

龙虎三国志

1 前言

《龙虎三国志》是一款以中国三国时代为背景的战略游戏。游戏涵盖了公元 189 年董卓进京掌握朝廷开始，到群雄并起割据称王的全部过程。玩家在游戏中扮演一名三国群雄，通过驱使麾下和同盟国军队，将其他敌对国全部消灭，目标是成为中国大陆的霸者。

2 游戏配件

2-1 游戏地图

游戏地图上包含一个划分成 27 个区域的中国地图，以及游戏过程中需要使用的各种表格组成。游戏将在地图上进行。

- (1) 区域边界线为褐色的代表山地地形。
- (2) 区域边界线为蓝色的代表河流地形。
- (3) 军队棋子越过山地、河流移动到敌方支配区域要受到损耗。

2-2 棋子

有人物名称的棋子是人物棋子，此外还有军队棋子和其

他棋子。

(1) 人物棋子分为群雄棋子和家臣（武将）棋子，人物棋子中央的星标志代表其统率值（指挥值）。右面的数字从上到下依次为武勇值、内政值和外交值，左下的数字表示忠诚度。

①群雄棋子代表身为群雄的人物，该棋子被移除代表该群雄势力灭亡。

②家臣棋子分侍奉群雄的固有家臣和无主的自由家臣。棋子背面有“人才”标记的棋子是自由家臣。

家臣棋子的星为红色时，表示他有“军师”的能力。

(2) 军队棋子正反两面有数值，表示该棋子的战斗力。军队棋子由玩家自由合并或拆分。

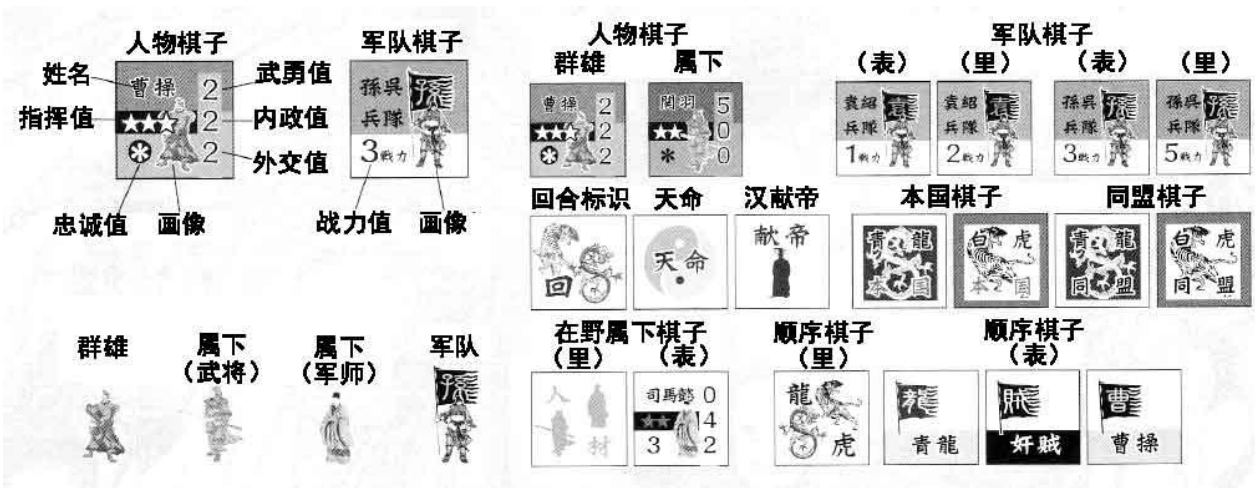
(3) 除此之外，棋子还有顺序棋子、天命棋子和本国·同盟国棋子。

2-3 骰子

合战要使用骰子，请多准备一些。

2-4 容器

顺序棋子和家臣棋子要放到不透明容器中，请准备两个。纸杯或碗都可以。



3 游戏准备

3-1 决定国家

(1) 首先玩家决定担任青龙军还是白虎军，然后决定扮演的国家（势力），每个玩家从最初的 9 个国家（曹操、刘备、公孙瓒、袁绍、袁术、马腾、孙坚、刘表、刘焉）中选择 1 个本国和 2 个同盟国。

