角？**[A]**不能。群雄角色给主公张角【闪】必须正面向上，而且给牌不属于“使用或打出”。

[Q]当结算濒死状态时出现新的濒死状态应如何结算？**[A]**若结算濒死状态时出现新的濒死状态，应从当前行动回合的角色开始按逆时针方向依次结算濒死状态，直到所有濒死状态均结算完毕。（NHivNOiii 注：应当采用插入结算原则，不视为同时处于濒死，参见林扩展包贾诩【完杀】技能说明。）

[Q]使用【决斗】时，如果决斗的一方已经死亡，另一方是否仍然需要出杀？**[A]**需要，否则受到伤害。例如：1 点体力值的角色使用【决斗】，于吉蛊惑【无懈可击】，质疑后为真然后造成该角色死亡，【无懈可击】作废，于吉仍需出杀，否则受到伤害。

神关羽 /shenguanyu

武神——锁定技，你的每一张红桃手牌都视为【杀】，你使用红桃【杀】时无距离限制。

武魂——锁定技，任意角色每对你造成 1 点伤害，将获得一个梦魇标记(165)。当你死亡时(180)，你让持有最多该标记的角色判定：除非结果为【桃】或【桃园结义】，否则该角色立即死亡。

[Q]神关羽死亡时，如果场上有两个或两个以上的角色拥有最多的梦魇标记，如何结算？**[A]**由神关羽指定其中一个角色进行【武魂】的判定。

[Q]被【武魂】技能杀死的角色，能否用【桃】救？**[A]**立即死亡，不能救。同理，周泰不能发动【不屈】。

[Q]如果最后只剩下主公和反贼神关羽，主公杀死神关羽时如何结算？**[A]**一旦满足游戏结束条件的局面出现，游戏立即结束，所有结算均停止。这种局面下主公获胜。

[Q]如果持有最多梦魇标记的角色比神关羽早死去，那么神关羽死亡时如何结算？**[A]**剩下活着的角色里拥有最多梦魇标记的人成为【武魂】的对象。

[Q]如果神关羽死亡时，场上没有任何一个角色拥有梦魇标记，能否发动【武魂】？**[A]**不能发动。

[Q]神关羽算蜀势力角色吗？**[A]**神武将可以是任何国家的。

[Q]神关羽死亡时，是先结算主杀忠的弃牌或杀反贼的摸牌，还是先判定【武魂】？**[A]**顺序为：神关羽确认死亡——亮出身份牌——判定【武魂】——执行奖惩。

[Q]对神关羽使用【借刀杀人】时，神关羽能否使用一张红桃当【杀】？**[A]**可以。

[Q]对神关羽使用【借刀杀人】时，能否指定神关羽的武器范围之外的角色？**[A]**不可以。

[Q]如果神关羽中闪电而死，如何结算【武魂】？**[A]**根据之前已有的标记进行【武魂】结算，闪电没有标记对象。

[Q]刘备发动【激将】技能时，神关羽打出一张红桃，是否这张杀没有距离限制？**[A]**由于刘备主动发动【激将】技能攻击其他角色之前就必须指定目标，攻击目标需要在刘备攻击范围内，所以……

神吕蒙 /shenlvmeng

涉猎——摸牌阶段，你可以选择执行以下行动来取代摸牌：从牌堆顶亮出五张牌，拿走不同花色的牌各一张，然后弃掉其余的。

攻心——出牌阶段，你可以观看一次任意一名角色的手牌，并可以展示其中一张红桃牌，然后弃掉它或将其置于牌堆顶。

[Q]神吕蒙能否对自己发动【攻心】？**[A]**可以。

[Q]神吕蒙算吴势力角色吗？**[A]**神武将可以是任何国家的。

[Q]神吕蒙对小乔发动【攻心】时，能否将一张黑桃牌弃掉或置于牌堆顶？**[A]**可以。

★★★★★★杨修的 FAQ★★★★★★

杨修 /yangxiu

鸡肋——当你受到伤害时(165)，说出一种牌的类别（基本牌、锦囊牌、装备牌），对你造成伤害的角色不能使用、打出或弃掉该类别的手牌直到回合结束。

啖酪——当一个锦囊指定了不止一个目标，且你也是其中之一时(80)，你可以立即摸一张牌，则该锦囊跳过对你的结算。

[Q]【鸡肋】效果持续到何时为止？**[A]**当前回合人回合结束(或死亡)为止，无论被【鸡肋】的角色是不是当前回合人。若杨修死亡，已经产生的鸡肋效果并不会立刻消失，除非杨修本身就是当前回合人。

[Q]弃牌阶段，若仅剩不可弃的手牌且超出手牌上限时，如何进行？**[A]**该角色需展示其手牌。例如，若指定的是装备牌，此时该角色有 2 点体力，同时手里有两张【闪】和三张装备牌，弃牌阶段，该角色必须把两张【闪】弃掉，然后该角色展示这三张装备牌，结束他的回合。

[Q]杨修对吕蒙发动【鸡肋】时，吕蒙发动【克己】时，是否要展示手牌？**[A]**不用。因为吕蒙的【克己】跳过了弃牌阶段。

[Q]杨修成为【借刀杀人】的目标时，能否发动【啖酪】？**[A]**不能。

[Q]杨修发动【鸡肋】时，如果指定了基本牌，被指定的角色能否发动丈八蛇矛的特效打出两张牌当【杀】？**[A]**不能。类似的，关羽不能发动武圣，神关羽不能发动武神。

[Q]杨修发动【鸡肋】时，如果指定了基本牌，被指定的角色是否可以判定八卦阵出闪？**[A]**可以，因为该闪并非从手牌使用。但是，甄姬不能用黑色手牌当闪。

[Q]杨修发动【鸡肋】时，如果指定了锦囊牌，武将是否可以发动相应的武将技？**[A]**视角色的武将技而定。例如：甘宁不能把黑色牌当【过河拆桥】，大乔不能把方块当【乐不思蜀】，张角和司马懿不能用锦囊牌来替换判定。但是大乔可以弃一张非锦囊牌发动【流离】，貂蝉可以弃一张非锦囊牌来发动【离间】，甄姬可以把黑色锦囊牌当闪。

[Q]杨修发动【鸡肋】时，刘备的仁德或者郭嘉的遗计能否把被禁止的牌给别的角色？**[A]**可以。类似的，群雄势力角色可以给主公张角一张【闪】或者【闪电】。

[Q]杨修发动【鸡肋】禁止基本牌时，华佗能否发动【急救】或者【青囊】？**[A]**不能用手牌发动【急救】，但是可以弃一张不是基本牌的牌发动【青囊】。类似的，孙尚香可以弃两张不是基本牌的牌发动【结姻】。

[Q]杨修发动【鸡肋】时，于吉能否用被杨修指定的牌背面朝上发动【蛊惑】？**[A]**可以。例如：杨修指定了锦囊牌，但是于吉可以用一张过河拆桥来蛊惑出闪。若被质疑，该牌仍需弃置。

[Q]杨修在结算非单体锦囊时，别人对其使用【无懈可击】，能否发动【啖酪】？**[A]**杨修在锦囊开始结算之前必须首先选择是否发动【啖酪】，如果发动技能则跳过结算，无法对其无懈可击。如果选择结算锦囊，那么此时可以被无懈可击。

[Q]杨修对主公发动【鸡肋】后，主公杀死忠臣，是否要弃该类型的手牌？**[A]**不能弃（需要展示）。

[Q]有角色使用【五谷丰登】时，杨修何时发动啖酪？**[A]**按照最新规则，啖酪与流离同级别，所以顺序为：陆逊【连营】——杨修【啖酪】——黄月英【集智】——亮出五谷丰登的牌……（但是翻牌数目不-1）（其他群体锦囊同理）

[Q]被鸡肋的手牌能否被【过河拆桥】拆掉？**[A]**可以，被拆不等于主动弃置。

[Q]杨修一次受到超过1点的伤害，能发动几次鸡肋？**[A]**1次。

★★★★★★军争篇 FAQ★★★★★★

军争篇扩展包的新游戏牌共10种。其中基本牌3种，锦囊牌3种，装备牌4种。

/火杀 /雷杀 /huosha /leisha

[Q]普杀与火杀、雷杀有什么区别？**[A]**在作为响应锦囊结算打出时，所有的杀都具有同样的效果，例如在结算南蛮入侵或者决斗时。但在使用杀造成伤害时，火杀与雷杀分别能造成火焰和雷电伤害。

[Q]有哪些情况可以造成火焰伤害？**[A]**在目前三国杀中，使用【火杀】，或者【火攻】（以及之后神周瑜的【业炎】）成功命中造成的伤害为火焰伤害。

[Q]有哪些情况可以造成雷电伤害？**[A]**在目前三国杀中，使用【雷杀】，张角的【雷击】技能或者【闪电】成功命中造成的伤害为雷电伤害。

[Q]装备【诸葛连弩】或张飞发动【咆哮】技能时能否使用任意数量的属性杀？**[A]**可以。

[Q]当发动丈八蛇矛特效时，【杀】的属性如何决定？**[A]**无论两张手牌分别是什么，发动丈八蛇矛特效后均视为普杀。

[Q]刘备发动激将时，能否指定【杀】的属性？**[A]**不能。刘备只能根据蜀将提供的杀的属性来使用，不能随意改变。

[Q]刘备装备【丈八蛇矛】发动激将，若蜀将打出一张属性杀，刘备能否再出一张手牌发动丈八蛇矛的效果取消杀的属性？**[A]**不能。

[Q]于吉蛊惑所出的【杀】的属性如何决定？**[A]**于吉在使用杀进行攻击时，发动【蛊惑】时，可以不声明属性，则无论是何种杀都视为真；若无人质疑，翻开后如果是属性杀则视为该属性杀，不是杀则视为普通杀。也可以声明【杀】的属性（普杀、火杀、雷杀），若无人质疑，则该【杀】根据于吉所述的属性进行结算（发动朱雀羽扇特效除外），若有人质疑，被质疑的牌是红桃【杀】且属性也符合，则继续结算，如果属性不符合也视为假。但在作为响应锦囊结算打出时，例如在结算南蛮入侵或者决斗时，只需蛊惑【杀】，无论是否为属性杀都视为真。

[Q]发动【武圣】、【龙胆】、【武神】、【神速】等技能时，【杀】的属性如何界定？**[A]**均视为普杀。例如：关羽使用一张火杀发动【武圣】，那么这张杀就视为普杀。

