



Strategy
Entertainment



將軍令

GENERALS ORDER

游戏规则
RULE BOOK

目录

1. 游戏介绍.....	5
1.1 欢迎.....	6
1.2 游戏的规则.....	7
1.2.1 绝对规则.....	7
1.2.2 基本规则.....	7
1.3 卡的基本限制.....	8
1.4 胜利条件.....	9
1.5 游戏品德.....	10
2. 游戏卡篇.....	11
2.1 认识《将军令》的游戏卡.....	12
2.1.1 卡的分类.....	12
2.2 “人”卡介绍.....	14
2.2.1 将领名称.....	14
2.2.2 招募点.....	15
2.2.3 武.....	15
2.2.4 智.....	15
2.2.5 势力.....	16
2.2.6 属性.....	17
2.2.7 特殊标志.....	18
2.2.8 特点/特效名称.....	18
2.2.9 特点/特效效果.....	19
2.2.10 趣味短语.....	19
2.2.11 系列符号.....	19
2.2.12 系列名称.....	19
2.2.13 卡片编号.....	19
2.2.14 绘图者代号.....	19
2.3 [物]卡介绍.....	20
2.3.1 物件名称.....	20
2.3.2 耗费点.....	22
2.3.3 势力.....	22
2.3.4 属性.....	23
2.3.5 特殊标志.....	23
2.3.6 特点效果.....	24
2.3.7 趣味短语.....	24
2.3.8 系列符号.....	24
2.3.9 系列名称.....	24
2.3.10 卡片编号.....	24
2.3.11 绘图者代号.....	25
2.4 [事]卡介绍.....	26

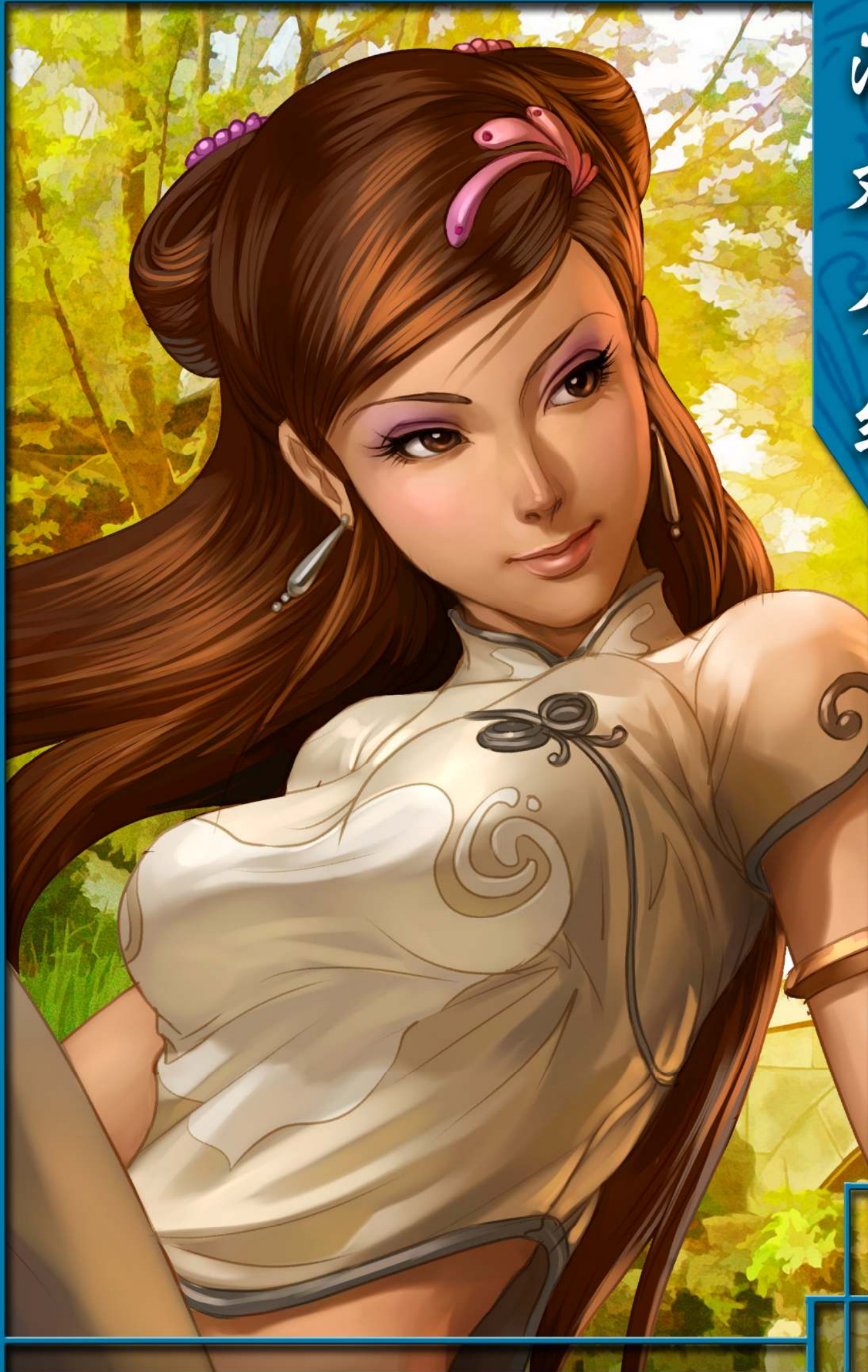
2.4.1	事件/计略名称	26
2.4.2	耗费点	27
2.4.3	势力	27
2.4.4	属性	27
2.4.5	效果	29
2.4.6	趣味短语	29
2.4.7	系列符号	29
2.4.8	系列名称	29
2.4.9	卡片编号	29
2.4.10	绘图者代号	29
2.5	【特】卡介绍	30
2.5.1	特殊卡名称	30
2.5.2	耗费点	30
2.5.3	势力	30
2.5.4	属性	31
2.5.5	效果	31
2.5.6	趣味短语	31
2.5.7	系列符号	31
2.5.8	系列名称	31
2.5.9	卡片编号	32
2.5.10	绘图者代号	32
2.6	【军令】卡介绍	33
2.6.1	军令卡名称	33
2.6.2	势力	33
2.6.3	属性	34
2.6.4	效果	34
2.6.5	系列符号	34
2.6.6	系列名称	34
2.6.7	卡片编号	35
2.6.8	绘图者代号	35
2.7	【优势】卡介绍	36
2.7.1	优势卡名称	36
基本操作:		36
2.7.2	耗费点	37
2.7.3	势力	37
2.7.4	属性	37
2.7.5	优势卡发动条件	37
2.7.6	优势卡效果	38
2.7.7	系列符号	38
2.7.8	系列名称	38
2.7.9	卡片编号	38
2.7.10	绘图者代号	38
2.8	使用（发动）游戏卡	39

