



三國



免責聲明

此遊戲與其附屬設計及遊戲產品均為 Kickstarter 的原型樣品，其功用旨在提供在能力範圍及發展現況下最大限度的遊戲及設計展示。任何內容，部件，遊戲方式及規例均有機會因應遊戲的持續發展而修改。現有的遊戲部件及設計有機會出現瑕疵，本團隊定必持續努力優化及改善本遊戲，以期提升各玩家的遊戲體驗。

遊戲概述

「天下大勢，分久必合，合久必分。」

《軍神·三國傳》是一款可供玩家獨自稱霸或合作的歷史類戰爭模擬桌上遊戲，可供 2 至 6 位玩家同時遊玩。在今集，本遊戲把場景聚焦在波瀾壯闊，不知多少英雄豪傑的中國三國時代。

每一位玩家將會控制並管理一方陣營。陣營的組成及力量，則包括城池，軍隊，武將，金塊，以及謹慎的決定和行動。群雄割據，大家的目標均為稱霸這三國的版圖，而武將，在此進程期間扮演著舉足輕重的角色和地位。與歷史一樣，每一位武將亦有其自身獨特的兵種及能力，善用人才，運籌帷幄，妥善管理手上資源，謀劃戰役，以及與其他玩家談判以爭取優勢，是每一位玩家的致勝關鍵。

本遊戲透過逼真立體的地形場景，豐富的歷史元素，以及多元化和富戰略性的遊戲設定確保每一局的遊戲皆是獨一無二，並讓玩家浸沉其中，享受成為三國大時代的君主，逐鹿中原，叱咤風雲吧！

遊戲部件列表

遊戲版圖 x 1	身份卡 x 6	首都指示物 x 6	糧倉指示物 x 6	骰盤 x 1
武將指示物 x 50	兵人 x 6套	金幣 x 30	銀幣 x 50	遊戲規則說明書 x 1
武將卡 x 50	武將塑像 x 2	距離量度工具 x 1	進度儲存表 x 20	骰子 x 6套

準備遊戲

1. 選擇棋子顏色及決定遊戲模式

在遊戲開始前，玩家應從6種棋子顏色當中揀選自己喜愛的顏色。之後，玩家們應決定本次遊戲中所玩的遊戲模式，例如是自由對戰，隊伍爭霸，角色模式還是其他戰役模式。

自由對戰：佔據一方，所有人皆為對手，擊破其他玩家的陣營，稱霸三國！

隊伍爭霸：如採取隊伍爭霸模式，可使用角色卡判定所屬隊伍（取出等同遊戲人數的角色卡，其中以主公，忠臣，和奸細為隊伍一；救軍為隊伍二）。

角色模式：此模式讓玩家扮演在亂世中的身份角色，並完成此身份的宿命以取得勝利。在遊戲開始前使用角色卡判定角色。除主公以外，不要展示你的角色卡。

人數	2	3	4	5	6
主公	1	1	1	1	1
救軍	1	1	1	2	3
忠臣	0	0	1	1	1
奸細	0	1	1	1	1

準備遊戲

2. 城池配置

在決定遊戲模式後，玩家便需要輪流佔領城池（戰役模式除外）。玩家輪流放置一枚小兵於一座城池上以示佔領，直到所有城池均被佔領為止。選擇城池的次序可透過擲一粒骰子，擲得最大點數的玩家可以先開始選擇城池，然後順時針方向輪流選擇，直至全部城池被選擇為止。