/酒 /jiu

出牌阶段，对自己使用，令自己的下一张使用的【杀】造成的伤害+1（每回合限使用1次）；任何时候，当自己进入濒死阶段时，对自己使用，立即回复1点体力值。

[Q]其他角色进入濒死状态时，能否用【酒】救援？**[A]**不能，酒的自救效果仅对自己有效。

[Q]使用【酒】之后，能否使决斗造成的伤害+1？**[A]**不能。酒的伤害效果仅对杀的结算过程有效。类似地，南蛮入侵、万箭齐发、火攻等等均不受酒的效果影响。

[Q]在自己回合内，当自己进入濒死状态使用【酒】救活后，使用

的杀是否造成+1伤害？**[A]**否，酒的伤害效果与酒的自救效果互相独立。

[Q]在自己回合内，当自己进入濒死状态使用【酒】救活，能否继续使用【酒】然后使用杀？**[A]**可以。

[Q]发动【酒】的伤害效果时，是否须在使用【酒】之后立即出【杀】？

[A]否，使用【酒】之后在这个回合内均有效。

[Q]使用【酒】之后装备了【诸葛连弩】或者张飞的【咆哮】技能连续使用【杀】，是否每一张杀的伤害均+1？**[A]**否，【酒】只对第一张【杀】有效。如果要求对后面使用的杀发动酒的伤害效果，则必须在那张【杀】使用前对自己使用【酒】。

[Q]使用了【酒】之后没有使用杀，那么下一个回合时自己所使用的【杀】是否伤害+1？**[A]**否，酒的伤害效果仅在当回合有效。

[Q]使用了【酒】之后，能否选择不发动酒的伤害效果？**[A]**不能，酒的伤害效果是强制生效的，即使造成伤害的并非你最初的攻击目标。

[Q]在进入濒死状态时，能否使用2张或2张以上的【酒】或者同时使用【酒】和【桃】？**[A]**可以。

[Q]甘宁发动【奇袭】时用黑色【酒】当【过河拆桥】之后，能否再使用【酒】？**[A]**可以，类似地，甄姬、大乔、小乔、貂蝉等角色在发动各自武将技时，均可以把【酒】作为武将技能的消耗，然后再使用【酒】。

[Q]装备【青龙偃月刀】并使用【酒】后使用杀攻击其他角色，若对方使用闪，继续使用杀命中后对方受到多少伤害？**[A]**酒的伤害效果只对第一张杀有效，因此后续的杀命中后不造成额外伤害。

[Q]孙权进入濒死状态时，吴将能否对其使用【酒】？**[A]**不能。

[Q]黄盖能否发动【苦肉】进入濒死状态，然后对自己使用【酒】自救？**[A]**可以。

[Q]郭嘉判定【闪电】结果为黑桃【酒】，能否立刻使用这张【酒】自救？**[A]**可以。

/火攻 /huogong

出牌阶段，对任一有手牌的角色使用。目标角色展示1张手牌，若你弃置1张与之相同花色的手牌，则你对目标角色造成1点火焰伤害。

[Q]能否对没有手牌的角色火攻？**[A]**不能。

[Q]能否对自己使用【火攻】？**[A]**可以。但如果自己手中只有最后1张手牌【火攻】时，不能对自己火攻，因为不满足锦囊的发动条件。

[Q]陆逊使用最后一张手牌【火攻】之后，能否弃置连营获得的手牌来造成伤害？**[A]**可以。同理黄月英可以弃置集智获得的手牌。

[Q]陆逊或黄月英的最后一张手牌【火攻】，能否对自己使用？**[A]**不能。判定出牌合法不合法的是应该在牌离手之前就判断完。

[Q]火攻自己时，能否展示和弃置同一张手牌？**[A]**可以。若如此做，则自己对自己造成1点火焰伤害，同时触发相关的技能结算（例如奸雄、遗计、反骨、刚烈、狂骨、天香、以及铁索连环的效果等）

[Q]被火攻的目标角色展示了手牌之后，能否使用【无懈可击】抵消火攻？**[A]**不能。被火攻的目标展示手牌时视为锦囊已经开始结算。

[Q]被火攻的目标角色展示的手牌是否必须永久展示？**[A]**不需要。在展示手牌给所有角色知晓后，这张牌可以收回手牌恢复不可见。

[Q]被火攻的角色展示了手牌之后，火攻发动者能否弃一张与所展示的手牌不同花色的牌并且不造成伤害？**[A]**不能。

[Q]使用火攻后，若结算时，目标角色已无手牌，如何处理？**[A]**视为火攻失败，已经使用的【火攻】不可收回。

[Q]对小乔火攻时，若小乔展示了一张黑桃手牌，则发动者应弃置红桃手牌还是黑桃手牌？**[A]**红桃手牌，小乔的【红颜】为锁定技。类似地，小乔火攻其他角色时，若展示的手牌花色为黑桃，则小乔无法火攻成功。

[Q]吕蒙在结算火攻时，弃置了一张【杀】，能否发动【克己】？**[A]**可以。

/铁索连环 (/铁锁连环) /tiesuolianhuan

出牌阶段使用，选择1至2个角色，分别横置或重置这些角色。被横置的角色处于“连环状态”。重铸，出牌阶段，你可以从手里弃掉这张牌，然后摸1张牌。

[Q]黄月英发动【铁索连环】的重铸效果时，能否发动【集智】？**[A]**

不能。当你重铸【铁索连环】时，你并没有使用它。

[Q]孙权能否先重铸【铁索连环】再制衡掉重铸得到的牌？**[A]**可以。

[Q]使用【铁索连环】时，能否用无懈可击抵消？**[A]**重铸【铁索连环】不能被无懈可击，当发动连环效果时，无懈可击抵消其对某一角色的效果。

[Q]处于连环状态的角色，受到伤害时如何结算？**[A]**当连环状态的角色受到普通伤害时（如普杀、决斗、南蛮入侵、万箭齐发等），正常结算，且不解除连环状态。而当其受到属性伤害时（火焰伤害或雷电伤害），则从其开始触发连环。该伤害按照行动顺序，同属性、同程度地依次传导到每一个连环状态的角色，同时这些角色重置，解除连环状态。

[Q]当A与B处于连环状态时，对C与D使用【铁索连环】，那么此4人是否处于同一连环状态？**[A]**是，当其中1个角色受到属性伤害时，4人一同受到该伤害。

[Q]连环状态中的角色受到伤害发动相应技能时如何结算？**[A]**刚烈、反馈等技能的对象均为伤害来源（可以是自己）而非触发连环的角色。当这些技能结算完毕后再结算下一个连环状态的角色受到的属性伤害。

[Q]场上只有1个角色处于连环状态时，受到属性伤害后是否需要重置？**[A]**需要。

[Q]处于连环状态的小乔受到属性伤害并发动【天香】，是否需要重置？**[A]**不需要。小乔发动天香时不会触发连环。

[Q]处于连环状态的小乔受到属性伤害并天香给同在连环状态下但尚未结算连环伤害的角色，如何处理？**[A]**该角色受到属性伤害，解除连环状态，如果连环尚未触发则由该角色触发连环，否则不再触发连环，然后结算天香摸牌。随后之前的连环伤害继续结算。

[Q]连环状态的角色受到传导的伤害死亡，由谁承担奖惩？**[A]**最初的伤害源头。如果在结算奖惩时，伤害源头已经死亡，则无人承担奖惩。只要满足游戏结束条件出现，则中止结算，游戏结束。

[Q]由于连环传导，导致魏延对距离为1以内的角色造成伤害，是否发动狂骨？**[A]**是的，只需魏延作为伤害来源。魏延对自己造成的伤害也能发动狂骨。

[Q]曹操受到连环传导的伤害时能否发动【奸雄】？**[A]**可以。

[Q]使用【铁索连环】指定2个角色，其中1个是杨修时，能否发动【啖酪】？**[A]**可以。

[Q]被杨修鸡肋锦囊牌后，能否重铸【铁索连环】？**[A]**可以，重铸不属于使用、打出或弃置。

[Q]【刚烈】、【反间】等技能能否造成属性伤害？**[A]**不能。

[Q]处于横置状态的小乔，受到属性伤害发动天香时，如何结算？**[A]**小乔先发动【天香】，然后把此伤害转移给目标角色。若目标角色也处于横置状态，则触发连环，该伤害传导到小乔，她可以再次发动【天香】。例如：满血的主公周泰与小乔均装备【藤甲】并处于连环状态。许褚装备【方天画戟】，发动【裸衣】使用【酒】之后使用最后一张手牌是火【杀】，指定小乔、大乔和周泰三个角色，大乔流离给周泰。小乔受到3点伤害，如不天香则实际受到4点伤害，如天香给周泰则不结算小乔自身的藤甲，周泰结算藤甲受到4点伤害，摸4张天香牌。然后重置角色牌触发连环，传导给小乔，小乔受到4点伤害，此时小乔如不天香则实际受到5点伤害，如天香给周泰则周泰受到5点伤害，再翻5张不屈牌，摸5张天香牌。结算大乔流离给周泰的杀，周泰无闪，则周泰再受到4点伤害，翻4张不屈牌，再加上方天画戟结算中周泰受到的4点伤害，周泰一共受到4+5+4+4=17点伤害，共翻出了5+4+4=13张不屈牌。

[Q]于吉能否【蛊惑】重铸【铁索连环】？**[A]**不能，重铸不属于使用或打出。

兵粮寸断 /bingliangcunduan

出牌阶段，对除你以外，与你距离为1以内的角色使用（横置于该角色的判定区内）若其判定的结果不为梅花，则跳过该角色的摸牌阶段。

[Q]能否对自己使用【兵粮寸断】？**[A]**不可以。

[Q]能否再同一个角色的判定区内放置多个【兵粮寸断】？**[A]**不能。

[Q]使用【兵粮寸断】时，目标角色能否立即使用【无懈可击】？**[A]**不能，对延时锦囊的无懈可击必须在回合判定阶段且尚未开始判定前使用。

[Q]判定区内同时有【闪电】、【乐不思蜀】和【兵粮寸断】时，判定的顺序如何决定？**[A]**先判定后放置的延时锦囊，再依次判定其

他延时锦囊。

[Q]中了【兵粮寸断】后，哪些武将技能不能发动？**[A]**摸牌阶段的武将技能不能发动，例如张辽不能发动【突袭】，许褚不能发动【裸衣】，周瑜不能发动【英姿】。但是在判定前，诸葛亮可以发动【观星】，甄姬可以发动【洛神】。