3. 作战篇41

3.1	战场	42
-----	----	----

3.1.1	自城内	43
3.1.2	自城外	43
3.1.3	敌城外	43
3.1.4	敌城内	43
3.1.5	资源区	43
3.1.6	耗费区	44
3.1.7	阵亡区	44
3.1.8	手牌	44
3.1.9	游戏除外	44
3.2	战场、资源区、耗费区、阵亡区及手牌之间的关系	45
3.2.1	从手牌到耗费区	45
3.2.2	从战场到阵亡区	45
3.2.3	从资源区到耗费区	46
3.2.4	从耗费区到资源区	46
3.2.5	其他	46
3.3	开战 - 前奏	47
3.3.1	置牌	47
3.3.2	宣布势力	47
3.3.3	放置军令	47
3.3.4	回合制	47
3.3.5	宣布军令	48
3.3.6	取手牌	48
3.4	开战 - “取”	49
3.5	“兵” ⁵⁰	
3.6	“布局”	53
3.6.1	装备宝物/兵种	54
3.6.2	使用（发动）事件卡（包括“三十六计”）	57
3.6.3	使用优势卡	57
3.6.4	发动特效	59
3.6.5	移动将领	60
3.7	“攻守”	63
3.7.1	攻	64
3.7.2	武力攻击的操作	67
3.7.3	计略攻击的操作	70
3.7.4	守	73
3.8	“终” ⁷⁴	
3.9	游戏程序的流程图	75
3.10	疑问	76
4.	术语篇	77
4.1	游戏专用术语	78

游戏介绍



1.1 欢迎

欢迎加入《将军令》的游戏世界！

《将军令》是一个融合了智慧（策略运用）、胆识（将领指挥）和计算（资源管理）的模拟古代战场对战游戏。在这个斗智斗勇的战略卡游戏中，你就是指挥大军，统帅三国名将攻城略地的霸者！两军对峙，决定胜负的关键就在于你如何用兵伐谋、掌握时机。

我们深信你将会享受整个游戏过程，并从中体验和学习如何在实战中（甚至是商场或竞赛中）巧妙地运用正确的策略和技巧来取得胜利。

1.2 游戏的规则

本游戏规则可分为 **绝对规则** 和 **基本规则** 2 类。

1.2.1 绝对规则

任何状况（如使用卡效果、将领特效等）都不能取代绝对规则。玩家必须加以留意，并优先以此类规则作为最后的判定依据。绝对规则包括：

- **阵亡将领** – 所谓“人死不能复生”，无论是卡效果，特点/特效或其他特殊指令，阵亡区的将领是不能起死回生的。
- **同名将领** - 战场内不能同时存在相同名称的我方将领。战场和阵亡区之间也不能同时存在相同名称的我方将领。
- **势力** - 玩家一旦在游戏开始前宣布了所使用的“势力”后，将不能在该游戏中更换“势力”。
- **宝物** - 由于宝物是独一无二的，因此战场内不能同时存在相同名称的我方宝物。

1.2.2 基本规则

在没有使用卡效果、将领特效等的一般情况下，双方玩家都必须遵守的规则就是基本规则。有别于绝对规则，当玩家使用卡效果、将领特效等特殊指令时，其效果是可以取代/推翻基本规则，并作为最后的判定依据。由于游戏中有许多基本规则，我们将会在各章节中一一详细说明，因此以下只介绍一些基本规则以供参考：

- **手牌** – 玩家的游戏卡中所持有的势力数量将限制玩家（回合结束时）所能持有的最多手牌卡。（参照 2.2.5、3.1.8、3.3.4）
- **取资源卡** – 玩家每回合开始时只能取 1 张资源卡。（参照 3.4）
- **将领回合** – 每 1 名将领每回合只能选择移动或进行 1 次攻击。（参照 3.3.3、3.6.4、3.7）
- **将领特效** – 每 1 名将领每回合只能发动 1 次特效。（参照 3.6.3）
- **军费** – 玩家在宣布回合结束后必须支付“军费”。（参照 3.8）

1.3 卡的基本限制

了解了游戏中的绝对规则和稍微认识了一些基本规则后，玩家接着要做的就是自行组牌。组牌的意思就是根据自身的战略，筛选各类有助于实践战略的游戏卡，然后组合成一副牌，以便和对手进行对战。组牌时必须注意以下限制：

