

第一部分：比賽規則

一、綜述

三國殺 3V3 是三國殺卡牌桌遊的競技模式，其特點是目標明確，競技性強。核心規則與三國殺身份局相同，行動順序及卡牌結算順序有所改變，詳見比賽用牌和比賽流程部分。

二、比賽總則

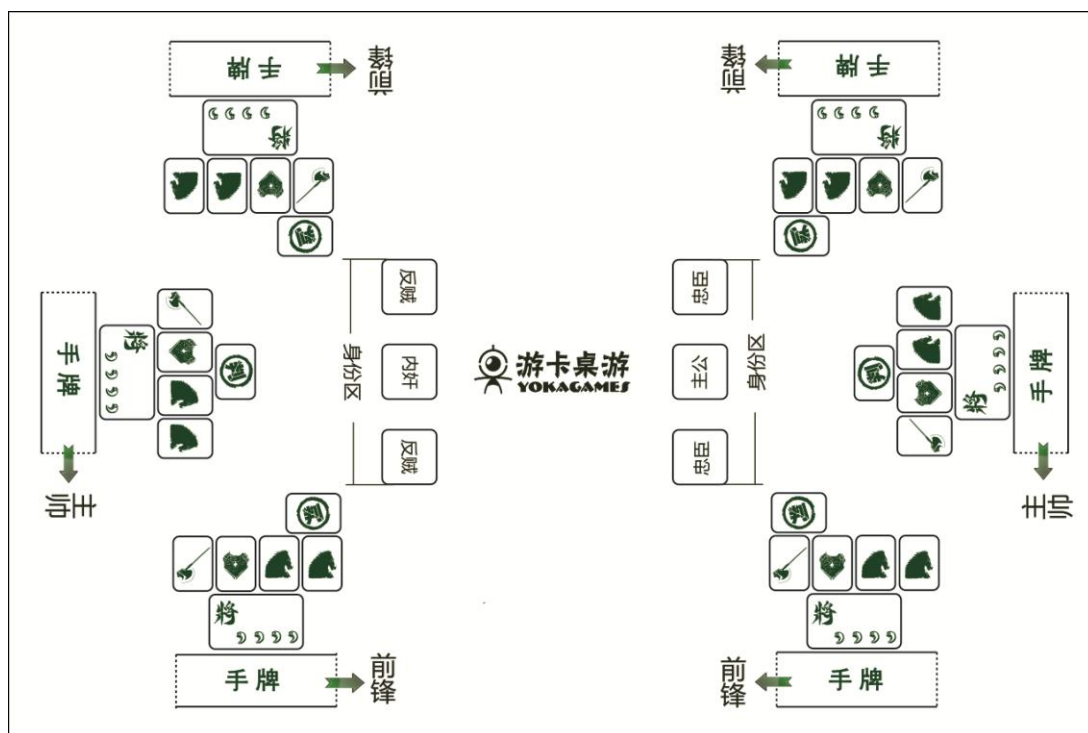
2.1 基礎規則

2.1.1 三國殺 3V3 競技比賽由“冷色暖色”對戰兩方組成。每方陣營各有三名選手，分為主帥和兩名前鋒，遊戲以消滅對方主帥為獲勝條件。一輪比賽採用 3 局 2 勝賽制，雙方隊伍進行 2-3 局的比賽，任一方先獲勝 2 局即獲得該輪比賽的勝利。如比賽局數大於一局，**主帥選手應當進行輪換**，以保證比賽公平性。

2.1.2 比賽時，雙方選手嚴禁一切與比賽相關的語言、肢體交流，有犯規者扣除本隊技術分 1 分，扣滿 3 分，該隊自動判負。

2.1.3 座位安排。冷、暖色陣營以三國殺身份進行區分。冷色陣營的主帥持內奸身份牌，同陣營前鋒持反賊身份牌；暖色陣營主帥和前鋒則分別對應主公和忠臣。雙方主帥坐在桌子的遠端，雙方前鋒坐在本方主帥的兩側。

2.1.4 選手區域。每名選手有屬於自己的 4 個區域，分別是武將牌區，手牌區，裝備區和判定區。選手在比賽中應將自己的武將牌，體力牌及裝備牌按照桌布上的標示擺放。比賽中選手不得觸碰其他選手區域內的牌。



三國殺 3V3 比賽座位安排

2.2 比賽用牌

2.2.1 武將牌

標準版 23 名武將+“神話再臨” 8 名武將+3V3 專屬武將諸葛瑾(標準版武將去除呂蒙、夏侯惇，加入的神話再臨武將為黃忠，孟獲，小喬，孫堅、周泰，龐德、夏侯淵，徐晃) 共 32 名武將，3V3 比賽中主帥不能使用主公技。2012 版規則新增武將及技能如下：