董卓（李傕）、张鲁、吕布是“奸贼军”，玩家不能选择。

(2) 群雄按顺序选择，每个玩家掷 1 颗骰子，点数大的玩家按照 1、4、5 的顺序选国家。

(3) 点数小的玩家按照 2、3、6 的顺序选国家。

(4) 没有玩家选择的国家成为中立国。

3-2 本国与中立国

玩家选择国家的一个成为本国，将本国标志放在其领土上面，其他两个国家是同盟国，放置同盟标志。

(1) 本国不能被其他玩家中立化，也不会受到背叛测试。

(2) 本国可以在回合结束时变更。

(3) 因为战斗造成本国灭亡的话，如果还有其他同盟国存在，可以作为本国继续游戏。

3-3 军队棋子、人物棋子的配置

(1) 在各群雄领地放置群雄棋子、家臣棋子和 10 战力的军队棋子。但是在设置时，诸葛亮棋子、孙策/孙权棋子不能设置。

(2) 奸贼军的董卓、张鲁棋子也需要设置，董卓军在游戏开始时，使用董卓、吕布、李儒、华雄棋子。

(3) 董卓支配 3 个区域，3 个区域全部放置 5 战力的军队棋子。洛阳区域放董卓、吕布，长安区域放置李儒，安定区域放置华雄。

张鲁控制汉中区域，将其群雄棋子和家臣棋子，及 10 战力的军队棋子放置在汉中。

群雄吕布军在开始时不配置。

3-3-1 群雄开始时支配区域

曹操→兖州

刘备→平原

公孙瓒→幽州

袁绍→渤海

袁术→南阳

马腾→凉州

孙坚→长沙

刘表→襄阳

刘焉→成都

董卓→洛阳、长安、安定

张鲁→汉中

3-4 准备各种棋子

(1) 中立国以外的群雄顺序棋子放到顺序专用容器里面。

(2) 自由家臣棋子全部放进家臣专用容器里面。

(3) 天命棋子放置在天命表的中央。

(4) 回合棋子放置在回合条 1 的位置。

(5) 献帝棋子放置在洛阳。

4 游戏流程

本游戏 1 回合相当于现实的 2 年，在回合结束之前，群雄之间轮流执行自己的回合。

4-1 决定顺序

(1) “青龙军”、“白虎军”的顺序棋子，玩家选择国家的顺序棋子、奸贼军的顺序棋子（2 枚）全部放到顺序专用容器中。随机抽出 1 枚棋子（谁抽都无所谓），对应的国家执行回合。

(2) 如果抽出棋子上写着群雄名称，则对应国家执行回合，如果是青龙或白虎，则对应玩家任选一个己方群雄的国家执行回合。

(3) 抽出奸贼军的棋子，由之前刚行动过玩家的对手担任操作该奸贼军。

董卓（李傕）与张鲁与吕布中任选 1 个，该奸贼军执行回合。

如果第 1 回合一开始就抽出奸贼军的话，将其返回到容器中，直到抽出非奸贼军以外为止。

例：“青龙军”玩家选择国家的回合结束之后，抽出“奸贼军”棋子，此时奸贼军是“白虎军”玩家控制。该奸贼回合结束之后，如果继续抽出“奸贼军”棋子，则由“青龙军”的玩家控制“奸贼军”。

4-2 天命

执行回合的玩家，掷 1 颗骰子，根据结果对应的方向移动天命标志，并执行上面的内容。效果参照规则 10。天命标志移出格子时，本回合立即结束。

4-3 外交

群雄和拥有外交值的家臣可以和其他玩家的同盟国或中立国进行外交交涉。1 个人物棋子可以外交 1 回。如果多个人物可以外交，则可以多次外交。

(1) 想把中立国变成同盟国的时候，掷 1 颗骰子，得点不大于执行外交人物的外交值时便成功。立即在该国放置同盟国标志，并将该国顺序标志放入对应容器。并且，本回合即可移动到该国区域中。

(2) 对手同盟国中立化，掷 1 颗骰子，点数+1 后，如果不大于执行外交人物的外交值时便成功。该国立即中立化，抽出该国顺序棋子时计为无效。目标国家人物的外交值不影响此行动。