- 1) 每 1 副牌必须有 40 至 60 张的《将军令》游戏卡。
- 2) 相同名称的游戏卡最多只能放置 3 张。例如：



注：牌内拥有超过 3 张相同名称的游戏卡是严重违规的！

- 3) 由于游戏开始前双方玩家都必须宣布各自牌内所持有的势力，而且每一副牌中所持有的势力数量将限制玩家（回合结束时）所能持有的最多手牌，因此玩家在组牌时必须确认势力的分布和数量。

注：宣布错的势力或势力数量也是严重违规的！

1.4 胜利条件

与一般游戏一样，《将军令》游戏的最终目的就是要击败敌方玩家，获取胜利。在了解如何进行游戏前，先来了解一下胜利的条件：

我方胜利的情况可分为以下 5 类：

- 1) 敌方在其回合开始时没有资源卡可取。
- 2) 敌方在我方[消耗]其资源卡时无法支付所需的卡片数量。
- 3) 敌方在回合结束后无法支付其将领所需的[军费]。
- 4) 特殊胜利：因完成某种指定的特殊情况而获得直接胜利。
- 5) 敌方使用游戏开始前未宣布的势力。

游戏过程中只要出现以上其中 1 类情况，即代表我方已取得胜利。

1.5 游戏品德

为了让双方玩家能享受游戏的过程，大家有必要遵守一些基本的游戏品德。

- 1) 不得在游戏中违规或作弊，如使用禁止卡或冒牌卡。
- 2) 使用卡效果或将领特效等时，应清楚地宣布所要针对的目标。
- 3) 遵守“举手不回”的原则。一旦使用了卡片、发动效果等就不能反悔。
- 4) 双方如有任何争议，应参考游戏规则。
- 5) 强调“君子作风”。禁止任何不礼貌的举动/行为，并尽量避免不必要的冲突。
- 6) 除非得到对方许可或是因为卡片/特色效果所需（如“制造敌民暴乱”），否则不得擅自触碰对方的卡片。

其他建议：

- 1) 游戏开始前与对方握手。
- 2) 游戏结束后向对方道谢。

游
戏
卡
篇

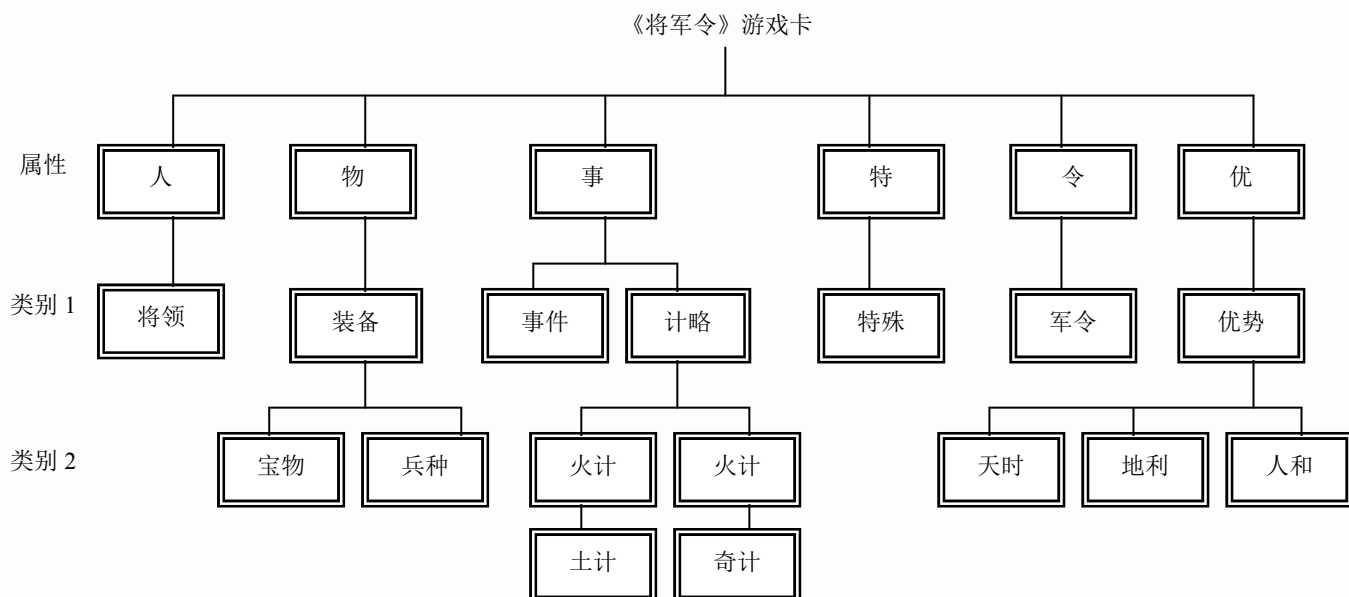


2.1 认识《将军令》的游戏卡

了解了组牌限制后，下一步当然就是要进行组牌（40 至 60 张卡！）这项艰巨的任务。然而，对于一个新手来说，最实际的第一步应该是先了解《将军令》游戏中的各类卡，从而熟悉各类卡的功能以及利与弊。