孟獲 **南蠻王** **蜀** **4 體力**

禍首：鎖定技，【南蠻入侵】對你無效；你是任何【南蠻入侵】造成傷害的來源。

再起：摸牌階段，若你已受傷，你可以放棄摸牌改為展示牌堆頂的 X 張牌（X 為你已損失的體力值），其中每有一張紅桃牌，你回復 1 點體力，然後棄置這些紅桃牌，並獲得其餘的牌。

孫堅 **武烈帝** **吳** **4 體力**

英魂：回合開始階段開始時，若你已受傷，你可選擇一項：令一名其他角色摸 X 張牌，然後棄一張牌；或令一名其他角色摸一張牌，然後棄 X 張牌（X 為你已損失的體力值）。

龐德 **人馬一體** **群** **4 體力**

馬術：鎖定技，當你計算與其他角色的距離時，始終-1。

猛進：當你使用的【殺】被目標角色的【閃】抵消時，你可以棄置其一張牌。

徐晃 **周亞夫之風** **魏** **4 體力**

斷糧：出牌階段，你可以將一張黑色牌當【兵糧寸斷】使用，此牌必須為基本牌或裝備牌；你可以對距離 2 以內的一名其他角色使用【兵糧寸斷】。

諸葛瑾 **聯盟的維繫者** **吳** **3 體力**

緩釋：在己方角色的判定牌生效前，你可以打出一張牌代替之。

弘援：摸牌階段摸牌時，你可以少摸一張牌。若如此做，其他己方角色各摸一張牌。

明哲：你的回合外，當你使用、打出或棄置一張紅色牌時，你可以摸一張牌。

2.2.2 卡牌

三國殺“標準版”卡牌（包含 EX 牌）去除【閃電】、梅花 Q【無懈可擊】，加入黑桃 A【兵糧寸斷】、梅花 Q【兵糧寸斷】、紅桃 Q【無懈可擊】共 108 張卡牌。

2.3 比賽時間

比賽時間為 40 分鐘，從比賽準備階段開始進行計時。

2.4 獲勝條件

2.4.1 任意一方主帥陣亡，則對方獲勝。

2.4.2 比賽時間結束，如果雙方主帥均存活，則比較雙方存活武將數，存活武將數多的一方獲勝。如果雙方存活武將數相同，則比較雙方存活武將已損失體力值，已損失體力值少的一方獲勝。無法分出勝負時，由裁判計時，加

時 5 分鐘。

2.5 卡牌結算順序

【南蠻入侵】、【萬箭齊發】、【桃園結義】、【五穀豐登】結算順序由打出錦囊的選手指定(順時針或逆時針)。

2.6 武將牌結算順序

1、當同時有多名角色的技能可以發動時，自當前行動選手開始，逆時針順序進行結算。

2、同時多個技能結算發生衝突時，按以下優先順序執行：

鎖定技>武將技能>武器技能

三、賽事流程

比賽流程分為‘選將階段’、‘準備階段’、‘比賽階段’、‘裁決階段’，四個階段。

3.1 選將階段

3.1.1 雙方主帥率先入場（前鋒不得入場），裁判將冷暖雙方主帥身份牌洗牌後倒扣於牌桌中央，由雙方主帥進行比點，獲勝的一方先選擇一張身份牌，另一方獲得另一張身份牌。

3.1.2 雙方依據所選的身份牌決定冷暖陣營，裁判將雙方身份牌放置于身份牌區，保持豎置狀態。

【注：雙方兩名前鋒待選將階段結束後再行入場】

3.1.3 由裁判將 32 名武將平均分成四份，每份 8 張置於桌面中央，雙方主帥從中各選取一份。再由裁判將雙方所選共 16 名武將依次翻開並報出武將名，作為本局比賽的參選武將。

a) 由**暖色方**決定先選將陣營，時間 10 秒。**如超時，暖色方作為先選方。**

◆ 先選方選擇武將 1 名（時間 20 秒） 剩餘可選武將數 15 名

- ◆ 後選方選擇武將 2 名（時間 20 秒） 剩餘可選武將數 13 名
- ◆ 先選方選擇武將 2 名（時間 20 秒） 剩餘可選武將數 11 名
- ◆ 後選方選擇武將 2 名（時間 20 秒） 剩餘可選武將數 9 名
- ◆ 先選方選擇武將 2 名（時間 20 秒） 剩餘可選武將數 7 名
- ◆ 後選方選擇武將 2 名（時間 20 秒） 剩餘可選武將數 5 名
- ◆ 先選方選擇武將 2 名（時間 20 秒） 剩餘可選武將數 3 名
- ◆ 後選方選擇武將 2 名（時間 20 秒） 剩餘可選武將數 1 名