(3) 同盟国中立后，同区域如果有原来同盟的军队，立即发生战斗，复数区域发生战斗的时候，由执行回合的玩家决定顺序。全部战斗执行完毕之后，可以继续外交。

4-4 生产

执行回合的国家可以生产军队棋子，数量等于其支配区域的生产力。

(1) 有内政值的群雄或家臣的时候，该数值与生产力相加。

(2) 没有支配区域的群雄，只有群雄棋子所在的区域的生产力可以生产。

(3) 1 战力军队消费 1 生产力。生产力只能本国使用，不能渡让给他国。

(4) 生产的军队，可以配置在该国任意支配区域。被其他国家分开的支配区域，只能配置对应生产力的军队。

(5) 执行回合国家的军队棋子不能配属在他国支配的区域。但是，没有支配区域的群雄生产军队棋子，有内政值的家臣使用内政值生产军队时，军队棋子可以配置在该群雄或家臣所在区域。

(6) 军队棋子对应战力可以自由分割或统合，但是对应国家军队棋子用完了，就不能再生产。不能通过生产、分割或统合来自主削减区域内的战力。

4-5 移动

执行回合国家的统率值 1 或以上的人物棋子，在移动开始时对应区域该国的任意军队棋子最大可以移动 2 个区域。仅有军队棋子时，不能移动。

(1) 率领军队棋子的数量和区域内军队的数量没有限制。

(2) 军队棋子进入敌国或中立国（包括没有军队棋子的空白区域）的区域时，立即停留在该区域。

(3) 有复数可以移动人物棋子在同一区域的时候，各人物棋子可以分别移动到不同的区域。

(4) 移动中不能收容途中的军队棋子，但是可以在途中留下军队和人物棋子。

(5) 不能把棋子全部移动走，要至少留下 1 个人物或军队棋子。

(6) 移动阶段移动过的军队棋子，不能再次移动。

4-5-1 越山移动

区域边界呈茶色点线的部分表示山岳地形。

(1) 军队棋子从本方区域移动到敌国或中立国（包括没有军队棋子的空白区域）区域，如果跨过山岳地形，按照比例除去军队棋子。

(2) 计算移动军队棋子的数量，查看消耗表中对应的位置，除去对应数量的军队战力。

4-5-2 越河移动

区域边界呈蓝色线的部分表示大河地形。

穿越大河时，军队棋子会受到消耗，与规则 4-5-4 越山移动一致。但是，移动人物棋子有水军能力时，以消耗表中水军一栏的数字为准。

4-5-3 青龙军 白虎军

(1) 青龙军、白虎军棋子回合的时候，同区域非执行回合国家的军队、人物棋子可以一起移动。但是该国家必须有统率值 1 或以上的人物棋子一起移动。

(2) 青龙军、白虎军棋子执行回合的时候，如果有复数群雄的军队越山或越河移动时，军队棋子的战力合计后计算消耗，此时消耗哪个国家的军队棋子由指挥的玩家决定。

4-6 战斗

己方军队进入存在军队棋子的对手国家或中立国时发生战斗。复数区域发生战斗的时候，由执行回合玩家来决定。具体顺序参照规则 5。

4-7 当前回合结束

完成以上步骤之后，该国执行回合结束。由另外一个玩家抽新的顺序棋子。由抽到的群雄棋子对应玩家来执行回合。如果抽到奸贼军，则由刚才行动玩家的对手玩家

指挥。

4-8 回合结束

天命棋子移出天命表的时候，立即回合结束。对应执行行动的国家不能继续执行任何行动。

回合结束将执行以下行动。

- ①新群雄登场
- ②群雄死亡
- ③重新配置同盟国
- ④变更本国

第 8 回合结束后，游戏结束。

4-8-1 新群雄登场

(1) 第 1 回合结束时董卓死亡，棋子翻面到李傕面。其他家臣也翻面。军队棋子和支配区域以及录用的人才棋子不变。另外，如果有战死的家臣、从董卓处叛逃向其他群雄的家臣，该家臣棋子立即翻面，并配置在李傕棋子所在区域。如果董卓被消灭则李傕军不能登场。李儒、华雄可以继续作为群雄的家臣来使用。

(2) 然后将吕布军配置在徐州区域，去掉董卓军吕布的家臣棋子，使用群雄吕布的棋子。吕布与家臣加上 10 战力配置在徐州。如果董卓被消灭且吕布战死的场合，背叛董卓到其他群雄的家臣也是可以的。