古锭刀 /gudingdao

锁定技，当你使用的【杀】造成伤害时，若指定目标没有手牌，则该伤害+1(160)。

[Q]装备【古锭刀】使用火杀或雷杀触发连环时，若连环伤害传导的某个角色没有手牌，是否会受到+1伤害？**[A]**不会。

[Q]装备【古锭刀】杀无手牌的大乔，大乔流离后目标角色受到的伤害是否+1？**[A]**不会。因为该杀的目标不是大乔。若流离的目标没有手牌，则伤害+1。

[Q]装备【古锭刀】杀小乔，小乔天香给无手牌的角色，是否伤害+1？**[A]**不是，因为此时受到伤害的角色不是指定的目标。

[Q]装备【古锭刀】杀装备【八卦阵】无手牌的郭嘉，郭嘉判定为黑色并且天妒收入手牌。此时是否受到+1伤害？**[A]**不受，因为此时郭嘉有手牌。类似地，张角同理。

[Q]装备【古锭刀】对诸葛亮使用【杀】时诸葛亮有手牌，到结算时，诸葛亮无手牌，诸葛亮是否受到+1伤害？**[A]**是。

[Q]使用【借刀杀人】时，【古锭刀】的特效是否发动？**[A]**锁定技强制发动。

朱雀羽扇 /zhuqueyushan

你可以将你的任一普通杀当作具火焰伤害的杀来使用。

[Q]发动朱雀羽扇特效，能否将雷杀当火杀使用？**[A]**不能。朱雀羽扇只能改变普杀的属性。

[Q]发动武将技能所使用的杀能否发动朱雀羽扇的效果？**[A]**如果是已经进行过一次牌名转换，如【武圣】、【龙胆】、【武神】，则不可以。但【神速】可以。

[Q]能否放弃发动朱雀羽扇的效果？**[A]**可以。该效果非锁定技。

[Q]使用【借刀杀人】时，【朱雀羽扇】的特效是否发动？**[A]**由被借刀的角色自己决定。

[Q]刘备装备【朱雀羽扇】发动激将时，能否发动武器效果？**[A]**可以。如果蜀将提供的是普杀，可以转变为火杀；但如果蜀将提供的是雷杀，则不能发动朱雀羽扇的效果。

[Q]刘备发动激将，蜀将装备【朱雀羽扇】并出普杀，是否可以当火杀使用？**[A]**不能。激将时仅提供杀，不能发动朱雀羽扇的效果。

藤甲 /tengjia

锁定技，南蛮入侵、万箭齐发和普通杀对你无效(105)。每次受到火焰伤害时，该伤害+1(160)。

[Q]藤甲的普杀无效的处理原则是什么？**[A]**与仁王盾黑杀无效相同。

[Q]装备了【藤甲】结算决斗时，对方所打出的普杀是否有效？**[A]**有效。

[Q]装备【青釭剑】使用火杀攻击装备【藤甲】的角色成功时，该角色受到多少伤害？**[A]**青釭剑无视防具，不发动+1伤害的效果。

[Q]装备【青釭剑】对装备【藤甲】的角色火攻成功时，是否发动藤甲的+1火焰伤害效果？**[A]**发动。青釭剑无视防具的效果对杀以外的结算无效。

[Q]2个装备了【藤甲】的连环状态的角色，其中之一受到1点火焰伤害时，另一方受到几点伤害？**[A]**3点。

[Q]张角装备了【藤甲】在结算万箭齐发或者普杀时能否主动出【闪】？**[A]**不能。锁定技强制发动。类似地，小乔不能主动弃牌发动天香，曹操不能发动奸雄等。

白银狮子 /baiyinsizi

锁定技，每次你受到伤害时，最多承受1点伤害(防止多余的伤害)(160)；当你失去装备区里的白银狮子时，你回复1点体力值。

[Q]白银狮子在手牌中丢失时，能否发动回复效果？**[A]**不能。

[Q]满体力值时失去装备区里的白银狮子能否发动回复效果？**[A]**不能。

[Q]用其他防具替换装备区里的白银狮子时能否发动回复效果？**[A]**可以。能发动白银狮子回复效果的情况有：顺手牵羊或过河拆桥失去此装备，替换防具，制衡，枭姬，反馈，贯石斧，寒冰剑，神速，流离，离间，奇袭，鬼道，主公杀死忠臣等。

[Q]小乔发动【天香】把超过 1 点的伤害转移给装备【白银狮子】的角色，其受到几点伤害？**[A]**1 点。
[Q]装备【白银狮子】的角色受到属性伤害并触发连环，其他连环状态的角色受到几点伤害？**[A]**1 点（藤甲除外）。
[Q]装备【青釭剑】使用【酒】后使用杀攻击装备【白银狮子】的角色时，能否造成多于 1 点的伤害？**[A]**可以。
[Q]装备【青釭剑】对装备【白银狮子】的角色使用其他攻击或伤害手段时，能否造成多于 1 点的伤害？**[A]**不可以。例如裸衣决斗等。
[Q]失去装备区里的白银狮子时能否放弃回复体力？**[A]**不能。
[Q]小乔装备【白银狮子】时，受到伤害发动【天香】，目标角色受到多少伤害？**[A]**白银狮子的效果仅在自己受到伤害时发动，所以还是按照原来的伤害数目结算。

★★★★★★火武将 FAQ★★★★★★

火扩展包的武将角色共 10 个。其中蜀势力 2 个，魏势力 2 个，吴势力 1 个，群势力 3 个，神势力 2 个。

庞统 /pangtong

连环——出牌阶段，你可以将你任意一张梅花手牌当【铁索连环】使用或重铸。

涅槃——限定技，当你处于濒死状态时(175)，你可以丢弃你所有的牌和你判定区里的牌，并重置你的武将牌，然后摸三张牌且体力回复至 3 点。

[Q]庞统发动涅槃能否重新选择武将？**[A]**不能，重置武将牌的意思为若处于连环状态则退出连环状态，而非重新选择武将。

[Q]庞统做主公时，发动涅槃后体力回复至几点？**[A]**3 点。

[Q]涅槃是指进入濒死状态即可发动，是否意味着可以选择不求桃而直接发动涅槃？**[A]**以当前回合人开始结算，到庞统之前有人给桃可回复至一血，如果到他那没人给桃，他可以选择直接涅槃，后面人不得给桃。如果到庞统既不选择出桃也不选择涅槃，则如果庞统后面没有人给桃，庞统不能再次发动涅槃，即庞统死亡。

[Q]涅槃状态再次濒死可否求桃？**[A]**可以。

[Q]如果庞统先中乐不思蜀或兵粮寸断，然后中闪电，这种情况下涅槃后是否还处于已经中了乐不思蜀或者兵粮寸断的状态？**[A]**是的。

[Q]如果庞统选择涅槃，其梦魇标记（神关羽的）是否取消掉？**[A]**不取消，标记仍然保留。

[Q]庞统被神关羽拖死时能否涅槃？**[A]**立刻死亡，不能涅槃。

[Q]如果庞统处于被神诸葛大雾或狂风技能影响状态后发动涅槃，大雾或者狂风状态是否取消？**[A]**不取消，此两个技能状态依然保留。

[Q]如果庞统装备白银狮子时发动涅槃，是否能发动技能多补 1 血？（庞统为主公时）**[A]**不可以，庞统发动涅槃后弃装备后，可以补回 1 血，之后发动涅槃，回复到 3 血。

[Q]如果庞统做主公，被天香后涅槃，是否可以摸因天香导致的牌？

[A]可以摸一张，因为庞统回复至 3 血后继续结算天香。

卧龙/诸葛亮 /wolong/zhugeliang

八卦——锁定技，当你没装备防具时，始终视为你装备着【八卦阵】。
火计——出牌阶段，你可以将你的任意一张红色手牌当【火攻】使用。

看破——你可以将你的任意一张黑色手牌当【无懈可击】使用。

[Q]装备【仁马盾】等防具后还能发动【八卦】吗？**[A]**不能。

典韦 /dianwei

强袭——出牌阶段，你可以自减 1 点体力或弃一张武器牌，然后对你攻击范围内的一名角色造成 1 点伤害。每回合限用一次。

[Q]若同时用到当前装备的武器攻击范围时，能否弃掉这张武器牌？**[A]**不能。

[Q]若仅剩 1 点体力时发动此技能，且进入濒死状态无人救回，如何结算？**[A]**典韦死亡后，目标角色受到 1 点伤害。（除非满足游戏结束条件。）

[Q]武器牌是否包括手牌和已经装备的牌？**[A]**全包括。

[Q]强袭技能导致的伤害是否无属性？**[A]**无属性。

荀彧 /xunyu

驱虎——出牌阶段，你可以与一名体力比你多的角色拼点，若你赢，目标角色对其攻击范围内，你指定的另一名角色（不能是被驱虎的角色本身）造成 1 点伤害。若你没赢，他/她对你造成 1 点伤害。每回合限用一次。

节命——你每受到 1 点伤害(200)，可令任意一名角色将手牌补至其体力上限的张数（不能超过 5 张）。(NHivNOiii 注：部分版本未注明 5 张的限制)

[Q]拼点如何结算胜负？**[A]**双方各以牌面向下的方式弃掉一张手牌后同时亮出，牌面上的点数大的一方赢。若点数相同则算提出拼点的角色“没有赢”。

[Q]于吉在被拼点时能否蛊惑？**[A]**不能。需要蛊惑的是牌名而不是点数。

[Q]若拼点牌被杨修【鸡肋】，该牌拼点后是否进入弃牌堆？**[A]**是。拼点不属于使用、打出或弃置。

[Q]若荀彧发动【节命】时，指定的目标角色手牌数多于或等于其体力上限，如何结算？**[A]**没有任何事情发生。

[Q]当荀彧一次受到 1 点以上的伤害时，如何结算【节命】？**[A]**可依次令不同的目标角色补牌。

[Q]节命可对自己使用吗？**[A]**可以。

[Q]驱虎导致的伤害是否无属性？**[A]**无属性。

[Q]荀彧对 A 角色发动驱虎并成功，是否一定要让 A 角色攻击范围内的一名角色受到伤害？**[A]**是的。

[Q]对一个没有装备武器或者装备【诸葛连弩】的角色（但没有装备-1 马）使用【驱虎】，而他的左右两边都装备了+1 马，是否可以驱虎？**[A]**可以对其使用【驱虎】，但如果拼点成功，无法令任何角色受到伤害。

[Q]对神关羽主公发动节命，神关羽是补到 5 手牌还是 6 手牌？**[A]**节命最高上限为补到 5 手牌，所以即使是神关羽做主公被节命也只能补充到 5 张手牌。