【注：雙方所選武將須依次展示於本方面前】

- b) 雙方主帥展示本方所選武將（時間 10 秒）
- c) 雙方主帥收起所選武將並選擇 3 名上場武將，選將完成後主帥上交剩餘武將至裁判，並將已選武將分配予自方前鋒。（時間 90 秒）

【注：武將牌交至裁判手中，將不能再更換所選 3 名武將牌】

3.2 準備階段

- 3.2.1 雙方前鋒入場，並按主帥指定座位入座。
- 3.2.2 雙方選手將自己面前的武將牌亮出後，由裁判分發體力牌並報出雙方武將名稱及體力。
- 3.2.3 由冷色方主帥決定先行動陣營。（被指定的陣營在比賽的第一個回合必須由主帥行動）
- 3.2.4 裁判分發起始手牌。

3.3 比賽階段

- 3.3.1 行動順序

- a) 第一個回合先行動的一方必須由主帥先進行動；
- b) 主帥或兩名前鋒行動為一個行動單元；此後，雙方陣營交替行動單元並由各自主帥決定行動單元的行動順序及角色；
- c) 行動的角色在其回合開始時，裁判會將其身份牌橫置，武將回合結束後身份牌保持橫置狀態，表示其在該回合已行動過；
- d) 當一名角色的回合結束且雙方所有角色的身份牌均為橫置狀態時，裁判重置雙方身份牌，開始新回合。

當輪到一方陣營行動時，如該陣營角色身份牌均為橫置狀態，且對方陣營仍有身份牌未橫置的角色，則由對方陣營行動。

3.3.2 角色回合

是指當前行動角色的階段統稱，定義與《三國殺標準版》中回合的概念一致，共包括以下六個階段：

- a) 回合開始階段：裁判橫置其身份牌，代表其回合開始。此階段可以發動的技能為：【洛神】，【觀星】，【神速】、【英魂】。選手有 5 秒時間聲明發動技能。（如超時，視為選手放棄發動技能）
- b) 判定階段：當行動武將的判定區內有需要判定的延時類錦囊【樂不思蜀】、【兵糧寸斷】時，武將需在判定階段進行判定。
- d) 摸牌階段：由裁判將兩張手牌發至選手面前，裁判手離開牌時視為摸牌階段結束。此階段可以發動的技能為：【英姿】，【裸衣】，【突襲】、【再起】、【弘援】。選手有 5 秒時間聲明發動技能。（如超時，視為選手放棄發動技能）
- c) 出牌階段：選手在此階段可以使用任意張牌。
 - 1) 出牌時和發動技能時需要正確聲明。正確聲明規範參看選手規範；
 - 2) 除發動武器和武將技能外，每次出牌階段只可以使用一張【殺】。
- d) 棄牌階段：如果選手的手牌數大於自己的體力值，選手在此階段須將手

牌棄至與自己體力值相等。棄牌時選手需向裁判聲明棄牌。選手有 5 秒時間聲明發動技能。

- e) 回合結束階段：選手在此階段應聲明回合結束，由裁判報出其當時體力值及手牌數。此階段可以發動的技能為：**【閉月】**。選手有 5 秒時間聲明發動技能。（如超時，視為選手放棄發動技能）

3.4 裁決階段

當比賽中出現以下三種情況時，宣佈比賽結束。

3.4.1 任意一方陣營主帥陣亡；

3.4.2 比賽時間到且尚未滿足任意陣營獲勝條件的情況下，當所有身份牌均為橫置狀態且當前行動武將回合結束時，比賽結束；

3.4.3 一方陣營宣佈認輸。

【注：認輸或棄權只能由一方陣營的主帥在其行動回合提出，然後由裁判宣佈比賽結束並宣佈獲勝方。雙方隊長在比賽記分表上簽字確認結果】

四、關於積分的計算

4.1 積分的分類

當比賽中涉及到需計算雙方積分情況來決定晉級或淘汰時，可以比較以下資料：

- 1) 比賽積分：在一輪三局 2 勝得比賽中，當比賽結果為 2：0 時，勝隊積 3 分，負隊積 0 分；當比賽結果為 2：1 時，勝隊積 2 分，負隊積 1 分。將一支戰隊所進行的所有比賽所獲得的積分相加即是該隊的總積分。
- 2) 剩餘武將數：指一隊在比賽結束並獲勝時所剩餘的存活武將，已經陣亡的武將不計算在內。**一場比賽的負方剩餘武將數恆定為 0。**
【注：處於【不屈】狀態的周泰依然計為存活武將】
- 3) 存活武將已損失體力值：結算時，一名存活武將的體力上限減去該武將