2.1.1 卡的分类

《将军令》游戏卡可分为“人”、“物”、“事”、“特”、“令”及“优”6类属性。6类属性中又可细分成更多层次的类别。以下是本游戏卡分类的架构图：



无论是“人”、“物”、“事”、“特”、“令”或“优”属性的卡，它们都有各自独特的功能。“人”卡是游戏中最重要的攻击和防守单位。少了将领卡，单凭事件卡的效果是很难完全摧毁敌方资源卡的。不仅如此，每 1 名将领都拥有一项特点或特效，有助发挥玩家的最大战略功效。“物”卡主要具有强化将领的武/智的效能。当双方将领的基本武力相等时，拥有更强大装备的一方将持有绝对的优势。更重要的是，装备卡具有持久性功效，在实战中扮演了举足轻重的辅助角色。“事”卡是协助玩家争取优势或扭转劣势的筹码。许多的事件卡除了能减弱对方将领的实力外，还具备特殊功效如移动将领、调走将领、[消耗]敌方资源、查看卡片等，算是玩家不可或缺的‘灵活’卡。其唯一的缺点就是效果属于一次性（即用即丢）。“特”卡虽然只能用于敌方回合，而且必须因某种情况的发生方可使用，但实用价值绝对不比其他卡逊色。《诡计识破》

卡就是最好的证明。“令”卡不仅是辅助玩家“题材”组牌的永久性功效卡，也是唯一一款在游戏开始前就能放置使用的卡。“优”卡，顾名思义，具有让劣势中的玩家在游戏中段甚至后期时夺回先机，反败为胜。

2.2 至 2.7 将更详尽说明各属性卡的内容和基本规则。

2.2 “人”卡介绍



2.2.1 将领名称

注释

将领的名字，如《曹操》、《刘备》、《孙坚》等。

- 1) 各玩家的游戏卡内最多只能拥有 3 张相同名称的“人”卡。
- 2) 任何一方的玩家在战场上的自城内、自城外、敌城外及阵亡区都不能同时有 2 名或以上相同名称的自方将领出现。如：我方阵亡区内有《关羽》的话，我方将不允许再招募另一个《关羽》到战场上。
- 3) 敌方和我方同时存在相同名称的将领的情况是允许的。

2.2.2 招募点

注释

将手牌中的将领招募到战场上所需支付的基本手牌卡数目。如：《曹操》的[招募点]=4。

因此，如果你有《曹操》在手，并打算招募《曹操》到战场，就必须将手牌中另外 4 张卡放入耗费区作为招募费用。如果你的手牌只有 3 张卡或以下，那就无法招募《曹操》了。

须注意的是：将领卡上所显示的[招募点]数值也称为[基本招募点]。由于有些卡是根据[基本招募点]而产生效果的，因此你必须清楚了解[基本招募点]和[招募点]的不同。[基本招募点]是‘死’的，是不能改变的数值。每 1 张将领卡上显示的数值就是[基本招募点]。而[招募点]则是‘活’的。除非特别声明，否则游戏中卡效果指的都是会变动的[招募点]。[招募点]如何变动呢？它的数值可以因战场上我方相同势力的将领的数目而有所减少。（参照 3.5）



2.2.3 武

注释

代表将领的统帅力（包括作战经验）、全军士气、士兵的战斗力和将领的武艺及兵力。游戏中，[武]的用处为：1) 将领对决，[武]高者胜。2) [攻城]时[消耗]的资源卡数量。3) 某些特点/特效或卡效果必须根据[武]的数值来判断结果。

如[招募点]一样，将领卡上显示的[武]数值也称为[基本武]。

[武]会随时因特点/特效或卡效果（如装备宝物）而有所变动。除非特别声明，否则游戏中卡效果影响或武力对决用的都是会变动的[武]。如：《曹操》的[基本武]=4。然而，因为其特点的原故，当他单独在战场的城外时，他的[武]=2。如果装备了《丈八蛇矛》后，其[武]的数值=3（2+1）。而当另 1 名我方将领被招募到战场后移动到城外时，其[武]就=5。这就是玩家必须时刻计算的[武]。



2.2.4 智

注释

代表将领的见识、使用和看穿计谋的能力、说服力及情报收集能力。游戏中，[智]的用处为：1) 使用计略。2) 某些特点/特效或卡效果必须根据[智]的数值来判断结果。

如[招募点]一样，将领卡上显示的[智]数值也称为[基本智]。

[智]也会随时因特点/特效或卡效果而有所变动。除非特别声明，否则游戏中卡效果影响或智力对决用得都是会变动的[智]。

2.2.5 势力

注释 游戏中目前共有 11 种势力：

- 1)  (魏) – 主要着重于攻击型的卡。强项：“埋伏”、“水计”与“速攻”。
- 2)  (蜀) – 卡类较为均衡。强项：通过“移动”效果控制全场。
- 3)  (吴) – 主要着重于防守型的卡。强项：强力修补、许多效果可由城内发动。
- 4)  (董) – 由于招募点昂贵，主要着重单一将领行动。强项：最多“物”卡和“游戏除外”效果。
- 5)  (黄巾) – 擅长人海战术。强项：低招募点将领。
- 6)  (袁) – 最快获得最多手牌卡的势力。强项：不容忽视的“反”军力量。
- 7)  (诸侯) – 卡类较为均衡，但必须以“诸侯”势力为中心。强项：找寻指定卡、阵亡区将领越多，效果越强。
- 8)  (南蛮) – 具备各类奇特技能效果，拥有抑制对方手牌数量的势力。强项：“不死金身”、“兽”卡。
- 9)  (杰) – 三国时代以外的名将奸臣。强项：特殊技
- 10)  (无) – 无/非势力，即“不算为一种势力”。强项：卡种类最多，不会影响手牌限制。
- 11)  (双势力) – 由二势力合成的新势力，往往具有双势力中的特色效果。