太史慈 /taishici

天义——出牌阶段，你可以和一名角色拼点。若你赢，你获得以下技能直到回合结束：攻击范围无限；可额外使用一张【杀】；使用【杀】时可额外指定一个目标。若你没赢，你不能使用【杀】直到回合结束。每回合限用一次。

[Q]攻击范围无限，可以额外使用一张【杀】，使用【杀】时可以额外指定一个目标，如果这三个技能一起理解，是否意味着我可以额外指定一个目标，如果这三个技能一起理解，是否意味着我可以额外指定一个目标，杀任意两名角色，之后可以再出一张【杀】，再杀任意两名角色？（没有连弩的前提下）**[A]**对。

[Q]发动【天义】成功后，是否可照常发动武器技能？**[A]**可以。

[Q]可否使用杀后再发动“天义”，拼点胜利后再使用一杀？**[A]**可以。

[Q]发动【天义】成功后，装备【诸葛连弩】连续使用多张【杀】后，失去【诸葛连弩】后能否使用额外的一张【杀】？**[A]**可以（如果之前只用了连弩的技能。）

[Q]装备【方天画戟】、【青龙偃月刀】、【贯石斧】的时候使用“天义”如何结算？**[A]**装备【方天画戟】时使用“天义”，可选择杀 4 名角色；装备【青龙偃月刀】并杀 2 名角色时，按照逆时针顺序依次结算，即如果杀 A 和 B 两名角色，A 先使用闪了，太史慈先决定是否对其追加使用杀，直到 A 不使用闪了或太史慈不再对 A 使用杀了为止，之后再轮到 B 决定是否使用闪，然后重复以上步骤。【贯石斧】道理相同，按照逆时针顺序依次结算，先选择是否对第一名角色强制命中，再轮到第二名。

[Q]装备【青龙偃月刀】的追加使用杀能否额外指定一个目标？**[A]**不能。

[Q]太史慈装备【青釭剑】杀司马懿和装备防具的 A，被司马懿反馈了青釭剑，是否继续无视 A 的防具？**[A]**是。类似，杀张角和装备【白银狮子】的 A，张角【雷击】A 时，A 也受 2 点伤害；如果装备【白银狮子】的是张角并用其【鬼道】改判【雷击】张角也不回复体力。

[Q]太史慈装备【青釭剑】杀主公曹操和装备【八卦阵】的魏将，先结算曹操，曹操护驾，魏将能否判定【八卦阵】？**[A]**不能，“无视”表示视为不存在。

[Q]太史慈装备【雌雄双股剑】攻击两名女性角色，如何结算？**[A]**首先大乔(如果有)决定是否发动【流离】，然后依次决定是否发动【雌雄双股剑】特效，再依次结算【杀】。

[Q]太史慈装备【朱雀羽扇】攻击两名角色，能否令一名角色受火焰伤害，另一名角色受普通伤害？**[A]**不能，【朱雀羽扇】是给【杀】附加上属性而不是对角色。

[Q]太史慈装备【麒麟弓】杀司马懿和装备马的A，被司马懿反馈了麒麟弓，能否弃A的马？**[A]**不能。类似，寒冰剑、古锭刀同理。

/庞德 /pangde

马术——锁定技，当你计算与其他角色的距离时，始终-1。

猛进——当你使用的【杀】被【闪】抵消时(130)，你可以弃掉对方的一张牌。

[Q]猛进可以弃掉哪些牌？**[A]**可以弃掉对方的手牌或装备区里的牌，但不能是判定区里的牌。

[Q]庞德装备贯石斧对张角使用杀，张角使用闪，如何结算？**[A]**张角先决定是否发动【雷击】，之后庞德（如果没有被雷击死）决定是否发动【猛进】，最后决定是否发动贯石斧特效强制命中。类似，青龙偃月刀同理。

[Q]庞德装备【青釭剑】对装备【白银狮子】的角色使用【杀】，对方使用【闪】后庞德【猛进】掉【白银狮子】，对方是否回复体力？**[A]**是。

/颜良文丑 /yanliangwenchou

双雄——摸牌阶段，你可以选择放弃摸牌并进行一次判定：你获得此判定牌并且此回合出牌阶段可以将任意一张与该判定牌不同颜色的手牌当【决斗】使用。

[Q]颜良文丑是一名角色还是两名？**[A]**一名。

[Q]如果判定为红，手上有3张黑牌，是否可以当3个决斗使用？**[A]**是的。

/袁绍 /yuanshao

乱击——出牌阶段，你可以将任意两张相同花色的手牌当【万箭齐发】使用。

血裔——主公技，锁定技，场上每有一名其他群雄角色存活，你的手牌上限便+2。

[Q]袁绍的编号是4还是10？**[A]**袁绍是4，张角是10。部分版本的牌有误。

[Q]神武将如果在场怎么算？**[A]**神武将在本局游戏开始前可以选择自己的国籍。

[Q]每回合使用乱击的次数有限制吗？**[A]**没有限制，满足条件即可使用。

/神周瑜 /shenzhouyu

琴音——弃牌阶段，当你弃掉了两张或更多的手牌，可令所有角色各回复1点体力或各失去1点体力。

业炎——限定技，出牌阶段，你可以选择1~3名角色，你分别对他们造成最多共3点火焰伤害（你可以任意分配），若你将1名角色分配2点或更多的火焰伤害，你必须先弃掉4张不同花色的手牌并失去3点体力。

[Q]“失去体力”能否触发遗计、反馈等武将技能？**[A]**不能。

[Q]有哪些情况可以造成“失去体力”？**[A]**在目前三国杀中，黄盖的【苦肉】、典韦的【强袭】、于吉的【蛊惑】、神周瑜的【琴音】和【业炎】技能可以造成失去体力。（**[NHivNOiii 注]**：林扩展包贾诩的【乱武】、董卓的【崩坏】、神吕布的【无谋】也可造成失去体力）

[Q]发动琴音时如何结算？**[A]**只能选择其中的1项执行，所有人回复1点体力或所有人失去一点体力，从神周瑜开始按照座次顺序依次结算。

[Q]神周瑜如果让所有人减1血，这时候自己在琴音后剩下3血，手牌4张，是否需要继续弃牌到3张？**[A]**是的，需要继续弃牌。

[Q]发动业炎如果周瑜进入濒死如何结算？先求桃才发动火焰伤害吗？**[A]**对，先求桃，没桃则死亡，但依然可以结算伤害。

[Q]业炎造成的伤害是否从神周瑜起逆时针结算效果，例如第一位是夏侯惇，就先结算刚烈？如果业炎过程中神周瑜死亡，是否继续结算？**[A]**对，逆时针结算，即使死亡，依然结算，除非满足游戏结束条件。

[Q]神周瑜发动高级【业炎】需要以4张手牌和3点体力为代价，若体力不够3点能否发动？**[A]**不能。

/神诸葛亮 /shenzhugeliang

七星——游戏开始前，共发你11张牌，选4张作为手牌，其余的面朝下置于一旁（移出游戏），称之为“星”。每当于摸牌阶段摸牌后，可用任意数量的手牌等量交换这些“星”。

狂风——回合结束阶段，你可以弃掉1枚“星”指定一名角色：直到你的下回合开始，该角色每次受到的火焰伤害+1。

大雾——回合结束阶段，你可以弃掉X枚“星”指定X名角色：直到你的下回合开始，防止他们受到的除雷电伤害外的一切伤害。

[Q]目前哪些情况可以造成牌被移出游戏？**[A]**周泰的【不屈】和神诸葛的【七星】。

[Q]大雾能否防止“失去体力”？**[A]**不能。

[Q]如果神诸葛在放完狂风或者大雾后在该回合死亡，该回合狂风和大雾效用是否保留？**[A]**不保留，神诸葛死亡则狂风大雾效果即刻消失。

[Q]狂风和大雾是否可以对自己使用？**[A]**可以。

[Q]神诸葛中了【兵粮寸断】后能否用手牌交换星？**[A]**不能。

[Q]神诸葛对处于连环状态的角色使用【大雾】，该角色受到火焰伤害并被防止后，是否解除连环状态？**[A]**不解除。

★★★★★★林武将 FAQ★★★★★★

林扩展包的武将角色共10个。其中蜀势力2个，魏势力2个，吴势力2个，群势力2个，神势力2个。

/孟获 /menghuo

祸首——锁定技，【南蛮入侵】对你无效(100)；你是任何【南蛮入侵】造成伤害的来源(90)。

再起——摸牌阶段，若你体力不满，你可以选择执行以下行动来取代摸牌：展示牌堆顶的X张牌，X为你已损失的体力值，其中每有一张红桃牌，你回复1点体力，然后弃掉这些红桃牌，将其余的牌收入手牌。

[Q]其他角色使用【南蛮入侵】，对司马懿造成伤害，司马懿反馈谁？**[A]**孟获。夏侯惇同理。另外，孟获做主公时，任何角色使用的【南蛮入侵】杀死反贼或忠臣，都由孟获执行奖惩。