4-8-2 群雄死亡

根据群雄棋子表的指示，变更棋子。

(1) 刘焉军在游戏开始时使用刘焉，第 1 回合结束时，将棋子翻到刘璋。如果第 1 回合刘焉军被消灭，忽视此条。

(2) 孙吴军在游戏开始时使用孙坚。不配置孙策·孙权棋子。第二回合结束时，将孙坚棋子翻面到周瑜，将孙策棋子放置在之前孙坚棋子所在区域。第 4 回合结束时，将孙策棋子翻到孙权面。如果孙吴军在对应回合结束时被消灭，立即复活。（参考规则 11-4）

4-8-3 重新配置同盟国

1 区域只能有 1 国的军队棋子，复数国家的军队棋子在同一区域的时候，要将其余国家的军队移出，这个移动无视距离限制，也可以穿过对手的国家或中立国。军队棋子可以自己移动。这个移动也可以变更支配区域。

4-8-4 变更本国

如果玩家希望，可以将同盟国变更为本国。

4-8-5 其他处理

(1) 重新配置棋子和变更本国由触发回合结束的玩家先执行。

(2) 天命棋子返回中心位置，双方玩家使用的国家顺序棋子返回专用容器。

(3) 回合棋子前进 1 格，新回合开始。

重复以上流程直到第 8 回合结束。

5 战斗

己方军队棋子与对手玩家或中立国军队棋子在同区域时将发生战斗。

(1) 处在同盟状态的多个国家的军队棋子、人物棋子在同一区域的时候，将其军队棋子的战力合计，当成 1 个军队进行战斗。

(2) 战斗按照背叛测试、策略战、武勇战、合战、撤退的顺序进行。

(3) 战斗会持续到任一玩家军队撤退为止。背叛测试、策略战、武勇战、只进行一次，合战和撤退的判定将会循环进行。

5-1 背叛测试

有对手同盟国参战的时候，战斗区域中自军有外交值 2 或以上人物的时候，进行背叛测试。

对中立国战斗时，战斗区域中自军有外交值 1 或以上的人物的时候，进行同盟测试。

(1) 选择 1 个国家作为测试对象，然后掷 1 颗骰子，点数（对象为敌同盟国时点数+1）如果不大于人物的外交值则算成功。对象变为自己的同盟国继续参加战斗，或者战斗立即结束。

(2) 双方都有外交值 2 或以上人物的时候，攻击方先测试，防守方可以向刚背叛的原同盟国进行测试，而攻击方不能向背叛到防御方的原同盟国进行测试。

(3) 即便 1 国有多个人物可以外交测试的时候，也只能进行 1 次背叛测试。

5-2 策略战

战斗区域自军有军师（统率值为红星的人物）的时候进行策略战。

(1) 每个军师掷 1 颗骰子，根据点数结果在策略表中找出对应栏的数值，该数值乘以军师的星的数量就是给予对手的伤害数量。

(2) 部分军师有红色方块标志，这不是统率值，但可以算作策略，增加打击对手伤害的倍数。

(3) 双方都有军师的时候，双方掷骰子。有复数军师的时候，各自为每个军师掷骰子，将最后的伤害数量合计。

5-3 武勇战

发生战斗的区域有武勇值 1 或以上的人物棋子时，进行武勇战。

(1) 选出两军中武勇值最大的人物棋子，然后掷 1 颗骰子。

(2) 点数结果不大于人物武勇值时，给对手造成等同于骰子点数的伤害。

5-4 合战

(1) 首先决定本次合战使用哪个人物的统率值。

①有群雄棋子的区域也可以使用家臣棋子的统率值。另外，处于同盟的复数国家的人物棋子在 1 个区域时，即使不使用执行回合国家人物的统率值也没关系。合战区域没有人物棋子的话，统率值按 1 计算。

②合战区域有自军的军师（红色统率值的人物）时，统率值加上对应数量的星星，有多个军师的时候只能加其中一个人的星星。

(2) 然后各自为己方每 1 个战力掷 1 颗骰子，点数不大于统率值即造成 1 点伤害。掷骰数最大为 5。

(3) 同时应用伤害，双方减少等同于伤害数的战力。如何减少由所有者选择。承受伤害时，可以让军队棋子直接承受或多个棋子承受都没问题。如果一方被全灭，多出的伤害也不能造成额外的伤害。