← 双势力卡

每一副牌内所持有的势力越多，回合结束时手牌中所能持有的卡数量就越少。规则如下：

- **1 势力** = 10 张
- **2 势力** = 8 张
- **3 或以上势力** = 6 张

注 1：“无”势力的卡将不算是 1 种势力。如：40 至 60 张的牌内只持有“蜀”和“无”卡的话，将算作 1 势力，以此类推。

注 2：如玩家在回合结束后拥有超过所限制的手牌卡，必须将多余的卡片放入耗费区。

注 3：双方都有权利要求确认各方的手牌数量。

注 4：拥有“双势力”的将领卡将被视为拥有该 2 势力的卡。

势力的主要用处：某些特点/特效或卡效果将根据某 1 种势力才能发挥功能。如：《刘备》的特点只能影响  势力的将领。

2.2.6 属性



注释 属性分为 6 大种类：人、事、物、特、令、优

所有将领卡的属性为“人”。“人”指的就是具有生命力的元素。

2.2.7 特殊标志

注释

特殊标志目前分为 5 大种类：**对、反、兽、敌、援**

“特殊标志”位于特点/特效名称的右边，代表一种额外的特殊技能或状态。不是每张卡都拥有“特殊标志”，因此拥有此标志的卡将会比一般没有标志的卡略为占优。“人”卡目前只有“反”、“兽”或“援”3 种标志。

- 1)  (反) – 代表此将领曾反叛过某君主或投靠另一势力。一般上，拥有“反”标志的将领在招募点、武或智方面会比正规将领来得优越。例如：“反”将领的招募点比同武同智的将领来得低，又或是比起同招募点的将领，“反”将领的武或智相对较高。虽然拥有数据上的优势，“反”将领也有弱点。许多卡效果专门针对拥有“反”标志的将领，如《变节》、《内讧》等。

- 2)  (兽) – 代表此将领属于人以外的动物或野兽军团。“兽”标志的卡有 2 特征：
- (一)、“兽”将领的智=0；
 - (二)、“兽”将领一般拥有“不死金身”。
- “南蛮”势力目前拥有最多“兽”标志的卡。

注：虽然是“兽”，但此类卡在游戏中仍被视为“将领”看待。

- 3)  (援) – “龙战于野”系列中的特殊系列标志，代表着“支援”的意义。许多“龙战于野”系列中的卡与拥有此标志的卡相辅相成。

2.2.8 特点/特效名称

注释

每 1 名将领都会具备至少 1 种特点或特效。

特点 (特点) - **将领的特征**。特点的效果可以是持久性或因某种指定情况、因素自动自发的。主要注意的是，不管是我方或敌方回合，只要符合某种指定情况或因素，所有将领的特点将自动发挥效用。

特效 ③ (特效) - **将领的绝技**。特效的效果是必须由玩家亲自发动的。而 **特效** ③ = 特效点 = 即指发动此特效必须支付的基本手牌卡数目。

2.2.9 特点/特效效果

注释 特点或特效的内容，如效用、使用方法、指定情况、效果所能发挥的时限等。

2.2.10 趣味短语

注释 与此将领或其特效相关的故事内容、名句等。

2.2.11 系列符号

注释 系列符号是为了区分不同时期所发售的游戏卡系列。

2.2.12 系列名称

注释 系列名称也是为了区分不同时期所发售的游戏卡系列。

2.2.13 卡片编号

注释 每 1 张卡都有其特殊的编号。

2.2.14 绘图者代号

注释 代表参与卡片中绘图制作的作者的名字缩写。

2.3 【物】卡介绍



2.3.1 物件名称

注释

物件的名字。

- 1) 各玩家的游戏卡内最多只能拥有 3 张相同名称的“物”卡。
- 2) 物件可分为 **宝物** 和 **兵种** 2 类（即卡中央左角显示的“装备-宝物”或“装备-兵种”）。此 2 类“物”卡皆必须装备于将领卡上，方可使用其效果。而每 1 个将领最多只能装备 1 个宝物和 1 个兵种。将领一旦装备了“物”卡后，除非使用卡效果或特点/特效效果，否则玩家是不能拿掉装或更换装备了的“物”卡。如：玩家为《曹操》装备了《丈八蛇矛》后，取卡时得到了更厉害的《青龙偃月刀》。玩家是不能自行将《丈八蛇矛》取出放回手牌或耗费区，然后将《青龙偃月刀》装备给《曹操》的。



宝物



兵种

- 3) **宝物:** 由于宝物是独一无二的，因此各玩家战场上的自方将领不论多寡，最多只能有 1 名将领装备 1 个名称的宝物。这既是说：我方（或敌方）是不允许同时有 2 名或以上自方将领装备相同名称的宝物。然而，敌方和我方同时各有 1 名将领装备相同名称的宝物的情况是允许的。

我方将领 A



我方将领 B



- 4) **兵种**：有别于宝物，装备相同名称的兵种的将领人数不受限制。

我方将领 A



我方将领 B



- 5) 当已装备了“物”卡的将领一旦离开战场（如阵亡、回手牌、游戏除外、回资源区等），将此将领的装备卡全部放入耗费区。

注：某些将领拥有可装备 2 个宝物的特点。然而，此将领仍不能同时装备相同名称的宝物或装备了 2 个宝物后再装备 1 个兵种。

2.3.2 耗费点

注释 将手牌中的物件装备到将领卡上所需支付的基本手牌卡数目。如：装备《丈八蛇矛》的耗费点=1。因此，如果你有《曹操》在战场，并打算将《丈八蛇矛》装备在《曹操》身上，就必须将手牌中另外 1 张卡放入耗费区作为装备费用。如果你的手牌只有《丈八蛇矛》这张卡，那就无法装备《曹操》了。