角色模式：主公需公開自己的身份卡，主公第一位選擇城池，然後順時針方向輪流選擇。

3. 物資分配

當所有城池均被佔領後，所有玩家應獲發以下物資：

1. 等同於城池數量的武將卡
2. 跟據玩家人數所分發的兵力和金塊 x 8

玩家人數	2	3	4	5	6
兵力	45	40	35	30	25
金塊	8	8	8	8	8

準備遊戲

4. 放置首都，糧倉，兵力和武將

如遊戲模式為自由對戰或戰役模式：

玩家需揀選首都，並放置糧倉。然後放置兵力和武將，把武將的相應指示物放置到遊戲地圖上。在此階段，一座城池只能有一位武將。

首都：當首都陷落時，該玩家落敗，攻佔首都的玩家可以獲得全部城池及武將及金塊的所有權，首都必須為城池；

糧倉：當玩家的糧倉被其他玩家接觸時，該玩家可得到糧倉所屬玩家的所有金塊，糧倉可以放在任何地方，但不可在城池內。

如遊戲模式為隊伍爭霸：

在這階段，玩家可以展示自己的身份卡，同一隊伍的玩家可以互換城池以最大化州際獎勵（因佔領全州城池所擁有的兵源增加獎勵），但在互換的過程中，必須是一座城池對應一座城池。請注意在本階段後，玩家將不能在沒部隊接觸的狀態下交換城池。如一方需要接管友方城池，則必須動員部隊與城池接觸。（不用戰鬥，接觸並接管即可）

在互換城池後，玩家需揀選首都，並放置糧倉，然後放置兵力和武將，把武將的相應指示物放置到遊戲地圖上。在此階段，一座城池只能有一位武將。

如遊戲模式為角色模式：

在這階段，玩家應已知道主公的身份。玩家需揀選首都，放置糧倉和武將。在放置兵力階段，除了主公可以任意放置兵力外，其他玩家都必須平均放置兵力。

開始階段

除第一回合外，在每回合的開始階段，每位玩家分別計算自己可放置的兵力和可得到的金塊補充，計算方式如下：

玩家所佔領的城池數量 + 州份獎勵 + 武將效果加成（如有）

開始階段 - 兵力放置階段

在計算完畢玩家可放置的兵力後，玩家應依據武將位置放置兵力，每名武將應至少得到 1 兵力，如放置兵力少於武將數量，玩家則可以選擇哪一位武將能得到兵力補充。

例子 1:

如此回合可放置兵力 = 10；武將數目 = 10 → 則必須每位武將皆得到 1 兵力。

例子 2:

如此回合可放置兵力 = 12；武將數目 = 10 → 則必須每位武將至少得到 1 兵力補充，然後剩下的 1 兵力，玩家可選擇給予其中兩位武將各 1 額外兵力。

州份獎勵

當同一州份中的所有城池被同一位玩家佔據後該玩家可在下一回合進行兵源給充時，得到額外獎勵。州份的城池分佈及獎勵明細，請看下頁。

州份獎勵列表：

開始階段

州份	冀州	豫州	司隸	涼州	南荊州	北荊州	益州	揚州	南中
兵力	2	2	1	1	3	4	2	3	1
金塊	1	2	2	1	3	4	5	3	1

涼州

益州

南中

司隸

冀州

豫州

北荊州

揚州

南荊州



武威

安定

茂

秦

北平

天水

咸安

洛陽

太原

漢中

襄陽

許昌

東萊

巴西

江陵

陳

下邳

巴

江陵

江夏

成都

武陵

長沙

建業

吳

零陵

宜都

零陵

桂陽

建安

東魏



行動階段

在放置兵力過後，遊戲進入此回合的行動階段。每位玩家輪流進行行動，每次只可進行一個行動，如玩家不能或不欲進行行動，則到下一名玩家行動，直到沒有玩家想要行動為止。而在下一回合，行動順序應變動，在本回合（注意，不是本輪，而是整個回合計）第一順位行動的玩家，下輪應成最後順位，此回合的第二順位則在下一回合成為第一順位。

(例子) 此回合:



下回合:



玩家可以在此階段執行任意行動，行動也許會花費金塊。以下是玩家可進行的行動：

1. 部隊移動 (P.9)
2. 武將調換 (P.10)
3. 武將放置 (P.10)
4. 部隊戰鬥 (P.10)
5. 抽取武將 (P.15)

行動階段 - 部隊移動

1. 部隊移動

部隊移動重要條件:

- 每隊部隊在同一回合只能移動及戰鬥一次，如受武將技能影響除外
- 部隊在移動前需支付 1 金塊
- 部隊的移動距離受其兵種及技能影響
- 部隊不能爬山，行走在河上，及出海
- 在任何情況下，一部隊的武將指示物不能與其他部隊的武將重疊。假如在行軍的路上沒有足夠讓兩部隊的指示物並排的空間，部隊則不能通過該路線
- 城池內必須有兵力駐守，而最少兵力數量等同於在城池內的 1 數量，如城池內沒有武將，則為 1 兵力