的當前體力值可以得出該武將的已損失體力值。一隊所有存活武將的損失體力值之和為該隊的已損失體力值。**已經陣亡的武將不參與計算。**

【注：處於【不屈】狀態的周泰已損失體力值為 4（前鋒）或 5（主帥）】

4.2 積分的比較順序

當比賽中涉及到需計算隊伍積分情況來決定晉級或淘汰時，則按照以下順序比較各項積分：

A. 比較所有隊伍的比賽積分，積分最高的隊伍晉級。如果出現 2 支隊伍積分相同，比較 2 支隊的**勝負關係**，2 隊對戰時獲勝的隊伍晉級。如果多隻隊伍的積分相同，則按照方法 B 比較

B. 比較積分相同隊伍的存活武將總數，剩餘武將較多的隊伍勝出(被犯規判負或主帥陣亡的隊伍存活武將數為 0,比賽時間到時判負的隊伍存活武將數為 0) 如果出現 2 支隊伍存活武將總數相同且為最多，比較 2 支隊的**勝負關係**，2 隊對戰時獲勝的隊伍晉級。如果多隻隊伍的存活武將總數相同，則按照方法 C 比較

C. 比較存活武將總數相同隊伍的存活武將總損失體力，損失體力較少的隊伍勝出。如果出現 2 支隊伍存活武將總損失體力相同且為最少，比較 2 支隊的**勝負關係**，2 隊對戰時獲勝的隊伍晉級。如果以上方式均無法決出晉級隊伍，由裁判上報給比賽組委會，由組委會決定合理方式決出比賽勝負。

4.3 積分賽時的認輸及棄權規定

為保證賽事的公平性，當一局比賽的結果涉及到參賽隊伍的積分時，對於隊伍的認輸及判負做出如下規定：

如果對陣雙方中任意一方要求棄權，認輸或被裁判判負，與其對陣的另一方可以將所有存活武將手牌中的【桃】對**該存活武將**使用。

例：暖色方剩餘 3 名武將且手牌中均有一張【桃】，冷色方剩餘 1 名武將，此時冷色方認輸。暖色方主帥滿體力，左前鋒損失體力 1 點，右前鋒損失體力 2

點，兩名前鋒均可以對自己使用【桃】並各回復 1 點體力。但主帥無法使用【桃】，因為自己的體力已滿，不符合【桃】的使用條件。

附：【名詞解釋】

1， 三國殺：融合了西方類似遊戲的特點，並結合中國三國時期背景，以身份為線索，以卡牌為形式，集合歷史、文學、美術等元素於一身，由北京游卡桌游文化發展有限公司開發的一款原創桌面遊戲。

2， 3V3：指三國殺的 6 人競技模式，分成 2 隊進行比賽。是三國殺競技賽事的一種。

3， 官方賽事：指北京游卡桌游文化發展有限公司舉辦的賽事。

4， 暖色方：暖色方是三國殺 3V3 的一方陣營，主公代表暖色方主帥，忠臣代表暖色方前鋒，在選將階段決定哪方先選將。

5， 冷色方：冷色方是三國殺 3V3 的一方陣營，內奸代表冷色方主帥，反賊代表冷色方前鋒，在比賽開始時決定哪方先開始行動。

6， 已損失體力值：指結算時武將的體力上限減去武將的當前體力值。與武將累計損失的體力無關。

7， 比點：由雙方各抽出一張卡牌，亮出後比較卡牌的點數。A 最小，K 最大。點數大的一方獲勝。

8， 主帥：指比賽雙方位於中間位置的武將。該武將陣亡時，比賽結束。主帥的體力上限和體力各加 1。

9， 前鋒：指一方位於主帥兩側位置的武將。前鋒陣亡時，殺死前鋒的武將會獲得獎勵牌兩張。

10， 豎置：身份牌狀態的一種，身份牌面對主帥，豎向放置。當一個武將的身份牌豎置時表示該武將尚未行動。

11， 橫置：身份牌狀態的一種，身份牌面對主帥，橫向放置。當一個武將的身

份牌橫置時表示該武將正在行動或已經行動。

12，重置：指當所有武將的身份牌都為橫置時，當前回合人行動完成後將所有橫置的身份牌豎置。

13，陣亡：指一名武將的體力值小於或等於 0 且場上詢問後無人打出【桃】時，該武將陣亡，須由裁判棄掉其所有手牌，裝備區的牌及判定區的牌。如果主帥陣亡則比賽立即結束。

14，聲明：指選手在使用或打出卡牌時報出的所使用卡牌及所發動的技能。

15，裁判：指比賽中負責進行發牌，判罰等事宜的人員。選手需服從裁判的指示及判罰。

16，己方：指比賽中持與你身份牌色系相同身份牌的角色。