2.3.3 势力

注释 参照 2.2.5。

2.3.4 属性



注释 物—指物件。“物”卡一般上具有持久性的效果。“物”目前的分类为“装备”1种。

装备卡必须使用于将领卡上。装备卡主要作为支援或强化“人”卡的单位。一旦成功装备在将领卡上，不论是我方或敌方回合，其效果将持续生效。装备又可细分为“宝物”与“兵种”2类。

2.3.5 特殊标志

注释 特殊标志目前分为5大种类：对、反、兽、敌、援

“物”卡目前只有“对”、“敌”或“援”3种标志。

- 1)  (对)—指“对策可能”。它的特别之处在于能让我方将领在**敌方回合**被[攻击]时可立即装备“物”卡或使用“事”卡！然而，要使用“对”标志的卡是有条件的。“特”卡中有1张特殊卡叫《对策》。《对策》卡是能在敌方回合（因敌方将领[攻击]我方将领的缘故）使用1张“对”标志卡的。因此，只有当手牌中拥有《对策》卡时方能使用“对”标志的“物”卡。注意了！



注：某些将领特点与《对策》效果异曲同工，如《荀攸》。

- 2)  (敌)—代表使用于敌方的装备。有别于一般的装备卡，拥有“敌”标志的“物”卡只能装备于敌方将领。因此，“敌”标志的“物”卡一般上都是负面效果，借以影响敌方将领。另外须注意的一点是：此类“物”卡一旦离开所装备的敌方将领后（包括敌方玩家使用“事”卡将此“物”卡放入手牌！），你应该将卡放入原本玩家的耗费区，而不是敌方耗费区或手牌。

- 3)  (援)—参照 2.2.7。

2.3.6 特点效果

注释

目前大多数的“物”卡都具备特点效果。只有少许“物”卡具备特效效果。

特点 (特点) - “物”的自动效用。特点的效果可以是持久性或因某种指定情况、因素自动自发的。主要注意的是，不管是我方或敌方回合，只要符合某种指定情况或因素，所有“物”卡的特点将自动发挥效用。

特效 ③ (特效) - “物”卡的特效效果是必须由玩家亲自发动的。而 **特效** ③ = 特效点 = 即指发动此特效必须支付的基本手牌卡数目。和将领特效一样，每 1 个将领每 1 回合只能发动所装备的“物”卡特效 1 次。

注：如果将领所装备的宝物和兵种皆有特效效果，则每 1 回合可以发动宝物和兵种特效效果各 1 次。

2.3.7 趣味短语

注释

与此“物”卡相关的故事内容、名句等。

2.3.8 系列符号

注释

参照 2.2.10。

2.3.9 系列名称

注释

参照 2.2.11。

2.3.10 卡片编号

注释

参照 2.2.12。

2.3.11 绘图者代号

注释 参照 2.2.13。

2.4 [事]卡介绍



2.4.1 事件/计略名称

注释

事件/计略的名字。

- 1) 各玩家的游戏卡内最多只能拥有 3 张相同名称的“事”卡。
- 2) “事”卡目前可分为“事件”和“计略”2 类。此 2 类“事”卡只能在我方回合使用。同 1 名称的卡在同 1 回合使用的次数不受限制。如：玩家可使用 1 张《劫粮草》后再使用 1 张《劫粮草》。
- 3) **事件**：一瞬间生效的效果。发动后，此卡的效果立即生效，并将之放入耗费区。事件效果可持续到我方玩家回合结束前。
- 4) **计略**：同样是一瞬间生效的效果，但必须通过 1 名在战场的我方将领发动。发动后，此卡的效果立即生效，同时将此卡放入耗费区。（参照 3.7.3）

2.4.2 耗费点

注释 发动手牌中的事件/计略卡所需支付的基本手牌卡数目。如：
使用《弓箭手突袭》的耗费点=1。因此，手牌除了《弓箭手突袭》之外，你必须有另1张卡作为支付发动《弓箭手突袭》的费用。

2.4.3 势力

注释 参照 2.2.5。

2.4.4 属性



注释 事 - 指事件。“事”卡一般上具有一瞬间发挥的效果，并只能在我方回合时方可使用。

“事”卡目前的分类为“事件”和“计略”2类。特别提及的是，事件卡中有1类卡是专以“三十六计”为主题而设的效果。此类卡的效果一般非常强，但耗费点也较其它卡昂贵许多。而计略卡则可细分为“火计”、“水计”、“土计”及“奇计”4种。



计略卡



事件-三十六计

水计



火计



土计



奇计



2.4.5 效果

注释 “事”卡的效果是瞬间生效的。主要注意的是：**计略卡是必须通过 1 名我方将领发动**。在发动计略卡时，玩家必须宣布通过哪 1 名我方将领执行此计略卡。执行后，此将领将算作已完成攻击，其回合结束。而事件卡则不需通过任何将领，而是由玩家（自身回合）直接发动，次数不限。参照 3.6.2。

2.4.6 趣味短语

注释 与此“事”卡相关的故事内容、名句等。

2.4.7 系列符号

注释 参照 2.2.10。

2.4.8 系列名称

注释 参照 2.2.11。

2.4.9 卡片编号

注释 参照 2.2.12。

2.4.10 绘图者代号

注释 参照 2.2.13。

注：“龙战于野”系列中的“事”卡大多数拥有“援”的标志。关于“援”标志的详情，参照 2.2.7。

2.5 【特】卡介绍



2.5.1 特殊卡名称

注释 特殊效果的名字。

- 1) 各玩家的游戏卡内最多只能拥有 3 张相同名称的“特”卡。
- 2) “特”卡的特色在于它只能在对方回合，因某种指定情况、因素吻合下，方可使用。此卡一般上具有（负面）影响敌方发动特效或卡效果的功能。

