

## 附件：智力运动会各项目规则

### 围棋 2V2 比赛规则

**比赛规则：**

**赛制：** 比赛实行一局定胜负淘汰制。

**其他规定：**

1. 比赛开始前根据参赛人员由电脑随机安排好其编号（1—n）与对赛表；
2. 第一轮对赛方式为 1—2 3—4 5—6……以此类推, 之后每轮均为编号从小到大依次配对；
3. 比赛结果公布方式为张贴晋级表；
4. 比赛轮空安排：若某轮有奇数名选手，则未曾轮空过的人中编号最大的人轮空；
5. 最后一轮时第三四对决与冠亚军对决同时开始；若最后一轮仍有三组，则按轮空次数最少的队中编号最大的队轮空的规则。

### 中国象棋比赛规则

**比赛规则：**

**赛制：** 比赛采用积分循环制（瑞士循环），比赛轮次约为参赛人数的三分之一或四分之一，原则上不少于 5 轮，积分规则：胜 2 平 1 负 0。

具体如下：第一轮抽签随机决定对手，之后每轮按选手积分匹配对手，同分或最接近的相对弈，已过的不再相遇。比赛结束后根据个人积分确定成绩，积分高名次靠前。出现积分相同时，小分高者名次靠前，小分=选手所有获胜对手的积分和+选手所有打平对手的积分和/2。

**其他规定：**

1. 结果公布方式为张贴积分表；
2. 每方走一着棋的时间不得超过 15 秒；
3. 对局时, 出现下列情况之一, 就算和棋：
  - (一) 属于理论上公认的双方均无取胜可能的局势；
  - (二) 提议作和, 一方提和, 另一方已宣告同意；
  - (三) 双方走棋出现循环反复已达三次, 符合〈棋例〉中〈不变作和〉的有关规定, 不征得双方同意, 裁判有权判为和棋; 但如所走着法已同上述循环反复局面无关时, 则不能按本款处理。

## 五子棋比赛规则

### 比赛规则：

**赛制：**比赛实行三局两胜淘汰制，每轮比赛首局抽签决定棋色，之后交替棋色。对局中，执黑色棋子一方先出，一手棋置于棋盘天元，每次只能出一颗棋，双方轮流出棋。比赛采用无禁手形式，任一方先在棋盘上形成横向、竖向、斜向的连续的相同颜色的五个(含五个以上)棋子的一方为胜。

### 其他规定：

1. 每方走一着棋的时间不超过 20 秒，每局比赛不超过 30 分钟，否则作和；
2. 比赛开始前根据参赛人员由电脑随机安排好其编号（1—n）与对赛表；
3. 第一轮对赛方式为 1—2 3—4 5—6……以此类推，之后每轮均为编号从小到大依次配对；
4. 比赛结果公布方式为张贴晋级表；
5. 比赛轮空安排：若某轮有奇数名选手，则未曾轮空过的人中编号最大的人轮空；
6. 最后一轮时第三四名对决与冠亚军对决同时开始；若最后一轮仍有三人，则按轮空次数最少的人中编号最大的人轮空的规则。若比赛时间充足，也可实行三人循环赛。

## 跳棋 1V1 比赛规则

### 比赛规则：

**赛制：**比赛实行 1V1 三局两胜淘汰制，每轮比赛完成时间不得多于 30 分钟，超过 30 分钟时胜局多者晋级；若出现平局现象，双方选择加赛一局。

### 其他规定：

1. 玩家每次只能移动一枚棋子；移动的方式可为一格，或数格跳跃。“移动一格”是指棋子可在相邻六个方向中，任选其中一个以移至隔邻的空格。“跳跃”是指在同一条线上，一个棋子跃过隔邻的棋子到另一边的空格中。在“跳跃”的过程中，只要满足上述条件就可以连续进行。最先将己方所有棋子移动到对方三角区域的人获胜；
2. 比赛开始前根据参赛人员由电脑随机安排好其编号（1—n）与对赛表；
3. 第一轮对赛方式为 1—2 3—4 5—6……以此类推，之后每轮均为编号从小到大依次配对；
4. 比赛结果公布方式为张贴晋级表；
5. 比赛轮空安排：若某轮有奇数名选手，则未曾轮空过的人中编号最大的人轮空；
6. 最后一轮时第三四名对决与冠亚军对决同时开始；若最后一轮仍有三人，则按轮空次数最少的人中编号最大的人轮空的规则。若比赛时间充足，也可实行三人循环赛。