5-5 撤退

发生合战的区域的军队可以撤退到其他区域，但至少进行 1 回合战才能撤退。只有军队棋子不能撤退。

(1) 攻击方先宣告撤退，如果攻击方没有撤退，防守方可以选择撤退。

(2) 攻击方撤退到发起攻击的区域，防守方可以撤退到非敌对区域（含中立国和奸贼）。可以撤退到空白区域。

(3) 如果撤退后自国没有支配区域，但还有军队棋子就不算灭亡，可以在同盟国内存续。既没有支配区域又没有军队棋子的话，该国灭亡，移除对应的顺序棋子。

(4) 撤退的时候不受追击。

5-6 战斗结束

(1) 一个区域的战斗将持续到只剩下一方玩家军队棋子为止。

(2) 如果剩下两军的军队棋子，则回到 5-4 继续合战。

(3) 如果策略战、武勇战、合战造成两军同时没有军队棋子，算攻击方败北。此时攻击方有人物棋子尚未撤退的，要进行捕获测试。

5-7 群雄棋子、家臣棋子战死或被俘

(1) 因战斗结果造成该区域没有军队棋子的，不会移除群雄棋子。本国军队棋子向其他区域移动。此时可以通过其他国家（包括敌对国家或中立国），并且没有距离限制。自国军队棋子没有区域可去时，该群雄灭亡。

(2) 发生战斗的区域没有本方军队棋子时，进行捕获家臣测试。分别为每个可能被捕获的家臣掷 1 颗骰子，如果点数为 1 或 2，则该家臣被捕获。

(3) 被捕获的家臣将进行背叛测试，为每个捕获的家臣掷骰子，如果点数大于该家臣的忠诚度，则该家臣叛变。如果点数小于等于该家臣的忠诚度，则被斩首。

(4) 如果是多个同盟国共同战斗，则由控制的玩家决定被捕获的家臣的归属。

(5) 没有被捕获的家臣，按照上记群雄棋子同样操作。

6 支配

有人物或军队棋子的区域是对应国的支配区域。没有任何国家人物或军队的区域视为中立区域。

(1) 多个国家的军队在同区域时，为了表示哪个国家支配该区域，请在区域内的支配格子（红色方形格）上放置该国棋子。

(2) 游戏中任何时候，如果该区域原来国家的人物或军队被全部移出，并且有其他国家人物或军队棋子留下时，支配权归后来者所有。

(3) 同盟国共同战斗胜利的时候，该区域的支配权由指挥同盟国的玩家决定。

7 胜利条件

①敌对国被全灭。

②8 回合结束时，自己本国和同盟国合计支配区域数量大于对手。

③如果支配区域数一样，计算这些区域生产力，多的一方胜利。如果生产力仍然一样则视为平局。

8 奸贼军

董卓（李傕）、张鲁、吕布是“奸贼军”，玩家不能选择。

不能针对奸贼军进行外交或背叛测试。与奸贼军的军队棋子处在同区域时，必须立即战斗。

(1) 抽出“奸贼军”顺序棋子的时候，担当玩家任选 1 个奸贼军势力执行他的回合。(李傕与吕布是不同势力。)

(2) 与通常势力不同，不能与“奸贼军”外交和战斗时进行背叛测试。但是战斗后对其家臣的捕获测试和背叛测试照常进行。

(3) 游戏结束时如果“奸贼军”支配区域合计数比任一玩家支配区域多时，表示中原被“奸贼军”支配，两名玩家同时失败。

9 献帝

(1) 游戏开始时将献帝棋子放置在洛阳区域。支配洛阳的群雄控制献帝。

(2) 控制献帝的群雄执行回合时可以执行 1 回“敕命”。但是，使用时献帝棋子必须在洛阳、长安或许昌。是否支配这三个地区并没有关系。

(3) 如果执行回合外交时或合战背叛测试外交时失败，可以再次尝试外交。但是再次外交测试前要答谢对方，必须从地图上移除 5 战力的军队棋子。另外，因天命表“献帝的逃亡”造成献帝不在洛阳、长安、许昌区域时，献帝棋子不能再使用“敕命”。

