

战国七雄兴亡记 张仪

<1> 前言

这款游戏是根据古中国群雄割据的战国时代为舞台的游戏。玩家作为被称作纵横家的策士，选择7个诸侯中的一个，协助其取得天下。游戏再现的时间是纵横家最活跃的时代，大概在公元330年以后半世纪之间。

<2> 准备道具

这款游戏需要规则书以及以下的道具：

1 棋子 游戏附属 87 个

2 板子 游戏附属 1 张

3 六面骰 最低一个 游戏并不附送

2-1 棋子

分为单位，chit 条，标记三类

2-1-1 单位

单位分军势单位与人才单位 2 种类。以下单说[单位]的场合，合指上两类

2-1-1-1 军势单位（全部 56 个）

【表】

军势单位各诸侯准备 8 个

2-1-1-2 人才单位（全部 16 个）

【表】

人才单位根据其底色从属诸侯各诸侯并不均等。

2-1-2 行动条（全 7 个）

各诸侯准备一个。

2-1-3 天命条（全 7 个）

天命条各诸侯准备一个

2-1-4 先手标记（1 个）

放在玩家手边 代表该玩家先手行动。

2-2 板子

板子绘有古中国地图 周围写有各种说明跟标记放置点。

<3> 用语

此游戏拥有以下特殊用语

3-1 诸侯

跟国家同义，有秦楚…等 7 个。

3-2 所属

军势单位与人才单位中只有一个例外[荆轲]，其他都从属各诸侯。

3-3 回合

两玩家交替进行游戏 1 次为一回合，1 回合约莫等于 7 年，最多可以进行到第七回合。

3-4 区域

地图被不规则的线分成各个地域。某些地域之间会被大山大河分隔。

粗蓝线代表河流，粗茶线代表山脉。另外一部分区域被四方形红色标记包围，该标记意思为都市。

3-5 配置

基本上除该诸侯所属单位不能放在该地域。

3-6 兵力

兵力是指军势单位上表明的数值，军势单位反转的话数值也会变化，1 兵力的背面是 2 兵力，3 兵力的背面是 4 兵力，1 兵力约莫代表实际 5 万人。

3-6-2 兵力表示方法

区域中拥有多少兵力，就放置多少兵力的军势单位。

3-6-3 军势单位的统合分割

军势单位跟金钱一样随时可以进行自由的交换。2 个 1 兵力换一个 2 兵力之类相反亦然。在进行中可以随时交换。但是必须在同一区域内。

3-6-4 兵力增减

增加或减少军势单位时，直接反转该单位到合适的数值或者拿走

3-7 领土

军势单位存在的区域就成为该单位所属诸侯的领土，没有任何兵的话则是中立状态，不属任何人支配。

<4>准备阶段

4-1 准备空间

找张大点的桌子

4-2 人才单位配置

反转洗好，然后随便选 2 个，别看扔一旁。

4-3 军势单位配置

(9)参照<配置表> 放在各地域内。剩下的扔一旁。

4-4 行动条配置

反转洗好扔一旁。

4-5 抽天命条

最后选择支持的诸侯。先反转洗好，然后两玩家抽 2 个，不让对方知道的情况下把不合心意的那个放回去。天命条对应的诸侯就是玩家支持的诸侯，该天命条也不用让对方看到。

<5> 进行阶段

5-1 决定先手

猜拳决定第一回合的先手顺序，第二回合则是对方先手。如此类推。怕记不住就把先手标记放好。

5-2 人才出现

先手玩家在未使用人才堆里抽一个，抽到的人才单位反转，发挥该效果。后手玩家然后重复以上动作一次。

人才效果参照(8)[人才单位列表]

5-2-1 最后的一个

人才抽完了就没得抽了

5-3 战略行动

先手玩家进行以下动作

5-3-1 抽行动条

行动玩家抽一张诸侯的行动条，反转，该诸侯就是行动中诸侯。

5-3-2 征兵

行动玩家计算出行动中诸侯的国力，国力等于其现在支配的所有区域数合计。这时候都市的计算数值为 2。

例：有都市的区域+没都市的区域两个=4 国力。

然后国力的 1/3 等于征兵力。

例：国力 4 除以 3 等于 2 （小数点补完 1）

征了多少兵，就放在该诸侯的领土上，有复数领土的话，放在哪里行动玩家说了算。征兵一定要进行，无视行动玩家的意欲。

5-3-3 移动

征兵结束后，行动玩家移动行动中诸侯的单位。但是可以移动的只有一个区域内的单位。移动目标也只有相邻的一个区域。移动最后必须留下至少 1 兵力的军势单位。人才单位必须跟军势单位一起移动。另外玩家也可以选择干脆不移动。