## 三人斗地主比赛规则

### 比赛规则：

**赛制：**比赛实行三人 5 局积分淘汰制，（3 玩家）完成 5 局比赛后，按积分高低，取每桌最高分晋级，根据下一轮需要（人数为 3 的倍数）替补未直接晋级选手中的高分，每轮比赛完成时间不得多于 30 分钟，超过 30 分钟时当前局作废，按剩余有效局计分。积分不累计，次轮开始积分清零。

### 其他规定：

1. 比赛开始前根据参赛人员由电脑随机安排好其编号（1—n）与对赛表；
2. 第一轮对赛方式为 1-2-3 4-5-6 7-8-9……以此类推，之后每轮均为编号从小到大依次配对；
3. 比赛结果公布方式为张贴晋级表；
4. 比赛轮空安排：若某轮有偶数名选手，则未曾轮空过的人中编号最大的人轮空；
5. 规则简介（详见 QQ 游戏大厅斗地主规则）：

该游戏由三人玩一副牌，地主为一方，其余两家为另一方，双方对战，先出完手中牌的一方胜。

### 游戏规则（一副牌规则）

#### 1、发牌

一副牌 54 张，一人 17 张，留 3 张做底牌，在确定地主之前玩家不能看底牌。

#### 2、叫牌

叫牌按出牌的顺序轮流进行，每人只能叫一次。叫牌时可以叫“1 分”，“2 分”，“3 分”，“不叫”。后叫牌者只能叫比前面玩家高的分或者不叫。叫牌结束后所叫分值最大的玩家为地主；如果有玩家叫“3 分”则立即结束叫牌，该玩家为地主；如果都不叫，则重新发牌，重新叫牌。

#### 3、第一个叫牌的玩家

**第一轮叫牌的参赛者**为编号数最小者，以后每一轮首先叫牌的参赛者按出牌顺序轮流担任。

#### 4、出牌

将三张底牌交给地主，并亮出底牌让所有人都能看到。地主首先出牌，然后按逆时针顺序依次出牌，轮到用户跟牌时，用户可以选择“不出”或出比上一个参赛者大的牌。某一参赛者出完牌时结束本局。

#### 5、牌型

火箭：即双王（大王和小王），最大的牌。

炸弹：四张同数值牌（如四个 7）。

单牌：单个牌（如红桃 5）。

对牌：数值相同的两张牌（如梅花 4+ 方块 4）。

三张牌：数值相同的三张牌（如三个 J）。

三带一：数值相同的三张牌 + 一张单牌或一对牌。例如：333+6 或 444+99

单顺：五张或更多的连续单牌（如：45678 或 78910JQK）。不包括 2 点和双王。

双顺：三对或更多的连续对牌（如：334455、7788991010JJ）。不包括 2 点和双王。

三顺：二个或更多的连续三张牌（如：333444、555666777888）。不包括 2 点和双王。

飞机带翅膀：三顺+同数量的单牌（或同数量的对牌）。

如：444555+79 或 333444555+7799JJ

四带二：四张牌+两手牌。（注意：四带二不是炸弹）。

如：5555 + 3 + 8 或 4444 + 55 + 77 。

6、牌型的大小

火箭最大，可以打任意其他的牌。

炸弹比火箭小，比其他牌大。都是炸弹时按牌的分值比大小。

除火箭和炸弹外，其他牌必须要牌型相同且总张数相同才能比大小。

单牌按分值比大小，依次是 大王 > 小王 > 2>A>K>Q>J>10>9>8>7>6>5>4>3，不分花色。

对牌、三张牌都按分值比大小。

顺牌按最大的一张牌的分值来比大小。

飞机带翅膀和四带二按其中的三顺和四张部分来比，带的牌不影响大小。

7、胜负判定

任意一家出完牌后结束游戏，若是地主先出完牌则地主胜，否则另外两家胜。

8、积分

底分：叫牌的分数

倍数：初始为 1

一局结束后：

地主胜：地主得分为  $2 * \text{底分} * \text{倍数}$ 。其余参赛者各得： $-\text{底分} * \text{倍数}$

地主败：地主得分为  $-2 * \text{底分} * \text{倍数}$ 。其余参赛者各得： $\text{底分} * \text{倍数}$

**注：没有一炸翻一番，“春天”翻一番；**

## 升级 2V2 比赛规则

**比赛规则：**

**赛制：**比赛实行 2V2 升级淘汰赛制，每轮比赛时间为 30 分钟，时间到升级高者获进入下一轮。一轮结束后双方级数相同，加赛一局。

**其他规定：**

1. 比赛开始前根据参赛人员由电脑随机安排好其编号（1—n）与对赛表；
2. 第一轮对赛方式为 1—2 3—4 5—6……以此类推，之后每轮均为编号从小到大依次配对；
3. 比赛结果公布方式为张贴晋级表；
4. 比赛轮空安排：若某轮有偶数名选手，则未曾轮空过的人中编号最大的人轮空；