2.5.2 耗费点

注释 发动手牌中的“特”卡所需支付的基本手牌卡数目。

2.5.3 势力

注释 参照 2.2.5。

2.5.4 属性



注释 特 – 指特殊。与“事”卡相近，“特”卡一般上也具有一瞬间发挥的效果。然而，“事”卡只能在我方回合使用，“特”卡则只能在敌方回合使用。

2.5.5 效果

注释 “特”卡的效果是随机生效的，具有“反计”的元素。主要注意的是：“特”卡只能在对方回合，因某种指定情况、因素吻合下，方可使用。

发动“特”卡的效果的 2 大基本规则：

- 1) “特”卡的效果只能在敌方将领回合发动。
- 2) 只有顺利完成以下 2 个步骤，才算成功发动“特”的效果：
 - a. 当敌方发动的特效或卡效果符合此“特”卡的应用时，立即出示手牌中的“特”卡，并向敌方宣布此卡。
 - b. 支付此“特”卡效果所需的手牌卡数量。

2.5.6 趣味短语

注释 与此“特”卡相关的故事内容、名句等。

2.5.7 系列符号

注释 参照 2.2.10。

2.5.8 系列名称

注释 参照 2.2.11。

2.5.9 卡片编号

注释 参照 2.2.12。

2.5.10 绘图者代号

注释 参照 2.2.13。

注：“龙战于野”系列中的“特”卡拥有“援”的标志。关于“援”标志的详情，参照 2.2.7。

2.6 [军令]卡介绍



2.6.1 军令卡名称

注释

军令效果的名字。“令”卡的特色包括：

- 1) 各玩家在战场上最多只能使用 1 张“令”卡。
- 2) 各玩家可选择使用或不使用“令”卡。不使用“令”卡的玩家在一定程度上较为吃亏。
- 3) “令”卡没有耗费点。
- 4) “令”卡效果属于永久性，即：从游戏开始至游戏结束。

2.6.2 势力

注释

军令一般上都是“无”势力。

2.6.3 属性

注释 令 — 指“军令”。军令的主要用处是辅助玩家所组成的“题材”组牌。如：玩家的“主题”是“反军”组牌，拥有许多“反”标志的将领。因此，玩家选择军令《反军》将有助提升其将领的战斗力。

军令也可以作为阻碍或影响对方策略的工具。如敌方的“主题”围绕在《绕道袭》和《修补城墙》，我方可使用军令《束缚》来限制上述 2 卡的使用，借以牵制敌方“主题”发挥。又如：敌方主题为“军临天下”，我方则使用军令《逆境》，完全除去敌方成功的可能性。

2.6.4 效果

注释 “令”卡的效果是永久性的。

基本操作：

- 1) 在双方玩家宣布各自使用的势力后，各玩家可以在游戏开始前决定选择所要使用的“令”卡。
- 2) 决定后，将“令”卡（以背面朝上）放置于“军令”区。
- 3) 游戏一开始，双方立即将“令”卡亮出，并宣布所使用的“令”卡名称。对于某些“令”卡如《束缚》，使用的玩家必须向敌方玩家宣布所要束缚的 2 张卡。
- 4) 军令效果发挥至游戏结束为止。

“令”卡的最大优点在于玩家一开始就可以决定使用哪张卡效果，不象其他卡 ~ 必须随机抽到方可使用。然而，美中不足的是目前并没有能解除敌方或更换自身军令的卡。

2.6.5 系列符号

注释 参照 2.2.10。

2.6.6 系列名称

注释 参照 2.2.11。

2.6.7 卡片编号

注释 参照 2.2.12。

2.6.8 绘图者代号

注释 参照 2.2.13。

2.7 [优势]卡介绍



2.7.1 优势卡名称

注释

优势卡的名字。

- 1) 此类卡最大特色在于卡片是横看的，主要是方便玩家辨认。
- 2) 各玩家的游戏卡内最多只能拥有 3 张相同名称的优势卡。
- 3) 优势卡目前可分为“天时”、“地利”及“人和”3 类。此 3 类优势卡只能在我方回合使用。同 1 名称的卡在同 1 回合使用的次数不受限制。如：玩家可使用 1 张《大地震》后再使用 1 张《大地震》。

基本操作：

- 1) 战场上任何时候最多只能放置 1 张“优”卡。换句话说，战场不能同时有 2 张“优”卡存在。
- 2) 任何 1 方如果放置了“优”卡，此“优”卡只能由放置的玩家掌控。即：放置的玩家可随时在其任何 1 个回合中完成“发动条件”内容，让优势卡效果生效。如果不需要发动条件，则优势卡效果自动生效。

- 3) 我方可在**任何我方回合**使用优势卡。如战场上没有任何优势卡，则直接将卡放置好（详情参照 3.6.3）。如战场上已放置了 1 张优势卡，先将存在的优势卡放入耗费区。然后将我方手牌的优势卡取而代之，放置在战场中央的左角。

注：双方都不能在对方回合放置自己的优势卡。

- 4) 无论放置在战场的是不是我方优势卡，我方都能使用另 1 张优势卡取而代之。如：战场中央的左角已放置了我方的《大地震》。下 1 回合，我方可使用《沼泽》，将原先的《大地震》放入我方耗费区，再将《沼泽》放置战场中央的左角。