5-3-31 消耗

穿过山脉大河移动时，移动军势会减少 1 兵力。这种情况称为消耗。

例：移动一兵力过河，就立即全灭。

例：移动 10 兵力过河，还剩下 9。

5-3-32 发生战斗

移动目的地存在其他诸侯的军势单位，就会马上发生战斗，(6)[战斗]后进入 5-3-4[结束宣言]。

5-3-4 结束宣言

玩家结束行动宣言

5-3-5 战略行动继续

结束宣言后，后手玩家重复 5-3-1 到 5-3-4 之间的行动。然后继续抽诸侯行动条（如果还有）重复战略行动直至所有诸侯行动完成。最后诸侯行动条反转洗好，回到回合初。

<6> 战斗

发生战斗时，两玩家暂时中断回合进行，按以下三步骤计算结果。

6-1 战斗的损伤计算

首先行动玩家骰一个色子，1~2的话则减少进攻方与其数目相等的兵力。6的话则减少防御方1兵力。某方失去所有兵力的话则战败。

6-2 战力算出

然后两玩家计算防御 进攻双方的战力。战力=在场兵力+将军的附加战力。将军效果参照人才单位列表。

6-3 战斗结果判定

6-2 计算出的双方战力比较高的获胜，失败者将撤退该区域的所有单位。撤退目的地强制为同一个，无路可退则全灭。

6-4-1 人才单位撤退

人才单位不能撤退，判定为撤退时扔到非使用墓地。

6-4-2 撤退跟消耗

没有关系 撤退过河也不会减少兵力。

6-5 制霸

战斗结果 行动中诸侯领土区域到达6，或者占有都市4个时，被视作【制霸】，直接游戏结束。

两玩家公开自己的天命条内容，支持制霸诸侯获胜的玩家取得游戏胜利。要是都没有取得胜利的话，则视作两边都失败。

6-6 灭亡

战斗结果失去所有领土的诸侯灭亡，该军势单位与人才单位全部扔到非使用墓地。自己选择的支持诸侯灭亡时，必须主动公开天命条，对方获得胜利。

6-6-1 灭亡诸侯的行动条

抽到就扔掉再抽 没得再抽就结束。

6-6-2 灭亡诸侯的未使用人才单位

抽到就扔掉再抽 没得再抽就结束。

<7> 游戏结束

游戏中所有未使用人才单位都被挖出来的那个回合结尾视为游戏结束。于是最长能有七回合，此时比较各诸侯国力最高的那个视作胜利诸侯。其他情况视作平手。

7-1 同点胜利

国力最大的诸侯有复数以上的话 则一同视作胜利诸侯。

<8> 人才单位列表

8-1 将军的效果

乐毅 孙臧 白起 吴起 廉颇 庞涓 田单 项燕 是为将军，抽到的玩家放在其所属诸侯的任意一个区域内。该单位参加战斗时 能加上其自身的战力值到总战力上。同时有两将军时 取最高的加上去。

8-2 大臣的效果

商鞅 韩非 郭淮 李斯 是为大臣，抽到的玩家放在其所属诸侯的任意一个区域内。征兵阶段加上大臣的人头数目 2个大臣就多加2兵力。

8-3 名士的效果

孟尝君 简相如 春申君 是为名士，抽到的玩家放在其所属诸侯的任意一个区域内。拥有名士的诸侯将使用侵略击退，让进攻方的移动阶段直接结束，使用后名士扔到墓地，另外，此动作必定触发。

8-4 刺客

荆轲是刺客，不从属任何诸侯，能将地图上配置的任何一个人单位送到墓地，使用后荆轲也送到墓地。暗杀在人才出现阶段的最后强制进行，抽到荆轲的玩家必须使用。

8-5 单独人才单位

人才单位必须跟军势单位在一起，否则就被送往墓地。

8-6 墓地的人才

就是不能用的人才

<9>配置表

表

<10> 多人玩法规则修正

这游戏是做给 2 人玩的 修正一下可以多人玩。

10-1 决定先手修正

3 人玩的情况下 先手的右边坐的玩家是第二手顺序下去，决定顺序还是用猜拳。

10-2 人才出现修正

3 人玩的情况下 第三个人不能抽人才。

10-3 最后的一个人才修正

没得抽就立即结束该阶段。

10-4 战略行动继续的修正

3 人时，行动不是交替进行 而是一回合按顺序进行一次。

10-5 撤退修正

战斗中发生撤退时，由第二手玩家决定撤退目的地。

10-6 灭亡修正

除 1 人外其他玩家承认败北时 才算胜利。

10-7 说法修正

略