游戏具体规则同 QQ 游戏大厅中升级（**拖拉机 80 分**规则），简介如下：

**拖拉机（两副牌）介绍：**

和“升级”一样，牌局采用四人结对竞赛，抢分升级的方式进行。基本规则也和“升级”相似，在保留“升级”的诸多优点的同时，增加了牌的张数（由 54 张变为 108 张），取消了对底牌压分的限制。

（注：下面所举的例子除特殊说明外以打 10 为例）

**【牌的大小顺序】**

2 不为常主时

主牌从大至小依次为：

大王，小王，主 10，副 10,A,K,Q,J,9,8,7,6,5,4,3,2

副牌从大至小依次为：

A,K,Q,J,9,8,7,6,5,4,3,2

2 为常主时

主牌从大至小依次为：

大王，小王，主 10，副 10，主 2，副 2,A,K,Q,J,9,8,7,6,5,4,3

副牌从大至小依次为：

A,K,Q,J,9,8,7,6,5,4,3

#### 【 拖拉机的构成 】

凡大小顺序相邻且花色相同的联对均构成拖拉机，如：

KKQQ,JJ99,554433 ；

主牌中凡大小顺序相邻联对均构成拖拉机，如：

一对小王带一对主 10，一对主 10 带一对副 10

一对副 10 带一对主牌 A，一对主 10 带一对副 10 及一对主牌 A

以下各例均不是拖拉机：

554,544,5533,JJQ ， 两对副 10,JJ1010,AA22

#### 【 亮牌规则 】

在发牌过程中，第一次亮出的 10 的花色作为主牌花色。

有以下几种情况可改变或加强主牌花色：

反无主

自保

反主

自反

以上后三条以先出现者为准。

若发牌结束仍无人亮牌，则打无主。

#### 【 出牌规则 】

出牌时同等大小的牌以先出者为大。

同门花色的大牌可以联出，称作“甩牌”如：

副牌中：AAK，AKK，AQQJ，98844（若其他家中无人有能大过一张 9，和一对 8，和一对 4 的牌）。

若首家试图联出的牌并非都是大牌时，则其必须出欲联出的牌中的最小牌。如：

首家试图联出 98844 时，若其余某家有此花色的 J，则首家必须出 9，若其余某家有此花色的 QQ 或 55，则首家必须出 44。

首家出对牌时，其余家有对牌必须出对牌（包括拖拉机中的对牌）首家出拖拉机时，其余家有拖拉机必须出拖拉机，若无拖拉机，则必须出对牌，无对牌时才能出其它牌。

首家出某花色副牌时，其余家无此门花色时，可出主牌，称为“毙”。若首家出的牌中有拖拉机或对牌，毙牌时所出的牌必须是主牌，且其拖拉机的数目不得少于首家出的牌中的拖拉机的数目，对牌的数目也不得少于首家出的牌中的对牌的数目，否则被视为垫牌。