在一般情況下，步兵和弓兵可移動 1 步，騎兵可移動 2 步，1 步距離請參照本遊戲的距離量度配件。

部隊不可跨越山或海，一般原則為：部隊只能在連接的綠色草皮上移動，不能爬山及出海。部隊可以過河，當部隊接觸河邊（該回合的部隊移動距離應能觸及河面），即使還有移動距離，部隊必須停止移動（如有敵軍部隊，仍能進行戰鬥），然後下一回合不能移動，以準備過河，在再下一回合，玩家可以在遊戲開始時把該部隊放置在河對岸的最近位置。

當部隊移動後，如與敵方其他部隊接壤，則可以進行戰鬥。除了一般戰鬥外，弓兵部隊也可以選擇利用遠程攻擊進攻在射程範圍內的敵軍，也可以在部隊接觸時進行普通攻擊，詳情請參閱 P.10 的詳細戰鬥機制解釋。

行動階段 - 武將轉移，武將放置，戰鬥

部隊在移動後，若有與其他部隊，或城池接觸（以武將的指示物為準），則可開展戰鬥。若移動部隊為弓兵，若有敵軍部隊落在射程範圍內，則可開展弓兵遠攻。詳細說明請留意下文，第四部分，戰鬥。

2. 武將轉移

駐守在城中的武將可在回合中轉移到其他城池（被圍城的城池除外），一名武將一回合只可轉移一次，並且在轉移後不能進行其他行動（守城除外）。武將轉移不需花費金塊。武將也不可被轉移到在野外的部隊。

3. 武將放置

若玩家持有閒置的武將，可以在回合中把閒置武將放置到城池中，但不可放置在被圍城的城池或在野外的部隊。在本回合放置的武將，可以行動。

4. 戰鬥

在《軍神·三國傳》中，共有四種戰鬥模式，分別為一般戰鬥，弓兵遠攻，合擊戰鬥，攻城及守城。一般而言，部隊若與敵方部隊接觸，或進入射程範圍內（弓兵遠攻），則可以選擇展開戰鬥。

A. 一般戰鬥

若戰鬥由部隊接觸促發，而雙方的部隊數量各為 1，那麼是次戰鬥則為一般戰鬥。

一般戰鬥的流程如下：

行動階段 - 一般戰鬥

步驟一：檢視兵種及處理兵種相剋傷害

野外戰鬥：弓剋騎，騎剋步，步剋弓（減 1 兵力）；

攻城戰：騎兵攻城（減 1 兵力）

步驟二：判定武將技能及可擲骰子數量。

除受武將技能影響以外，可擲骰子的數量如下：

部隊兵力數量（即使兵力大於 4，也當作 4）+ 受武將技能的影響

步驟三：擲骰以判定戰鬥結果

擲骰次數：（除受武將效果影響以外）：不限，進攻方可隨時終止戰鬥。

擲骰結果：雙方以點數最大的骰子比較，較小一方損失 1 兵力，再以點數第二大的骰子作比較；同樣地，點數較小的一方損失 1 兵力，如此類推。

例子 1：兵力變化

				-1	總和
進攻方					-1
防守方					-2
兵力變化	-1	-1			

例子 2：兵力變化

				-1	-1	總和
進攻方						-2
防守方						-1
兵力變化	-1					

直至所有骰子比較完畢。然後重擲，當部隊的兵力減少，部隊可用骰子有機會因而減少。

步驟四：戰鬥結束

直至其中一方部隊被殲滅，或進攻方停止進攻。

行動階段 - 一般戰鬥，弓兵遠攻

步驟五：武將俘虜及城池易主

當戰鬥涉及武將及城池，在戰鬥完畢後，如其中一隊部隊被殲滅，該武將則有機會被俘虜，其機制如下：

在戰鬥結束後，勝方擲骰：

如結果為一，二，三，釋放武將予持有者；

如結果為四，五，武將被俘虜，將在未來兩回合的「俘虜武將處理」階段再擲骰。

如結果為六，被俘武將則被處決，從遊戲中移除。

如在未來三回合（本回合，下一回合，再下一回合）的俘虜武將處理階段這三次機會中，擲得其中一次六，則可登用彼俘武將。

5. 弓兵遠攻

弓兵遠攻是弓兵部隊，或擁有特殊技能的武將（如龐德的騎兵）的獨特戰鬥方法。一般的攻擊範圍為一格內的非接觸敵軍部隊，如武將擁有遠射技能（如夏侯淵和黃忠）則攻擊範圍提升至兩格。攻擊一般只能對單一部隊造成傷害，如武將擁有特殊技能則有機會對多於一支部隊造成傷害（如甘寧和孫尚香）。