[Q]小乔能否将【南蛮入侵】的伤害转移给孟获？**[A]**可以。

[Q]孟获能否在满体力时发动再起？**[A]**不能。

[Q]孟获能否在亮开牌后选择不回体力而将其中的红桃牌收入手牌？

[A]不能。若发动技能，每有一张红桃牌，必须回复一点体力。

[Q]孟获受到兵粮寸断影响时能否发动再起？**[A]**不能。再起是摸牌阶段发动的。

[Q]其他角色使用【南蛮入侵】，夏侯惇刚烈死孟获，后续结算的伤害来源是谁？**[A]**没有来源，因为孟获已经死亡。

/祝融夫人 /zhurongfuren

巨象——锁定技，【南蛮入侵】对你无效(100)；若其他角色使用的【南蛮入侵】在结算完时进入弃牌堆，你立即获得它(220)。

烈刃——你每使用【杀】造成一次伤害(190)，可与受到该伤害的角色拼点：若你赢，你获得对方的一张牌。

[Q]祝融能否放弃获得【南蛮入侵】？**[A]**不能，巨象是锁定技。

[Q]其他角色当其他牌或弃置的【南蛮入侵】祝融能否获得？**[A]**不能，只能获得其他角色使用的【南蛮入侵】。

[Q]若曹操发动奸雄，收走【南蛮入侵】后，祝融还能否获得了？**[A]**不能，只能在结算完，【南蛮入侵】将进入弃牌堆时获得。

[Q]【南蛮入侵】何时为结算完进入弃牌堆？**[A]**所有与【南蛮入侵】有关的伤害事件及其他事件全部结算完毕后，【南蛮入侵】进入弃牌堆。

[Q]祝融能否对自己发动烈刃？**[A]**不能。拼点不能对自己。

[Q]祝融发动方天画戟对三名角色造成伤害，能否依次发动3次烈刃？**[A]**如果因为某种原因有手牌了的话，可以。

[Q]祝融使用杀一次性对目标造成2点伤害，能发动几次烈刃？**[A]**1次。

[Q]祝融使用属性杀对一名角色造成伤害，触发连环后，能否对其他受到连环伤害的角色发动烈刃？**[A]**可以。

[Q]祝融发动烈刃，若拼点没赢，有何影响？**[A]**没有任何事情发生。

/徐晃 /xuhuang

断粮——出牌阶段，你可以将你的任意一张黑色基本牌或装备牌当【兵粮寸断】使用；你使用的【兵粮寸断】可以对距离2以内角色用。

[Q]徐晃在一回合内能否发动多次断粮？**[A]**可以。
[Q]徐晃发动断粮使用的【兵粮寸断】能否被【无懈可击】抵消？**[A]**可以。在判定之前使用。

/曹丕 /caopi

行殇——你可以立即获得死亡角色的所有牌(180)。
放逐——你每受到 1 次伤害(200)，可令除你以外的任一角色补 X 张牌，X 为你已损失的体力值，该角色将其武将牌翻面(武将牌背面向上的角色须跳过下个回合)。
颂威——主公技，其他魏势力角色每进行一次判定结果为黑色且生效时，可以让你摸一张牌。
[Q]曹丕行殇收取的牌是否需要展示？**[A]**不需要也不能主动展示。
[Q]曹丕发动行殇能否只收取其中的一部分牌？**[A]**不能。
[Q]曹丕能否观看阵亡角色的牌后再决定是否收取？**[A]**不能。
[Q]曹丕做主公杀死忠臣或反贼，先获得牌还是先执行奖惩？**[A]**先发动行殇，后执行奖惩。
[Q]庞统发动涅槃弃掉的牌曹丕能否获得？**[A]**不能。庞统发动涅槃并没有死亡。
[Q]周泰死亡后，曹丕能否获得其不屈牌？**[A]**不能。同理，不能获得神诸葛的星。
[Q]曹丕能否放逐背面向上的角色？**[A]**可以，该角色将武将牌翻回正面。
[Q]曹丕对当前回合人发动放逐，该角色能否继续出牌？**[A]**可以。
[Q]曹丕是否可以拒绝颂威的摸牌？**[A]**不能。
[Q]魏国武将翻开的判定牌为黑色，能否在被其他武将修改判定前令曹丕摸牌？**[A]**如果连标准版的郭嘉天妒技能都没有搞明白，建议不要涉足林包了。
[Q]在曹仁回合，曹丕受到伤害，对曹仁发动放逐，曹仁能否发动据守翻回正面？**[A]**可以。
[Q]曹丕对庞统发动【放逐】后，庞统发动【涅槃】能否翻回？**[A]**不能。

/鲁肃 /lusu

好施——摸牌阶段，你可以额外摸两张牌，若此时你的手牌超过 5 张，你必须将一半（向下取整）的手牌交给除你外手牌数最少的一名角色。
缔盟——出牌阶段，你可以选择其他两名角色，你弃掉等同于这两名角色手牌数差的牌，然后交换他们的手牌。（每回合限一次）
[Q]场上有多名角色手牌同为最少时，如何结算？**[A]**鲁肃选择其中一名角色，将手牌的一半交给他。
[Q]鲁肃手牌为单数时如何结算？**[A]**向下取整。（例：鲁肃有三张手牌，发动好施后变为七张，这时将三张交给一名手牌最少的角色，鲁肃自己保留四张。）
[Q]鲁肃能否先摸两张牌然后再决定是否发动好施？**[A]**不能。
[Q]鲁肃能否指定没手牌的角色缔盟？**[A]**可以。
[Q]交换陆逊的手牌，陆逊能否连营？**[A]**可以。
[Q]发动缔盟时，鲁肃能否弃掉已装备的牌？**[A]**可以。
[Q]鲁肃缔盟能否指定自己？**[A]**不能。
[Q]缔盟的目标能否拒绝交换手牌？**[A]**不能。
[Q]鲁肃能否不弃牌指定两名手牌数相等的角色缔盟？**[A]**可以。

/孙坚 /sunjian

英魂——回合开始阶段，若你体力不满，可令一名其他角色执行下列两项中的一项：
1. 摸 X 张牌，然后弃 1 张牌；
2. 摸 1 张牌，然后弃 X 张牌。
X 为你已损失的体力值，每回合限一次。
[Q]孙坚满体力时能否发动英魂？**[A]**不能。
[Q]孙坚能否对自己发动英魂？**[A]**不能。
[Q]目标能否弃掉装备牌？**[A]**可以。
[Q]目标摸牌后不够弃掉 X 张牌，如何结算？**[A]**弃掉所有的牌，神吕布同理。
[Q]目标能否弃掉判定区里的牌？**[A]**不能。
[Q]陆逊只有一张手牌没有装备，孙坚令其摸一张牌，然后弃掉三张，陆逊是否在弃掉两张牌后发动连营，还要再弃掉一张牌？**[A]**无须也不能弃。弃牌是一次性的。

[Q]孙坚发动英魂时，能否两项都选择？**[A]**不能。只能选择一项。

/董卓 /dongzhuo

酒池——你可以将你的任意一张黑桃手牌当【酒】使用。
肉林——锁定技，你对女性角色、女性角色对你使用【杀】时，需使用两张【闪】来闪避(90)。
崩坏——锁定技，回合结束阶段，若有其他角色体力比你少，你必须减 1 点体力或 1 点体力上限。
暴虐——主公技，其他群雄角色每造成一次伤害(190)，可进行一次判定，若为黑桃，你回复 1 点体力。
[Q]董卓的体力如何表示？**[A]**用两张体力卡拼成董卓的体力。（做主公时 9 点体力）
[Q]崩坏减少体力上限如何表示？**[A]**两张体力牌叠在一起，盖住减少的那部分。（**NHivNOiii** 注：推荐使用更换体力牌包括林包附带 2 血/1 血那张的方案）
[Q]如果场上有其他角色与董卓同为最少，董卓是否需要崩坏？**[A]**不需要。
[Q]董卓的体力是全场最少的，能否主动选择发动崩坏？**[A]**不能。
[Q]董卓的暴虐，其判定牌属于谁？**[A]**该群雄角色。
[Q]其他群雄角色对董卓造成伤害时，能否发动暴虐？**[A]**可以。
[Q]张角对其他角色造成伤害时，主公董卓满体力，张角能否发动暴虐？**[A]**可以。
[Q]崩坏后手牌超过了当前体力值，是否需要继续弃牌？**[A]**不需要。
[Q]群雄角色对司马懿造成伤害，先发动暴虐还是先发动反馈？**[A]**先发动暴虐判定，再发动反馈。郭嘉曹操夏侯惇同理。

/贾诩 /jiayu

完杀——锁定技，在你的回合，除你以外，只有濒死的角色能使用【桃】(175)。
乱武——限定技，出牌阶段，可令其他所有角色依次对与其距离最近的另一名角色使用一张杀，否则失去 1 点体力。
帷幕——锁定技，你不能成为黑色锦囊的目标。
[Q]于吉濒死时【蛊惑】方块桃导致场上出现其他濒死的角色时，于吉和其他濒死的角色之间能否互相使用【桃】？**[A]**不能。
[Q]贾诩发动乱武时，“距离最近”如何理解？**[A]**正常情况下，一名角色与其他角色的最短距离为 1。即一名角色在没有装备马时，与相邻的两名角色距离最短，都为 1。装备【-1】马后，该角色与相邻角色两边的角色距离同为最短，都为 1。（详见标准版规则说明书“角色间的距离”一段）
[Q]贾诩发动乱武，与某角色距离最近的角色只有一个处于空城状态的诸葛亮，该角色是否可以诸葛亮使用【杀】？**[A]**不能。
[Q]贾诩发动乱武，某角色没有装备，且相邻的两名角色都装备+1 马，该角色能否使用【杀】？**[A]**不能。
[Q]贾诩发动乱武时，角色能否发动武器技能？**[A]**可以（诸葛连弩除外）。
[Q]贾诩发动乱武，某角色没有杀死亡，谁获得奖惩？**[A]**没人获得。
[Q]贾诩能否使用黑色的【闪电】？**[A]**不能，【闪电】的目标是自己。
[Q]黑色的【闪电】能否传到贾诩的判定区？**[A]**不能。直接传给贾诩的再下一家。
[Q]场上只有两名角色，其中一名是贾诩时，另一名角色能否使用黑色的【南蛮入侵】？**[A]**不能。没有使用目标。
[Q]能否对贾诩使用【无懈可击】？**[A]**【无懈可击】的目标是锦囊，不是角色。可以使用【无懈可击】抵消目标锦囊对贾诩的效果。
[Q]小乔能否将黑色锦囊造成的伤害转移给贾诩？**[A]**可以。
[Q]贾诩发动乱武导致自己死亡后，在当前回合继续结算的濒死事件中，是否还要受到“完杀”技能的影响？**[A]**不受，原因类似神诸葛。
[Q]于吉用黑桃蛊惑锦囊，且贾诩为目标或目标之一，无人质疑，贾诩是否正常受锦囊作用？**[A]**是，因为已经被指定为目标了，于吉的蛊的毒性强于贾诩。
[Q]贾诩发动【乱武】，场上无人有装备马或类似技能，某角色装备【方天画戟】且最后一张手牌为【杀】，如何发动特效？**[A]**必须指定至少一名相邻角色，另外两名角色可以任意指定范围内角色。

/神吕布 /shenlvbu

狂暴——锁定技，游戏开始时，你有 2 个暴怒标记；你每受到或造

成1点伤害，你增加1个暴怒标记(190/200)。
无谋——锁定技，你每使用一张非延时类锦囊（在它结算前）(90)，减少1个暴怒标记或1点体力。

无前——出牌阶段，你可以减2个暴怒标记并选择一名角色，该角色的防具无效且你获得“无双”的技能，直到回合结束。

神愤——出牌阶段，减6个暴怒标记，你对每名其他角色各造成1点伤害，其他角色先弃掉各自装备区里所有的牌，再各弃4张手牌，然后将你的武将牌翻面，每回合限一次。

[Q]貂蝉离间神吕布和 A，A 先出杀，神吕布是否要发动无谋？**[A]**要发动。

[Q]神吕布发动无前指定一名角色的防具无效后，该回合内使用火攻、万箭齐发或借刀杀人等牌攻击该角色时，防具是否仍然无效？**[A]**仍然无效。

[Q]神吕布发动无前指定一名角色的白银狮子无效后，对其使用【过河拆桥】（或发动【神愤】），该角色失去白银狮子是否无视回血效果？**[A]**是。

[Q]神吕布发动无前指定卧龙防具无效，卧龙能否判定【八阵】？**[A]**不能，无论卧龙的装备区是否有防具牌。

[Q]神吕布与 A 单挑，神吕布装备区没有防具，A 的装备区有藤甲。神吕布能否发动无前令自己防具无效，然后火杀 A？**[A]**可以。防具无效是技能效果而非发动条件。（庞统【涅槃】的弃牌同样是技能效果而非发动条件。）