出现多家毙牌时，毙牌的大小以毙牌中的拖拉机和对牌大小为准，大的称为“盖毙”。如：

主牌 9988 72 可毙副牌 AK5544，但不能毙副牌 AA5544

主牌 977 可毙副牌 544，主牌 884 可盖毙

主牌 977 可毙副牌 567，主牌 884 不能盖毙

#### 【 轮庄规则 】

开局中，双方争庄，先亮者为庄家。

庄家升级时，下一副牌由其对家当庄家。

闲家上台时，下一副牌由此副牌的庄家的下家当庄家。

**【 记分规则 】**

升级所需分数规定：以两副牌为例：

如果得分为 0，庄家方连升 3 级；

如果得分不满 40，庄家连升 2 级；

如果得分大于等于 40 小于 80，庄家方升 1 级；

如果得分大于等于 80 小于 120，轮换庄家；

如果得分大于等于 120 小于 160，抓分方升 1 级；

如果得分大于等于 160 小于 200，抓分方连升 2 级；

以后以 40 分为一个等级抓分方升相应等级

# “三国杀”新 3V3 规则

## ◆赛制

此次三国杀比赛实行单局淘汰制，取前 3 名奖励（奖状+奖品），规则参照三国杀 online 中新 3V3 项目，规则中未详尽或比赛中有异议处遵循裁判判决

## ◆游戏目标 消灭对方阵营主帅

## ◆比赛用牌

游戏牌变动：新添兵粮寸断 2 张（分别为黑桃 A 和草花 Q），原草花 Q 无懈可击变成红桃 Q。修改以下卡牌效果：

【诸葛连弩】改名为【连弩】：出牌阶段，你可以使用至多 4 张【杀】。

【无中生有】：出牌阶段，对你使用，摸两张牌；当己方角色存活数低于对方时，额外摸一张牌。

武将变动：新添庞德，徐晃、孟获、孙坚、诸葛瑾、贾诩、姜维、孙策、文聘（专属武将）；禁用武将曹仁、魏延、张角、吕蒙、于吉、许褚、黄忠、孟获、周泰、陆逊。  
修改：赵云、关羽、吕布、夏侯惇。

### 文聘

4 体力

**镇卫**——锁定技，对方角色计算与其他己方角色的距离时，始终+1。

### 赵云

4 体力

**龙胆**——你可以将【杀】当【闪】、【闪】当【杀】使用或打出。

**修改技能：救主**——当有角色濒死时，你可以自减 1 点体力并弃置一张牌，使该角色恢复 1 点体力。

### 关羽

4 体力

**武圣**——你可以将一张红色牌当【杀】使用或打出。

**修改技能：忠义**——限定技，出牌阶段，你可以放置一张红牌于自己武将牌上。当关羽武将牌上有牌时，己方使用【杀】造成的伤害+1.当身份牌重置时，被放置的红牌进入弃牌堆。

吕布

4 体力

**无双**——锁定技，你使用【杀】指定一名角色为目标后，该角色须连续使用两张【闪】才能抵消；与你进行【决斗】的角色每次须连续打出两张【杀】。

**修改技能：战神**——回合开始阶段开始时，若己方有角色阵亡，并且吕布已受伤，则须减 1 点体力上限，并弃置已装备的武器牌，并获得技能“神戟”和“马术”。

夏侯惇

4 体力

**刚烈**——你每受到一次伤害，你可进行一次判定，若结果不为红桃，你可令任意角色选择一项：弃置两张手牌；或受到你对其造成的 1 点伤害。

## 选将阶段

### ◆选将方法

身份牌中的主公代表暖色方主帅，忠臣代表暖色方前锋；内奸代表冷色方主帅，反贼代表冷色方前锋。

双方的座位顺序为：冷色前锋 A-冷色主帅-冷色前锋 B-暖色前锋 B-暖色主帅-暖色前锋 A(围绕桌子)

按以下步骤进行选将：

步骤 1：将所有武将分为若干堆，每堆 8 名武将，背面朝上放置。

步骤 2：将分好堆的武将牌背面向上由两方队伍主帅分别选取其中一堆。

步骤 3：从身份牌中拿出主公和内奸，背面朝上平摊于桌面上。由两方队伍主帅各抽一张。



步骤 4：拿到主公牌的使用暖色系身份牌，拿到内奸牌的使用冷色系身份牌。双方队伍选择的 2 堆武将，共 16 名。平摊于比赛桌面上，待主帅选择。

步骤 5：暖色系主将决定由对方主帅先选将或自己先选将。冷色系主将决定由对方主将或自己先行动。

步骤 6：选将顺序及数量为 1、2、2、2、2、2、2、1。

步骤 7：比赛双方选择的武将均应正面朝上置于本方主帅面前，并全部展示出。

步骤 8：全部挑选完毕后，由双方主帅从 8 张武将中选出 3 张按顺序背面朝上放置在本方主帅和前锋位置上。双方选择完毕后，同时亮出。

## ◆ 游戏流程

由冷色方主帅决定由哪一方先行动，决定后，分发每名角色 4 张手牌。游戏开始的第一回合只能由主帅先行动。

1. 身份牌均为正面朝上放置，当一名玩家的行动开始时，横置自己面前的身份牌；当一名玩家回合结束时，所有人面前的身份牌均为横置状态，则重置所有人的身份牌。

2. 行动顺位，双方交替有一个行动机会，但若轮到其中一方行动时，该阵营的所有身份牌均为横置状态，且对方阵营仍有身份牌未横置，则应将行动权交给对方阵营——直到出现 1. 中所述情况为止。

3. 拥有行动权的一方，可以由主帅选择，主帅行动或是前锋行动，若选择主帅行动，则主帅执行完一个完整的回合后即移交行动权；但若选择前锋行动，则须分别执行完所有的前锋回合后才移交行动权，换言之，若两名前锋均未阵亡，则会连续的分别连续的进行两个前锋的回合，两名前锋的身份牌均会横置。