行動階段 - 弓兵遠攻

弓兵遠攻的流程如下：

步驟一：弓兵部隊移動，或在原地發動弓兵遠攻

步驟二：挑選在射程範圍內的部隊為攻擊對象

步驟三：檢示雙方技能及兵力以判斷可用骰子，骰子數量的判定方法與一般戰鬥一樣

步驟四：進行擲骰，並比較以判定傷害

與一般戰鬥不同的是，防守的部隊不能對發動攻擊的弓兵部隊造成傷害。

步驟五：在根據骰子比較結果扣減兵力後，此弓兵遠攻完結，弓兵遠攻只能擲一次骰。

弓兵遠攻不能對城池造成傷害，同理弓兵遠攻不能從城中發動。

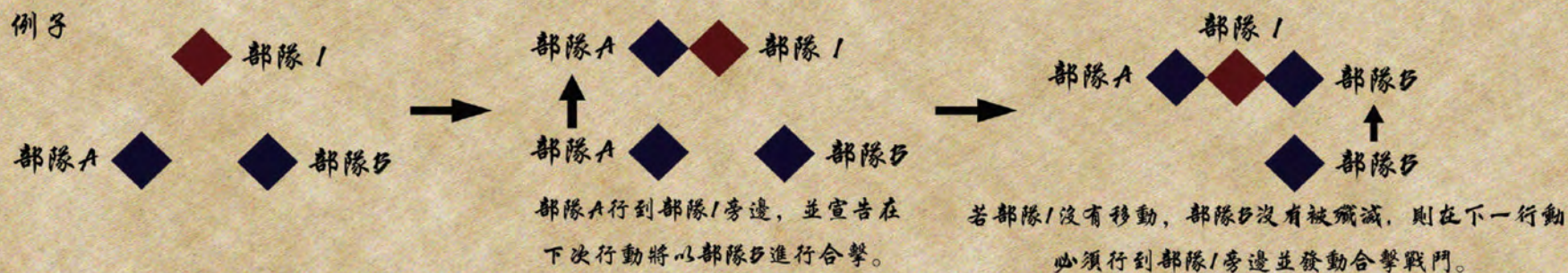
同時，弓兵遠攻不能跨越山和河進行攻擊。

行動階段 - 合擊戰鬥

6. 合擊戰鬥

合擊戰鬥與一般戰鬥同樣為由部隊接觸的戰鬥，其不同在於，合擊戰鬥的參戰部隊至少有一方大於1（例如兩部隊 vs 一部隊）。其觸發條件為：當多於兩隊部隊同時接觸，而有玩家發動戰鬥，則為合擊戰鬥，進攻部隊必須在戰鬥前一輪行動宣告其合擊意圖及牽涉部隊，若目標部隊沒有移動，第二接觸部隊沒有被殲滅，則必須執行戰鬥。