[Q]神吕布自己对自己造成1点伤害，是否获得2个暴怒标记？**[A]**是。

神曹操 /shencaocao

归心——你每受到1点伤害(200)，可分别从每名其他角色处（手牌、装备区和判定区）获得一张牌，若如此做，将你的武将牌翻面。

飞影——锁定技，当其他角色计算与你的距离时，始终+1。

[Q]神曹操一次性受到2点伤害，发动2次归心如何进行？**[A]**先发动完毕第一次，再发动第二次。（**NHivNOiii 注**：遗计则暂无规定）

[Q]神曹操受到伤害时，场上其他所有角色都没有手牌、装备牌、判定区牌，能否发动归心来翻面？**[A]**不能。翻面是技能效果而非发动条件。

★★★★★★用语集★★★★★★

以下按拼音首字母排序。

◇非中文与符号

“:”（冒号）

表承接，“当…时，会发生…”。

X

X 是一个变量，区别于固定数值——它的数值会因条件的不同而改变。

◇A~D

按行动顺序响应（生效）

响应顺序的补充说明：在一张牌或技能生效前（后），从当前在行动的角色开始，按游戏进行的顺序，一次进行响应。群体效果锦囊的结算规则则是先一次响应，然后按行动顺序一次生效。

濒死状态

当一个角色的体力将降到0或更低时的状态称为濒死状态。处于濒死状态的角色并不会马上死去，你可以使用可以在此状态时可以使用牌或技能来响应这个状态，若响应的结果使角色的体力值大于0，则濒死状态取消。注意：如果角色是因受到伤害而进入濒死状态，则先结算该濒死事件，再结算伤害事件。

不可被闪避

当使用【杀】时，不能被任何人出的【闪】抵消的属性。

场上

场上包括所有角色的判定区或装备区以及牌堆和弃牌堆。

存活

只要角色的体力未被扣减到0或更低，便视为存活——即使角色被移出游戏也一样。

处于结算中

如果一个与你相关的结算未完成，你就处于结算中。例如，你和一名角色进行【决斗】，在轮流出【杀】的过程中，都是处于结算中，直到一方不出【杀】并受到伤害时，结算才视为已完成。

打出

有时简记作“出”。当你打出一张牌时，你并未使用它，通常打出的牌必须展示给所有玩家看，然后进入弃牌堆。

点数

游戏牌的左上角会标有一个数字或字母，从A到K。数字2代表2点、3为3点……以此类推；字母A为1点，而J、Q、K分别代表11、12和13点。

抵消

取消某张牌或某个技能的效果；抵消只存在于结算步骤中。

◇E~H

翻面

将武将牌由正面朝上翻转至背面朝上的状态或由背面朝上翻转至正面朝上的状态。游戏中，当一名角色的回合即将开始时，若其武将牌处于背面朝上的状态，则将之翻转至正面朝上，然后跳过该角色的这一回合。

非

当某张牌或技能的文字描述里出现“非吴势力角色”或“非延时类锦囊”等等，便是指“吴势力角色之外的角色”，以及“延时类锦囊牌之外的锦囊牌”，以此类推。

给

给牌会改变牌的拥有者。默认的给牌方式为将牌正面向下的传递，但当有具体指明牌的种类或注明须正面向上给牌时，则以该要求为准。

攻击

造成伤害的手段。

攻击范围

任何人的攻击范围在开始的时候都为1。装备武器后，角色的攻击范围等于其武器的攻击范围。

*单纯计算攻击范围时，与距离无关。例如，你装备-1马和一把攻击范围3的武器时，你的攻击范围是3，而不是4。

横置

横置某牌是指将它转成横向。“重置”即为其反义，将它摆正。

花色

游戏牌的左上角会表明一种花色，分别为黑桃、梅花、方块、红桃，花色是游戏牌的一种属性。

回复

在不超体力上限的前提下获得体力的过程。

回合

一个回合包括六个阶段——1.回合开始阶段 2.判定阶段 3.摸牌阶段 4.出牌阶段 5.弃牌阶段 6.回合结束阶段。

获得

当你获得一张牌时，若它指定的是一个或更多的区域，你可以从这些区域中挑选一个，若你选择的是手牌，则你从中随机抽取一张。获得的牌加入你的手牌里。

◇I~M

将~当~使用

某些技能会提到这样的关键词，意为临时将此牌改为另一种指定的牌来使用或打出，并在如此做或中途被移除后恢复为牌面原本绘制的所有属性。若只改变牌的名称和功能，则花色和点数默认为不改变；若只改变牌的花色和/或点数，则牌的名称和功能不改变。若多张牌当一张牌来使用/打出时，除非这些牌的花色都相同（视为一种颜色或花色），否则按无色论。

*另外，当你已经将某张（某些）牌当~使用时，你就不能再将它立即再次当作其他牌使用。例如：赵云不能用两张手牌当【杀】使用的同时立即把该【杀】当【闪】来使用。

基本牌

基本牌上除花色和点数外，仅标识了牌的名称和插图。它们是游戏里最常见的牌。

阶段

回合中会分若干个阶段；若某个事件注明的使用时机提到（~阶段）则默认为在你的~阶段中。

结算

结算包括等待响应和生效两个步骤。当发生一个事件时，你需要等待（或询问）其他人（是否）进行响应，如果没有响应或响应的结果没有抵消此事件的效果，该事件就生效。例如：当你向一名目标使用【杀】时，如果对方使用【闪】来响应，则结算是【闪】抵消

了【杀】的效果（【杀】便无效）。延时类锦囊的结算是在目标角色的判定阶段（翻目标判定牌之前的时刻）开始进行。

锦囊牌

锦囊牌代表了你可以使用的各种“锦囊妙计”，每张锦囊左下角会标有【锦囊】字样。锦囊分为延时类锦囊和非延时类锦囊。

距离

座位相邻的玩家控制的角色间距离为1，以此类推，但以可计算的最短距离为准。

角色牌

角色牌代表了你所操控的三国武将，角色牌具有势力、体力上限和角色技能等属性。

可以

此关键词出现的描述中，均视为可选择发动的能力。有时简记作“可”。

来源

某个伤害或技能的出处（通常指的是一名角色）。当伤害或技能处于结算时，即使来源被移除，此伤害或技能依旧会结算。

立即…

用来表示当某个条件达成时紧接着可以做的事。

亮出

参见名词解释的【展示】段落。

轮

从某个时刻开始，所有人都依次进行了一个回合时，称为一轮。

摸牌

若某处提到“摸~张牌”意为从牌堆（顶部）摸取此数量的牌，并加入手牌。

◇N~R

你

当这个字眼出现在表述中时，表示你扮演的角色。

你的

当这个字眼出现在游戏牌或角色技能上时，它表明了这个东西（通常是牌）的拥有者是你，主要包括你装备区、你的手牌和你的判定牌（判定区里的牌不属于任何人）。

牌堆

“摸牌”的地方。当一名角色需要摸牌时无牌可摸，游戏立即结束，没有胜负。

判定

一个技能或效果是否能成功起作用的判断动作，此过程为强制性的且通常执行的方法是展示牌堆顶的一张牌（此牌称为判定牌）。有的技能可能令角色进行“主动判定”，则此为可选择性判定。

判定牌

判定牌的拥有者是进行判定的角色。判定牌通常在展示（从堆顶亮出）后开始结算，然后生效（它产生的效果即是令延时类锦囊或某些技能生效或不生效），接着它会进入弃牌堆（除非有特殊说明可以不这么做）。

拼点

拼点的双方各以牌面向下的方式出一张手牌后同时亮出，牌面上的点数大的一方赢。双方将拼点所用的牌放进弃牌堆（不能和自己拼点）。被拼点方不能拒绝，不能和没有手牌的人拼点。点数是K最大，A最小，如果点数相同，视为发出拼点的人“没赢”。

弃牌堆

弃牌堆用来存放游戏中使用过或弃置的牌，在牌堆最后一张牌被摸走后，将此堆牌洗混形成新的牌堆。

弃置

即弃牌，将牌放入弃牌堆的过程，其不同于打出和使用，有时可以理解为一种“消耗”。

区域

用来划分不同场所的名词，每各角色都有判定区、装备区和手牌三个领域。装备区和手牌属于角色拥有的牌，判定区里的牌没有拥有者。装备区和判定区里不能出现两张或以上同名的牌。

然后

包含了此关键词的表述中，以“然后”为界，只有之前的效果生效了，之后的效果才能生效。若“然后”之前的效果被响应，则先结算响应的事件，再结算“然后”之后的效果。

◇S~T

身份牌

身份牌代表了你在游戏里扮演的身份。身份牌决定了游戏目标，除了主公外，身份牌必须保密，不让任何玩家看见。

伤害

伤害会减少角色的体力值。只有角色才会受到伤害。造成伤害时，伤害可能被某些技能防止，但此时的效应依然会发生（带有“改为”或“转移”关键词的技能会先防止伤害，然后再结算“受到伤害时”触发的事件）。通常，除延时类锦囊外，若一张牌对目标角色造成了伤害，则该伤害的来源便是该牌的使用者。

杀伤力

使用【杀】生效后能造成的伤害值。通常是1。

失去/减

（失去/减少~体力）：单纯的减少体力，此法并未产生伤害，因此也没有来源。

（失去~手牌）/（失去装备区里的一张牌）：将一张牌并非经由使用或打出而移动到其它区域。

势力

势力是武将的属性，标注于角色牌左上角，并分别以不同的边框颜色表示在牌面上。

事件

事件是若干个相关的结算过程的总和。

时机

时机是一个瞬间。当一个事件发生时，可能伴随着好几个瞬间，例如指定目标时，进行结算时，使用完时，造成伤害时，等等。在同一个时机下进行的多个响应，应按行动顺序依次执行。