4. 同时机多技能冲突以及濒死求桃时，从当前行动回合的角色开始按逆时针顺序依次结算。

## ◆ 普牌的变体规则

南蛮入侵 指定目标为所有角色，但出牌(杀)顺序由出南蛮入侵的玩家指定(顺时针或逆时针)

万箭齐发 指定目标为所有角色，但出牌(闪)顺序由出万箭齐发的玩家指定(顺时针或逆时针)

桃园结义 指定目标为所有角色，但加血顺序由出桃园结义的玩家指定(顺时针或逆时针)(同核心规则)

五谷丰登 指定目标为所有角色,但挑选牌的顺序由出五谷丰登的玩家指定(顺时针或逆时针)

闪电 此规则里不使用闪电。

◆奖惩杀死任意一名角色,可以立即摸 3 张牌,即使杀死的是自己的同伙.

◆双方主帅的体力与体力上限+1

◆主公技此规则变体中不使用主公技.

## ◆选手规范

1. 比赛开始前由双方队长决定主帅, 决定后双方主帅入场, 其余队员在选手等待区等待。双方主帅就位后按照“3V3 比赛流程”中的“选将流程”进行选将, 选将后其他所有选手入场就位

2. 比赛开始后, 选手之间不得以包括语言、手势、眼神等任何方式交流

3. 选手出牌停顿时间不能大于 15s, 裁判需把握时间进行倒计时, 回合开始若此阶段有可发动的武将技能, 选手有 10 秒的时间决定是否发动。若发动武将技能须声明所使用的技能

4. 选手有需要判定的延时类锦囊或打出非延时性锦囊牌时, 须等待裁判 5s 倒数结束后才可翻开判定牌或执行非延时性锦囊牌, 如有武将拥有改判定技能, 裁判需默数 5 秒, 等待玩家决定。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

5. 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

6. 结算方天画戟的效果时顺序由装备【方天画戟】的人决定 3 个杀的目标的先后结算次序

7. “死亡”的选手须离开桌面, 在选手等待区耐心等待比赛结果, 不得干扰其他还在进行比赛的选手

(具体详见三国杀 online 官方规则)



# 三国杀

## 游戏及比赛规则

◆本说明书中红色字体为2013年三国杀王者之战三国杀3V3项目比赛规则，非比赛选手无须阅读。

### 综述

三国杀3V3是三国杀游戏的一种竞技模式，规则与《三国杀标准版》基本相同，行动顺序及结算顺序有所改变。

### 游戏配件

武将牌：32张

魏势力武将：曹操、司马懿、张辽、郭嘉、甄姬、夏侯渊、徐晃、夏侯惇、文聘

蜀势力武将：刘备、关羽、张飞、诸葛亮、赵云、马超、黄月英、姜维、魏延、赵云

吴势力武将：孙权、甘宁、小乔、周瑜、大乔、孙尚香、吕蒙、陆逊、孙琳、吕蒙、吕蒙

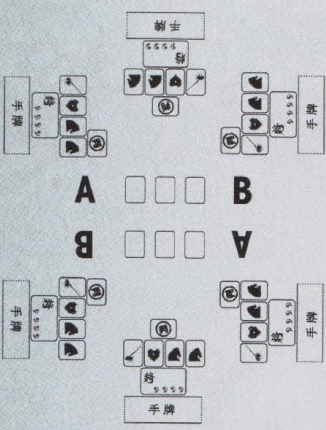
群势力武将：华佗、孙乾、吕布、庞统、贾诩、司马懿、曹操、司马懿、曹操

游戏牌：108张  
体力牌：6张  
身份牌：6张

### 游戏流程

1. 三国杀3V3的对战双方分别为“冷色”和“暖色”阵营。每方阵营由三名玩家组成，分别为一名主帅和两名前锋。获胜条件为消灭对方主帅。

2. 冷色、暖色阵营以三国杀3V3身份牌进行区分，阵营的主帅持“主帅”身份牌，同阵营前锋持“前锋”身份牌。玩家在游戏中的身份牌、体力牌及装备牌按照下图摆放。



### 游戏获胜条件

- 任意一方主帅阵亡，另一方获胜。
- 单局比赛时间为30分钟，从准备阶段开始进行计时。若比赛时间到，双方主帅均存活，则比较双方存活角色数。存活角色数多的一方获胜。如果双方存活角色数相同，则比较双方存活角色已损失体力值，已损失体力值少的一方获胜。若以上数值都相同，无法分出胜负时，进行加时赛。如果加时赛后按以上方式依然无法分出胜负，双方比点决定胜负。
- 任意一方主帅放弃比赛，则另一方获胜。