(4) 可以在执行回合的移动阶段移动献帝棋子，但是控制献帝的群雄人物棋子必须一起移动。

(5) 献帝棋子所在区域发生合战的时候，该区域合战胜利的玩家控制献帝。

10 天命表

10-1 家臣死亡

“家臣死亡”是移除家臣棋子的事件。

(1) 掷骰决定移除的家臣。执行回合的玩家掷 1 颗骰子，根据结果对照“群雄表”，指定的群雄国中一个家臣死亡。

(2) 死亡的家臣由其拥有者决定，可以选择自由家臣。如果“群雄表”对应的是奸贼或中立群雄，则由执行回合的玩家选择死亡的家臣。

10-2 人材登用

“人材登用”是增加家臣棋子的事件。

(1) 获得“人材登用”的玩家，从家臣容器中随机抽取 1 枚家臣棋子。

(2) 新抽出的家臣棋子成为执行回合国家的家臣，立即配置到有该国军队棋子的区域。家臣不能配置给同盟国。

(3) 如果容器内没有自由家臣棋子，将死亡池中的家臣棋子放回家臣容器中。再登场的家臣仍可以使用特殊能力。

10-3 丰收

“丰收”是增加生产力的事件。

(1) 该执行回合的生产力+3。

10-4 献帝逃亡

“献帝逃亡”是大汉皇帝逃跑的事件。

(1) 出现“献帝逃亡”，则献帝棋子必须渡让给其他玩家。得到的玩家将其放置到自己担当的一个国家里，并与该国群雄棋子放置在同区域里。

10-5 御家再兴

“御家再兴”是让已经被消灭群雄再登场的事件。

(1) 此事件出现时，执行回合的玩家在过去回合被消灭，且地图上没有的群雄之中，选择其中一个，连同一名没有死亡的家臣和 10 战力军队棋子，放置在喜欢的区域。(例外：11-3 刘备“桃园结义”)

(2) 没有被消灭群雄的时候，此事件无效果。奸贼军也是可以复活的，但不能选择董卓(可选择李傕)。

(3) 有多个群雄被灭亡的时候，执行回合的玩家选择复活哪个群雄。

(4) 复活的中立国仍然是中立国，复活的同盟国仍然是与之前的国家同盟。

(5) 复活区域有非同盟的军队棋子时，立即发生战斗，如果本战被击败，则复活的群雄再度灭亡。

10-6 饥荒

“饥荒”是将生产力变成 0、去除军队棋子，且本回合不能行动的负面事件。

(1) 出现“饥荒”天命的群雄，在其军队棋子战力最多的区域中移除一半的战力(小数向上取整)。该区域同盟国棋子也移除一半(小数向上取整)战力。

(2) 有多个最大战力的区域时，由执行玩家选择移除军队棋子的区域。

(3) 该执行回合的生产力，连同家臣的内政值全变为 0。除此之外不能执行任何行动(比如外交或移动)。

10-7 黄巾贼残党的蜂起

“黄巾贼残党的蜂起”是敌支配区域因黄巾贼残党蜂起，移除军队棋子的事件。

(1) 执行回合的玩家，选择 1 个敌玩家支配区域，掷 1 颗骰子，移除该区域等同于得点的战力。如果点数为 6 则重掷，移除等于结果的战力，第二次掷骰出 6 则不能再重掷。

10-8 蛮族的袭击

“蛮族的袭击”是移除边境区域军队棋子的事件。

(1) 掷骰子决定蛮族袭击的区域，执行回合的玩家掷 1 颗骰子，根据结果在“蛮族袭击表”中寻找对应的结果，该区域将移除军队棋子。

(2) 然后执行回合的玩家为该区域掷 1 颗骰子，点数结果即为移除军队棋子的战力。如果点数为 6 则重掷，移除等于结果的战力，第二次掷骰出 6 则不能再重掷。

10-9 暗杀

“暗杀”是移除其他群雄家臣棋子的事件。

(1) 选择一个其他群雄的家臣棋子，固有家臣或自由家臣均可。

(2) 掷 1 颗骰子，点数为 1 或 2 的时候，该家臣棋子移到死亡池中。

11 人物特殊能力

部分人物棋子有特殊能力，以下说明。

11-1 曹操“求贤令”