*通常情况下，场上可能发生响应的时机有限，因此只需在可能被响应的时机下适当等待片刻，而忽略其他不可能被响应的时机，这样做可以使游戏进行的较流畅。

使用

使用一张游戏牌的方法是在合适的时机将它放入场上，然后宣告你要使用的牌名，接着为这张牌选择目标（有些牌的使用不需要选择目标），最后等待结算。使用一个技能的方法是在合适的时机宣告你要使用的技能名，接着为这个技能选择目标（有时也不需要这个步骤），最后等待结算。在结算步骤结束后，才算作使用完某个事件。

*锁定技则不需要使用（他们始终在生效）。

视为~

（被）视为某种属性或某状态的目标，在指定条件下，部分或完全成为另一种属性或状态，并在解除条件后，恢复成原本的属性或状态。

*另外，当某能力已视为让你使用或打出某张（某些）牌时，你就不能再将它立即再次当作其他牌使用。

手牌

当你摸牌（或获得牌）时，就把牌拿到手上。除你之外的人都不能看到你的手牌。

手牌上限

你的手牌上限等于你当前的体力值。手牌上限通常只于回合中的弃牌阶段时提及，你不能在手里保留超过你手牌上限数量的牌。

死亡

处于濒死状态的角色，若未在响应步骤中被救活，就会死去，死亡的角色须亮出身份牌，并将其所有牌连同其判定区里的牌弃置。

锁定技

符合条件时必须发动或持久生效的技能。

体力上限

即体力的最大值，任何时候角色的体力值不能超过其体力上限，游戏开始时，每个角色均拥有等同于其体力上限的体力值。

跳过

略过、不执行指定的阶段、回合等中的任何细节。

◇U~Z

无视

视目标事件或牌为不存在，或目标对自己毫无影响。

无色

无色既不是黑色也不是红色。当你使用两张（或以上）的牌当某张牌使用时，依据这些牌的颜色来判断该牌的颜色：都是红色时，该牌为红色；都是黑色时，该牌为黑色；有红也有黑时，该牌无色（非红也非黑）。

无效

在结算中，无效就是跳过结算。

下家

按游戏行动顺序，于自己回合结束后要进行回合的角色称为“下家”。

限定技

整局游戏只能使用一次的技能。

效果

牌或技能文字描述里对目标能产生的具体影响。

响应

一个事件可以被另一个事件加以影响的形式。这种形式可能是游戏牌对游戏牌、技能对游戏牌，也可能是技能对技能的响应，选择响应的顺序是从当前正进行回合的角色开始，按进行游戏的顺序轮流决定是否进行响应（一旦放弃响应，则不能再于此次结算中发起响应）。当所有人都做出选择后，响应结束，然后按响应的顺序逐个结算。

注意：一个响应时机，若没有特殊注明，所有技能均只能进行一次响应。

例 1：场上只有 A 和 B 两名角色；B 对 A 使用一张锦囊【过河拆桥】，开始进行锦囊效果的结算，此时 A 对 B 的锦囊使用【无懈可击】来响应（抵消【过河拆桥】对 A 产生的效果），同时，B 又有机会对 A 使用的【无懈可击】来进行响应，B 可以再用一张【无懈可击】来抵消第一个无懈可击产生的效果……最后的结果是过河拆桥生效，A 被 B 弃掉了一张牌。

例 2：陆逊的回合，使用手里最后一张【杀】攻击司马懿，司马懿受伤，此时双方技能均能在此时进行响应，但由于陆逊只要失去最后一张手牌即可【连营】，而司马懿必须受到伤害才能发动【反馈】，所以结果为陆逊在【杀】结算前即可发动【连营】，司马懿受到伤害后决定是否发动【反馈】，如果拿走陆逊的连营牌，则陆逊可再次【连营】。（之前的解释“由于当前行动角色为陆逊，所以陆逊先发动连营，司马懿再发动反馈来获得陆逊的牌。”不正确，因为所响应的不是同一事件——一个是失去手牌事件，一个是伤害事件。）

消灭

当目标角色因一个来源造成的伤害而死亡时，此来源就消灭了目标角色。

需要使用（或打出）

“需要”应理解为：如此做时，使用或打出的牌是不可代替的。如，大乔装备八卦阵时发动流离，不能进行判定是否视为出了【闪】，因为【闪】不是该技能需要的唯一牌，是可以被其他任何牌代替的。

延时类锦囊

标有沙漏符号的锦囊为延时类锦囊。延时类锦囊在使用后（通常以横置状态放置于目标角色的判定区），它们会一直待在那里直到目标角色执行其判定阶段时才进行结算。

颜色

游戏牌按颜色共分为红和黑两种，牌的花色决定了牌的颜色：红桃和方块花色为红色，黑桃和梅花花色为黑色。

拥有者

用以表示游戏中牌张的归属。你装备区和手牌区里牌的拥有者就是你自己。但你判定区里的牌则不属于任何人。当你经由使用、打出或弃置你的牌，在它们进入弃牌堆后，你便不再是他们的拥有者。

游戏牌

进行游戏所必须的牌。每张游戏牌的左上角均标有花色和点数，在核心规则里，使用总数 104 张的游戏牌加上 4 张 EX 牌。游戏牌可以分为基本牌、锦囊牌和装备牌三类。

移出游戏

有些牌或技能会让某样东西移出游戏。就把这些东西放到一旁（也有可能被指定放在某处）。被移出游戏的牌通常是牌面朝上，此区域由所有角色共享。被移出游戏的的东西则不在场上。

已损失的体力值

体力上限减去当前体力值。这个值不会大于你的体力上限，若你的体力被扣减到 0 以下，你已损失的体力值则等于你的体力上限。

装备牌

装备牌代表了角色可以放入装备区的各种道具。当你使用一张装备牌时，你不需要为它指定目标，只要将它放到你的装备区里。装备牌的效果是持续性的，在使用后不会立刻进入弃牌堆。

展示

当你展示一张牌时，你需要把它给所有游戏中的角色看。

转移

若某个技能或牌上提到（转移此伤害给目标角色）或（转移此杀给目标角色），则意为（将对你造成的改为对其他一名目标角色造成该来源相同的伤害*）以及（将指定你为目标的杀改为指定为其他一名目标角色为目标），以此类推。

注意：*此处对你造成的伤害已被防止。

★★★★★★3V3 的 FAQ★★★★★★

本赛制适合 6 人游戏或团队对抗比赛，每方由 3 人组队。

【基础规则】

【Q】游戏双方三人座位如何决定？【A】依次为暖先锋、暖主帅、暖先锋、冷先锋、冷主帅、冷先锋。

【Q】游戏使用怎么样的身份牌？【A】暖主帅为主公，暖先锋均为忠臣。冷主帅为内奸，冷先锋均为反贼。

【Q】胜利条件是什么？【A】杀死对方的主帅同时自己主帅存活。

【游戏开始】

【Q】双方的主帅如何决定？【A】由本方 3 人商议决定。在多局对抗或者循环赛制中，3 人轮流担任主帅。主帅负责决定本方的武将人选、座位安排和行动的先后顺序。

【Q】双方挑边的流程是怎么样？【A】首先双方主帅由自己摸到的身份牌决定暖或冷方。主公牌的为暖，内奸牌的为冷。暖方拥有决定哪方挑选第一个武将的权利，冷方拥有在游戏开始时决定双方先后手的权利。第一局游戏结束之后，双方互换冷暖方进行下一局游戏。

【Q】双方选择武将的流程是怎么样？【A】首先由裁判在所有角色牌中随机挑选 16 张亮明于桌面上，然后从暖主帅决定先选择武将牌的一方开始，按照 1-2-2-2-2-2-2-1 的顺序依次挑选这 16 张角色牌。然后双方主帅从 8 张角色牌中选择 3 张置于己方 3 名角色的体力卡下面，待游戏开始之后亮明。

【Q】暖方决定哪方挑选第一个武将时，能否看到 16 张武将牌的具体角色？【A】可以。

【Q】目前 3V3 核心规则中使用哪些武将？【A】使用标准版 25 名武将+风扩展包除于吉和神武将外 7 名武将，共 32 名。

【Q】双方的行动顺序如何决定？【A】挑选完武将并亮明之后，由冷方决定哪方先手行动。先手行动方必须从主帅回合开始游戏。此时开始先手方的主帅回合（横置自己的身份牌）。

【Q】冷方决定先后手时，能否看见自己的手牌？【A】不能。

【回合行动顺序】

【Q】先手方主帅回合行动结束之后，后手方如何行动？【A】由后手方主帅决定进行主帅回合或者先锋回合。回合的当前行动人横置自己的身份牌之后开始自己的回合开始阶段。如果选择主帅回合，则主帅执行完自己回合之后行动权交给对方。总的流程为：主帅回合-主帅/先锋回合-先锋回合-先锋/主帅回合……

【Q】先锋回合行动的先后顺序由谁指定？【A】己方主帅。

【Q】己方 3 人均执行过一次自己回合之后，如何重置身份牌？【A】待下一轮己方行动时，重置全部的 3 张身份牌，同时主帅决定开始新的主帅回合或先锋回合。

（NHivNOiii 注：即每轮行动均为：先手方主帅/先锋回合之一 -> 后手方主帅/先锋回合之一 -> 先手方主帅/先锋回合另一 -> 后手方主帅/先锋回合另一……除了第一轮先手方只能从主帅回合开始）

【游戏规则改变】

【Q】3v3 团队对抗赛时，距离如何决定？【A】由天然座位距离决定，相邻的默认距离为 1。

【Q】3V3 团队对抗赛时，主帅是否拥有主公技？【A】否。

【Q】3V3 团队对抗赛时，主帅是否额外增加一点体力上限？【A】是。

【Q】3V3 团队对抗赛时，濒死角色求桃的顺序如何决定？【A】从当前回合人开始，逆时针方向每个角色依次决定是否对其使用【桃】。

【Q】3V3 团队对抗赛时，群体锦囊的结算顺序如何决定？【A】结算群体锦囊（南蛮入侵、万箭齐发、五谷丰登、桃园结义）时，由锦囊的使用者决定按照顺时针或者逆时针依次结算。

【Q】3V3 团队对抗赛时，闪电如何使用？【A】不使用【闪电】。

【Q】3V3 团队对抗赛时，结算方天画戟的效果时顺序如何决定？【A】由装备【方天画戟】的角色决定 3 个杀的目标的先后结算次序。

[Q]3v3 团队对抗赛时，如果出现同时多技能冲突时，如何决定先后顺序？ **[A]**从当前回合行动人开始，依照逆时针依次响应。例如：张角和司马懿同时在场修改判定时，则由当时回合行动人的逆时针顺序决定谁先修改谁后修改。