### 结算顺序

【南蛮入侵】、【万箭齐发】、【桃园结义】、【五谷丰登】的结算顺序由使用该锦囊的玩家指定（顺时针或逆时针）。其他情况从当前回合行动角色开始逆时针顺序结算。

### 游戏流程

#### 选择武将

- 双方主帅随机确定冷暖方。（由双方主帅进行比点，获胜的一方优先获得阵营选择权。如果比赛局数大于1局，则双数局交换阵营选择权，每数局通过比点决定阵营选择权。）
- 武将洗牌混后，随机抽出16张武将牌，正面向上放于桌面。（由裁判将32张武将牌平均分成四份，每份8张扣置于桌面中央，双方主帅从中各选取一份。再由裁判将双方所选共16张武将牌依次翻开并报出武将名，作为本局比赛的参选武将。）
- 双方观看翻开后的武将牌1分钟，然后由获得阵营选择权的一方决定当前比赛的冷暖阵营，裁判将相应身份牌正确摆放。
- 由暖色方决定先行选择的阵营。时间限制为10秒。如果超时，则默认暖色方先行进行选择。

#### 武将顺序

- 先选方选择武将1名，剩余可选武将数15名；
- 步骤2：后选方选择武将2名，剩余可选武将数13名；
- 步骤3：先选方选择武将2名，剩余可选武将数11名；
- 步骤4：后选方选择武将2名，剩余可选武将数9名；
- 步骤5：先选方选择武将2名，剩余可选武将数7名；
- 步骤6：后选方选择武将2名，剩余可选武将数5名；
- 步骤7：先选方选择武将2名，剩余可选武将数3名；
- 步骤8：后选方选择武将2名，剩余可选武将数1名；
- 步骤9：先选方获得剩余的1名武将。

双方所选武将须依次展示于本方面前。每个选择步骤须在20秒内完成。如超时，由裁判拿起最先翻出的武将牌为该阵营的所选武将。

- 双方主帅有10秒时间确认双方所选武将。
  - 双方主帅收起所选武将牌并在90秒内选择3名上场武将，选将完成后主帅将剩余武将牌交给裁判，将已选武将牌面朝下分配给己方前锋。
- 注：武将牌交至裁判手中，将不能再更换所选武将牌。

### 准备阶段

- 双方前锋入场并按主帅指定座位入座。
- 将自己面前的武将牌亮出，由裁判分发体力牌并摆出双方武将。
- 由冷色方决定先行行动阵营（被指定的阵营在游戏的第一个行动单元必须由主帅行动）。
- 每人获得四张起始手牌。

### 游戏阶段

#### 1. 行动顺序

- 第一个行动单元必须由主帅进行行动。此后，双方阵营交替行动并由各自主帅决定行动顺序及角色。
- 行动的角色在其回合开始时，将身份牌横置，角色回合结束后身份牌保持横置状态，表示其在该回合已行动过。
- 当一名角色的回合结束且双方所有角色的身份牌均为横置状态时，重置双方身份牌。
- 当轮到一方阵营行动时，如该阵营角色身份牌均为横置状态，且对方阵营仍有身份牌未横置的角色，则由对方阵营行动。

#### 2. 角色回合

- 回合开始阶段：横置其身份牌，代表其回合开始。此阶段可以发动的技能为：洛神、观星、英姿、魂姿、志雄、战神。
  - 判定阶段：当行动角色的判定区内有需要判定的延时类锦囊时，角色需在判定阶段进行判定。（由裁判将两张手牌发至选手面前，裁判的手离开牌时视为摸牌阶段结束。）此阶段可以发动的技能为：英姿、突袭、弘援。
  - 摸牌阶段：从牌堆摸两张牌。（由裁判将两张手牌发至选手面前，裁判的手离开牌时视为摸牌阶段结束。）此阶段可以发动的技能为：英姿、突袭、弘援。
  - 出牌阶段：选手在此阶段可以使用任意卡牌。
- 注：1. 出牌时和发动技能的需要正确声明。  
2. 除发动技能和武将技能外，每次出牌阶段只可以使用一张【杀】。

- 弃牌阶段：如果手牌数大于自己角色当前的体力值，须在此阶段将手牌数弃至与自己体力值相等。
- 回合结束阶段：在此阶段应声明回合结束。由裁判报出其当前体力值及手牌数。此阶段可以发动的技能为：困月。