“求贤令”是获取自由家臣的能力。

(1) 曹操在自己回合的天命阶段开始时掷 1 颗骰子，结果在 1、2 的时候，抽取 1 枚自由家臣。但是如果这时有 3 个或以上家臣则不能掷骰子。

(2) 之后执行天命测试。

11-2 刘备“三顾茅庐”

“三顾茅庐”是将诸葛亮加入配下的能力。

(1) 诸葛亮棋子在第三回合之前不能登场。

(2) 第四回合之后，刘备棋子在襄阳区域，在其执行回合的天命阶段开始时，可以将诸葛亮棋子配置在襄阳，以后作为其家臣。襄阳不归刘备支配也没关系。诸葛亮一旦登场，此能力不能再次使用。

11-3 刘备“桃园结义”

“桃园结义”是事件“御家再兴”复活时，关羽、张飞一起配置的能力。

(1) 如果刘备复活，同区域配置关羽和张飞棋子。如果之前的回合关羽、张飞已死亡，也可以配置。

(2) 此能力只要符合条件可以多次使用，其他流程按照规则 10-5 御家再兴为准。

11-4 孙策·孙权“孙吴三代”

“孙吴三代”是使被消灭孙吴军复活的能力。

(1) 孙吴军因战斗被消灭，第 2 回合结束时孙策，第 4 回合结束孙权在建业复兴。此时孙策棋子或孙权棋子连同周瑜棋子和 10 战力的军队一起配置。如果之前周瑜已死亡，也可以配置。

(2) 以上能力必须在回合结束阶段使用，其他流程按照规则 10-5 御家再兴为准。

11-5 张鲁“五斗米教信徒蜂起”

“五斗米教信徒蜂起”是敌玩家支配区域五斗米教信徒蜂起，削减其军队棋子的事件。

(1) 张鲁是自己回合天命阶段开始触发此事件。

(2) 内容和流程以规则 10-8 黄巾残党蜂起为准。

(3) 此能力只能在张鲁执行回合使用。

11-6 左慈“妖术”

“妖术”是让天命朝自己有利方向发展的能力。

(1) 有左慈做家臣的群雄，天命时掷 2 颗骰子，结果二选一。

(2) 此能力在执行回合的时候使用。

(3) 左慈只有这个用途，地图上也不能配置左慈。

(4) 回合结束时拥有左慈的群雄将其放回家臣容器中。

(5) 左慈不会死亡，天命表“家臣死亡”选定左慈的时候，所属群雄被消灭的时候，将左慈棋子放回家臣容器中。

12 三、四人游戏规则

虽然本游戏是 2 人游戏，但也可以 3 人或 4 人同时进行。

12-1 准备

第三位玩家是“朱雀军”，第四位玩家是“玄武军”。准备好各自的本国棋子和同盟国棋子。另外，准备好“朱雀”和“玄武”顺序棋子。

12-2 决定国家

首先决定都由谁来扮演青龙军、白虎军、朱雀军、玄武军，其次决定担任的国家。

12-2-1 三人游戏时

每名玩家按照顺序选择 1 个本国和 2 个同盟国。

- (1) 掷骰子，点数最大的玩家选国顺序为 1、6、7。
- (2) 点数第二大的玩家选国顺序为 2、5、8。
- (3) 点数第三大的玩家选国顺序为 3、4、9。

12-2-2 四人游戏时

- (1) 四人游戏时每名玩家从群雄中选出 1 个本国和 1 个同盟国。
- (2) 以后决定的方法与 12-2-1 一致。

12-2-3 游戏途中选择国家

- (1) 天命表出“御家再兴”选择复活的国家时，3 人（或 4 人）玩家各自掷骰子，点数最大的玩家的同盟国复活。
- (2) 当前没有担当国家或是在游戏中出局的玩家也可以参与本次掷骰。

12-3 奸贼军

3 人、4 人游戏时，抽出奸贼军顺序棋子的时候，之前执行回合右手边的玩家临时指挥奸贼军。

12-4 配置、流程、战斗、支配、胜利条件、天命、特殊能力等

3 人、4 人游戏时，基本规则不变。

游戏设计：天津老师

游戏测试：西川裕、赤濑僚

游戏制作：GameJournal

规则翻译：王晶