例子

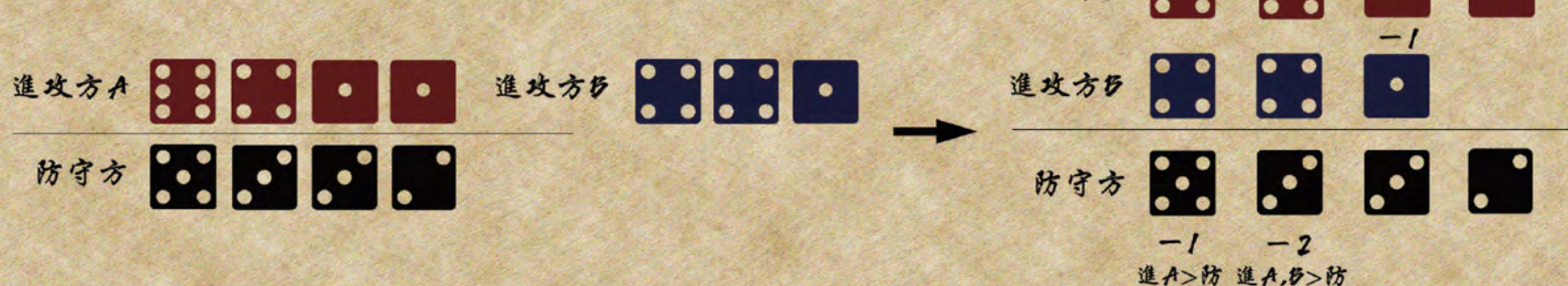


其流程與一般戰鬥一樣，只是骰子點數的比較方法有些微不同，戰鬥方擲骰，一組部隊為一組骰子（如有兩隊兵力為3的部隊，則該分別擲兩組3粒的骰子）。和一般戰鬥一樣，依舊以雙方最大的點數進行比較，其原則為，少部隊方的點數必須比敵方所有部隊的點數高才能造成傷害。反之，多部隊的參戰方，只需有其中一支部隊的點數比少部隊的點數大，則可造成傷害。

合擊戰鬥不能用於攻城及守城，而參與在戰鬥當中的部隊必須在宣告時，已在城池之外（因此不能從城池中直接合擊）

行動階段 - 合擊戰鬥，攻城和守城

以進攻兩部隊對戰防守一部隊為例：



D. 攻城給守城

攻城和守城的戰鬥方法及流程與一般戰鬥和合擊戰鬥一樣，惟在兵種及效果判定階段，如攻城部隊為騎兵，開戰前騎兵部隊兵力-1。

進攻方亦可選擇圍城，並不發動攻擊，敵方部隊不能進出城池，亦不能放置及轉移武將。

行動階段 - 抽武將卡

E. 抽武將卡

玩家可以在行動階段花費 8 金幣進行抽卡。抽卡後，可以即時把武將放置在屬於玩家的城池中（被圍的城池除外），也可以在下一輪進行行動。

結束階段

當所有玩家完成行動，或不能在進行行動時，此回合進入結束階段。在此階段，玩家可處理俘虜的武將，如擲骰點數為 6，則可獲得該武將。若經過三次結束階段及擲骰，被俘武將還是無法被登用，則釋放該武將。

在所有的俘虜武將都處理後，則可開始新回合。

勝利條件

當任一玩家或隊伍達成以下條件，則為贏家：

1. 佔領多於 21 座城池
2. 殲滅所有玩家
3. 佔領九個州份當中的七個

角色模式：不同角色對應不同的勝利條件

主公及忠臣：殲滅所有叛軍和奸細

叛軍：殲滅主公，忠臣和奸細

奸細：殲滅所有其他人

額外遊戲玩法

1. 劇情戰役模式 (TBC)

在劇情戰役模式，玩家可以一嘗化身三國君主，並跟隨歷史發展的偉大進程，與其他玩家搶先完成里程碑及任務，解鎖獎勵，逐步一統三國吧！

2. 沙盤模式

沙盤模式容許玩家及隊伍挑選歷史中的特定時間點，及依據史實的戰役形勢和陣營組合以開展遊戲。

3. 天命所歸戰役

在天命所歸戰役中，各玩家會抽出一座隨機的城池作為起始根據地。同時，抽取 5 張武將卡，並從當中選取 2 位武將作為起始武將。地圖上未被玩家佔據的城池會被流寇所佔據，沒有武將，但有 5 點中立兵力。每位玩家將有 10 兵力作為起始兵力。這些兵力可隨武將攻擊城池，達致領土擴張。玩家與流寇的戰鬥將由其他玩家代勞（攻擊的玩家可指定另一位玩家）。所有的戰鬥及行動機制與一般戰役一樣。

當一位玩家成功從流寇手上佔領城池，他可以得到 2 兵力，2 金塊，及抽取 5 張武將卡，並從當中揀選一位加入陣營。

當每一位玩家逐漸擴張領土，邊界將慢慢的蔓延，屆時會否烽煙四起？又不知將鹿死誰手？