出牌阶段：选手每个动作的完成时间为15秒。如果超时，默认为出牌阶段结束。其他阶段的技能发动时间为5秒，选手需在5秒内示意裁判是否发动技能。如超时，默认为放弃发动技能。

### 游戏结束

- 任意一方阵营主帅阵亡，游戏结束，主帅存活的一方获胜。
- 比赛的时间到且双方主帅均存活，当前对战回合结束，比赛结束，裁判根据存活角色数、存活角色损失体力值等情况判定比赛胜负。
- 由一方阵营的主帅在其阵营角色的行动回合提出认输、放弃比赛。

三国杀官方游戏  
http://www.sanguosha.com  
http://weibo.com/sanguosha  
三国杀官方微博

游戏设计 Kayak 韩旭  
插画设计 Kayak Luifeng  
美术设计 胡朝辉 周建斌  
游戏测试 刘宏甲 郑清原  
杨海 高崇霖  
商务合作 yoke@netease.com  
客服邮箱 yoke\_snp@netease.com  
官方微博 www.yokegames.com  
官方微信 yoke1982  
电话 010-51568200  
地址 北京市朝阳区西坝河三里18号  
正泰创意中心6号楼1层





## 名词解释

1. 三国杀 3V3: 指三国杀的6人竞技模式, 分成两队进行比赛。是三国杀竞技模式的一种。
2. 暖色方: 暖色方是三国杀 3V3 的一方阵营, 身份牌为红色主帅和黄色前锋, 在选将阶段决定哪一方先选将。
3. 冷色方: 冷色方是三国杀 3V3 的一方阵营, 身份牌为蓝色主帅和绿色前锋, 在准备阶段决定哪一方先开始行动。
4. 己方: 指与你所持身份牌色系相同的所有选手。
5. 对方: 指与你所持身份牌色系不同的所有选手。
6. 体力: 指角色的体力, 武将牌左上角阴阳鱼数量表示使用该武将时的体力上限, 主帅的体力上限+1。
7. 主帅: 每个阵营持“主帅”身份牌的角色。当有该角色阵亡时, 游戏结束。
8. 前锋: 每个阵营持“前锋”身份牌的角色。当前锋阵亡时, 杀死前锋的角色会立即获得2张游戏牌作为奖励。
9. 竖置: 身份牌状态的一种, 竖向放置。当一名角色的身份牌竖置时表示该角色在当前对战回合尚未行动。
10. 横置: 身份牌状态的一种, 横向放置。当一名角色的身份牌横置时表示该角色在当前对战回合正在行动或已经行动。
11. 重置: 指当所有角色的身份牌都为横置时, 当前回合结束后将所有横置的身份牌竖置。
12. 行动单元: 指当轮到任意阵营行动时, 该阵营主帅可以选择主帅行动或两名前锋依次行动, 每次选择的行动视为一个行动单元。行动单元只能选择身份牌为竖置状态的角色行动。
13. 对战回合: 指由场上所有身份牌都竖置开始, 到场上所有身份牌均为横置且当前回合结束为止, 称为一个完整的对战回合。
14. 阵亡: 指一名角色死亡, 须弃掉其所有手牌, 装备区的牌及判定区的牌, 如果主帅阵亡则游戏立即结束。
15. 限定技: 整局游戏只能使用一次的技能。
16. 觉醒技: 锁定技和限定技的组合, 当满足发动条件时必须发动, 通常会改变角色的某种状态(例如体力上限), 然后让该角色获得新的技能, 此状态不可逆转, 故觉醒技在一局游戏里只能发动一次。
17. 比点: 由双方从牌堆中各抽出一张卡牌, 亮出后比较卡牌的点数。A最小, K最大, 点数大的一方获胜, 如果点数相同, 重复此过程直到分出胜负为止。
18. 阵选选择权: 在选将开始前, 决定当局比赛各阵营分配的, 一方拥有阵营选择权。
19. 声明: 指选手报出其使用或打出的游戏牌名称或发动的技能名称。
20. 裁判: 指比赛中负责进行发牌及判罚等事宜的人员。选手需服从裁判的指示及判罚。
21. 认输: 指在比赛中一方主帅决定放弃本局比赛的行为, 选手认输后视为本队本届比赛结果为负。
22. 存活角色数: 存活角色数是指比赛结束时, 一方阵营未阵亡的角色总数, 如一方认输或主帅阵亡, 视为其所有角色均阵亡, 存活角色数为0。
23. 已损失体力值: 已损失体力值在计算时由选手的体力上限减去选手的当前体力值得出, 只有存活的角色可以计算已损失体力值, 阵亡角色不参与计算。
24. 加时赛: 当比赛时间到且无法分出胜负时, 进行加时赛。如果此时双方各有3名武将存活, 则额外进行一个对战回合; 如果此时双方各有2名武将存活, 则额外进行两个对战回合; 如果此时双方各有1名武将存活, 则额外进行三个对战回合。