[Q]3v3 团队对抗赛时，杀死其他人的奖惩如何决定？ **[A]**杀死任何一个角色都可以获得摸 3 张牌的奖励，己方主帅杀死己方前锋时不需要弃掉所有牌。己方前锋杀死己方主帅时游戏结束，判为对方获胜。双方主帅在同一结算过程中死亡时，按照结算的先后顺序决定。如果为结算群体锦囊的过程，则由指定顺序进行。其余情况按照逆时针顺序，某方的主帅先死亡时，立即判对方获胜，结算过程中止。

【积分规则与赛制】

[Q]两队两局制比赛的基本赛制是什么？ **[A]**两队依次作为暖、冷方进行一场比赛，如果两场比赛均为同一队获胜，则判为该队获胜。如果是积分赛，则该队积 3 分，对方积 0 分。

[Q]如果两队的两场比赛 1 比 1 打平，如何判定胜负？ **[A]**此时比较小分。小分由以下几个优先级递减的计算过程决定：

1. 获胜时己方的存活人数多的小分占优
2. 获胜时所用的回合数少的小分占优
3. 获胜时己方失去体力值少的小分占优
4. 获胜时对方存活人数少的小分占优
5. 获胜时对方剩余总体力值少的小分占优
6. 累计犯规次数少的小分占优

7. 若以上均相同，则由双方主帅抽牌比较大小决定
若为积分赛，则小分占优的队积 2 分，占劣的队积 1 分。

[Q]一场比赛的时间如何控制？ **[A]**每一方每次挑选角色牌的时间为 30 秒，每方决定位置次序和行动顺序的时间为 30 秒，每个行动回合的时间限定为 3 分钟。每方每轮有 1 次申请超时的机会，时间延长为 5 分钟。如果比赛开始半小时后双方都没有杀死任何一个角色或者没有任何人进入过濒死状态，则该场比赛判为和局。一轮两场比赛均为和局时，由小分决定胜负。

[Q]两队三局两胜制比赛的积分原则是什么？ **[A]**连续两局获胜积 3 分，对方 0 分；2 比 1 获胜积 2 分，对方 1 分。

[Q]淘汰赛的赛制？ **[A]**采用双淘汰赛制。抽签决定对阵顺序，然后进行一轮两场的对抗，失败的队伍进入败者组，败者组失败的队伍被淘汰。胜者组冠军与败者组冠军进行决赛，如果胜者组冠军在决赛中失败，则再进行一次一轮两场的决赛，获胜者为冠军。如果出现奇数队的情况，抽签或者由裁判决定轮空队伍。

[Q]循环赛的赛制？ **[A]**进行单循环比赛。如果进行分组，则每组 4-6 支队伍。每一轮两场比赛，获胜方，小分获胜方，小分失败方，失败方的积分分别为 3、2、1、0 分。

★★★★★★本 FAQ 更新记录★★★★★★

(NHivNOiii 整理，合并了 GGGDDDDK 原作更新记录)

20100823 -> 20101129

1) 加入“追溯修改”部分。并更新了张角、曹仁的技能说明。

2) 增加技能优先级数字标识，同时删去部分此类 FAQ 的文字：

雌雄双股剑(>流离、<仁王盾、<空城、>铁骑)，寒冰剑(>流离、<仁王盾)，青釭剑(<仁王盾)，麒麟弓(<伤害、>流离)，马超铁骑(<八卦阵、>流离)，黄忠烈弓(<导致牌数变化的技能、<导致体力变化的技能、<雌雄双股剑)，魏延狂骨(>濒死、>天香(转移)、<天香(得牌)、>麒麟弓、<刚烈)，小乔天香(转移)<寒冰剑、>雌雄双股剑、>麒麟弓，小乔天香(得牌)<濒死、<反馈/遗计/刚烈/奸雄/狂骨)，张角雷击(<青龙偃月刀、<贯石斧)。大于号小于号意义见优先级关系 FAQ。

3) 以下段落发生较大增改，牵涉规则解释：

过河拆桥(弃牌非目标主动动作)，小乔(麒麟弓弃小乔马)，周泰(不屈牌亮出处)，于吉(无体力无权质疑)，杨修(鸡肋持续时间、鸡肋与于吉蛊惑、五谷丰登、过河拆桥、受多点伤害发动次数)，铁索连环(重铸与鸡肋、蛊惑)，荀彧(拼点与鸡肋)，太史慈(天义与诸葛连弩、天义与青釭剑无视防具、天义与其它武器特效发动时机)，庞德(猛进时青釭剑对白银狮子)，神周瑜(体力不够与业炎)，孟获(结算中死亡南蛮伤害来源)，祝融夫人(烈刃与刚烈反馈、濒死优先级)

4) 以下段落稍有增改，以使描述更为清晰：

杀(进阶规则已废除)，无懈可击(抵消武将计是所产生锦囊、离间特殊规定)，闪电(弃置原因)，寒冰剑(弃牌连续)，黄月英(集智可立即

用牌的类型、“陆逊同理”)，吕蒙(杀包括丈八蛇矛产生)，陆逊(被刚烈不可连营与手牌数)，魏延(被借刀杀人狂骨锁定发动)，张角(删万箭齐发可雷击冗余条)，于吉(失去体力不触发武魂具体内容、失去体力不等于造成伤害、黄天给闪解释补充)，神关羽(武魂结算详细描述、响应激将与武神)、杨修(鸡肋与华佗急救、主杀忠)，火杀(火焰伤害种类)，庞统(重置武将牌含义)，典韦(强袭自杀结算与游戏结束)，曹丕(判定结果生效含义)。

5) 以下用语规范使用，以使描述减少歧义(类似前述更改)：

出->使用：颜良文丑；玩家->角色：(用语集)移出游戏、展示；A、B 方->暖、冷色方：3v3。

20100329 -> 20100823

1) 增加林武将 FAQ，调整整体顺序按扩展包发布顺序排列；整合官方 FAQ 至本 FAQ。

2) 以下段落发生较大增改，牵涉规则解释：

寒冰剑(对无手牌目标)，方天画戟(至多三个目标->额外两个目标)，麒麟弓(弃马非强制)，借刀杀人(诸葛被杀中途空城)，刘备(回复体力时机不可推迟)，曹仁(据守用翻面表示)，小乔(整段)，周泰(发动不屈和求桃的顺序，有争议)，于吉(蛊惑导致相关角色死亡锦囊继续结算)，火杀/雷杀(于吉蛊惑属性杀原则)，铁索连环(藤甲小乔转移伤害示例)，古锭刀(小乔天香给无手牌者、诸葛亮中途无手牌)，朱雀羽扇(已进行牌名转换的杀)，白银狮子(小乔天香时自身白银狮子)，太史慈(青釭剑杀多人无视防具问题)；术语表(翻面)；3V3(决定选将顺序时机、目前使用的武将数、删除不使用的武将或游戏牌相关 FAQ、不使用闪电、三局两胜制比赛计分规则)。

3) 以下段落稍有增改，以使描述更为清晰：

无中生有(使用对象)，五谷丰登(放弃拿牌强调不可主动)，借刀杀人(黑杀杀仁王盾无效强调非青釭剑、关羽杀距离大于 1 角色武圣红色武器)，贯石斧(弃马强制命中时强调原始距离)，八卦阵(判定失效必须从手牌出闪->可以出闪)，夏侯惇(一次受多点伤害)，张辽(突袭指定目标和拿牌顺序)，许褚(裸衣后连弩)，甘宁(无懈可击抵消过河拆桥效果而不是奇袭效果)，吕蒙(强调主动决斗打出杀不能克己)，陆逊(最后一张锦囊牌使用)、兵粮寸断(影响不能发动的武将技能)、藤甲(普杀无效处理通则)，庞统(涅槃后受延时锦囊效果)，荀彧(拼点胜负判断原则)，袁绍(武将编号)；3V3(暖色方冷色方称呼、原计分规则为两队两局制比赛规则)。

4) 以下用语规范使用，以使描述减少歧义：

- 玩家/人->角色：全文规范，特别是在雌雄双股剑的描述中；
- 打出->使用：借刀杀人、寒冰剑、麒麟弓、张角、于吉、白银狮子。

20091228 -> 20100329

1) 删除关于银月枪的所有 FAQ。

2) 以下段落发生较大增改，牵涉规则解释：

火攻(陆逊黄月英对自己使用合法性检验)，雌雄双股剑(黄忠使用烈弓结算)，方天画戟(杀大乔流离时机)，麒麟弓(结算顺序)，古锭刀(小乔天香给空手牌者)，魏延(使用麒麟弓后狂骨)，黄忠(自身发生变化烈弓结算)，杨修(被鸡肋者八卦阵出闪、啖酪结算时机)，周瑜(对方死亡反间牌去向)，小乔(整段)，华佗(被麒麟弓攻击结算顺序)，吕布(杀装备八卦阵者)，于吉(整段)。

3) 以下段落稍有增改，以使描述更为清晰(OL 操作方法不计)：

官网 FAQ 桃(武将技产生的桃)，顺手牵羊(延时锦囊不必立即使用)，铁索连环(大雾防止非雷属性伤害不解连环)，雌雄双股剑(与小乔天香时机关系)，寒冰剑(不能被无懈可击)，青釭剑(普杀对藤甲)，方天画戟(杀诸葛亮)，诸葛亮(被兵粮寸断)，司马懿(一次性受到多点伤害)，夏侯惇(判定者)，夏侯渊(神速 2 杀死反贼亦无法出牌)，杨修(孙尚香被鸡肋后结婚)，荀彧(驱虎攻击范围无人的玩家)，周泰(状态牌->不屈牌)，神关羽(武魂判定与奖惩顺序)，神吕蒙(小乔红颜发动)，神周瑜(琴音后弃牌)

4) 以下用语规范使用，以使描述减少歧义：

- 打出/出->使用：桃、酒、万箭齐发、五谷丰登、借刀杀人、无懈可击、火攻、诸葛连弩、青龙偃月刀、贯石斧、八卦阵，刘备、张飞、关羽、曹操、甄姬、周泰、太史慈、华佗、吕布、庞德；

- 打出/用->弃掉：方天画戟、夏侯渊、小乔；

- 失去体力->受到伤害：决斗、闪电、周瑜。

5) 以下常见错字/异名全文替换，但仍保留前者以供搜索：

铁锁连环->铁索连环、貂蝉->貂蝉、青钢剑->青釭剑、干吉->于吉。