2013 三国杀王者之战 参与即是王者!  
王者之战官方微博: King\_sanguoshah.com  
王者之战官方微信: @游卡三国杀王者之战  
赛事合作各团队邮箱: yangqiao@bilibili.com



请您登录 [www.zhuoyou.com](http://www.zhuoyou.com) 桌游网, 进入认证页面, 输入身份证上的12位认证码, 即可完成认证并获赠桌游币。  
支持正版, 支持游卡桌游!

# 三国杀 3V3

## 游戏规则及比赛规则





## 猜谜语

### 游戏规则：

猜谜游戏的所有内容由主办方发放。在活动当日，所有观众均可在主活动场地的谜面公布地点获取谜面，然后到主活动场地的兑奖地点说出正确的谜底，答对者免费获得一个相应的小礼品。

注：本活动的正确谜底均以主办方的公布谜底为标准谜底。

## 你画我猜

### 游戏规则：

1. 本游戏需要两人合作完成，一方为猜者，一方为画者。开始时，画者抽选 1 道题目，根据抽到的题目在纸板上作画进行解释（不能出现任何文字、字母），猜者根据图画进行猜测，限时 60 秒，期间，双方不能进行包括口头语言和肢体语言的交流，但可以提示题目字数和类别，猜出正确答案即算完成。

2. 使用的题目原则上不再放回题库，直接作废。

## 我知道（填字游戏）

### 游戏规则：

事先将涂黑的便签纸按下图图形贴在墙上，谜语打印在方形纸片上。参赛者挑选一张谜语纸片，猜测图形内一横或一竖的内容，猜对即发奖品。猜对的纸片不再使用，直至所有空格全部填满。

谜1. 马伟豪导演，李景、董璇等主演的一部青春励志电影。		谜1. 没有月光风也很大的夜晚。比喻险恶的环境。
谜2. 指酒。		谜2. 星斗变动位置，指季节或时间的变化。
谜3. 汉武帝时期的一个杰出人物，被称为“智圣”。		谜3. 《水浒传》中人物，绰号“小李广”。
谜4. 维持外表上的排场和规模，亦作“撑场面”。		谜4. 传说中亚瑟王手下最高等的骑士，因他们聚会的桌子是个圆桌而得名。
谜5. 王安石《春夜》中“春色恼人眠不得”的下句。		谜5. 比喻因疑神疑鬼而引起恐惧。
谜6. 比喻猖狂捣乱而成不了大气候的坏人。		谜6. 中国、俄罗斯、哈萨克斯坦等六国组成的一个国际组织。
谜7. 一种四面是屋子、中间是院子的住宅建筑形式，流行于北京等地。		谜7. 自然科学的一个基础部门。研究物质的基本构造和物质运动的一般规律。
谜8. 当红女明星，主演的影视作品有《十七岁的单车》、《青红》等。		谜8. 一个田赛项目。
谜9. 我国西部的一个省级行政区。		谜9. 世界上最早的天文学著作。
谜10. 天琴座中的一颗亮星，与银河东“牛郎星”相对。		谜10. 烘干的熟面条，用开水冲泡，加上调料就可以吃。
谜11. 叙利亚首都，世界著名古城。		谜11. 一种生活在珊瑚礁中的小鱼。动画片《海底总动员》中的主人公。
谜12. 形容人的才能极大，能做非常伟大的事业。		谜12. 影片《集结号》中的男主角，张涵予饰演。

## 东拼西凑

### 游戏规则：

准备打印着不同物品图片的方形纸片 50 张，再准备若干张写有需要找到的物品的便签纸。游戏时，参赛者先抽选一张便签纸，工作人员将纸片混合后随机放于桌上，并倒计时 30 秒，参赛者需要在规定时间内找出含有需要物品的纸片，全部找到即算完成。

## 大家来找茬

### 游戏规则：

在一张纸上打印出两张相似的图片（不同处设为 5 处），参赛者要在 60 秒内全部找出不同之处，即可获胜。

## 道具类游戏

### 游戏项目：

九连环、孔明锁、华容道、魔方、3D 立体旋转迷宫

### 游戏规则：

自选游戏道具，根据道具玩法进行，完成解锁即可获奖。