2.7.2 耗费点

注释 发动手牌中的优势卡所需支付的基本手牌卡数目。目前全部优势卡的耗费点=0。

2.7.3 势力

注释 参照 2.2.5。

2.7.4 属性

注释 优 – 指“优势”。“优”卡和军令的效果相似，属于永久性效果。然而，有别于军令，“优”卡不是游戏一开始就能放置，同时在游戏中是可以被敌方取代的。

2.7.5 优势卡发动条件

注释 发动条件是“优”卡的 1 大特色。只有在符合指定的发动条件下，玩家才可以使用“优”卡的效果。然而，不是每 1 张“优”卡都有指定发动条件。不需要任何发动条件的“优”卡将显示“无”。

2.7.6 优势卡效果

注释 优势卡效果的内容，如效用、使用方法、指定情况、效果所能发挥的时限等。

2.7.7 系列符号

注释 参照 2.2.10。

2.7.8 系列名称

注释 参照 2.2.11。

2.7.9 卡片编号

注释 参照 2.2.12。

2.7.10 绘图者代号

注释 参照 2.2.13。

2.8 使用（发动）游戏卡

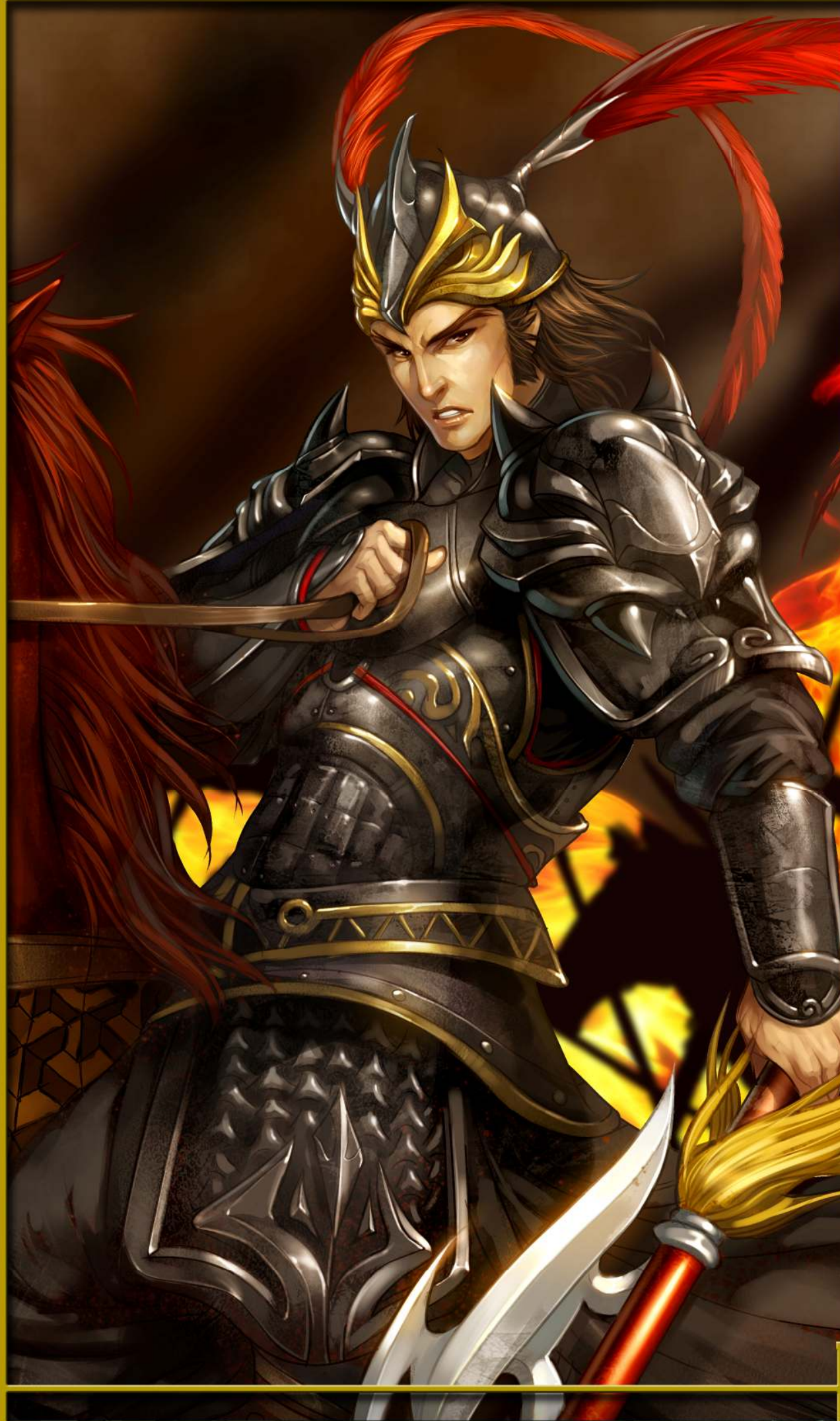
相信你对“人”、“物”、“事”、“特”、“军令”及“优势”卡已有进一步的了解。玩家须紧记：不管是招募将领、装备“物”卡、使用“事”或“优势”卡及发动“特”卡时，都必须将卡片清楚地向敌方玩家出示，并宣布卡名称（即确认所使用的卡），然后支付所需费用。使用后的“事”或“特”卡通常必须放入自方的耗费区。如果在过程中敌方玩家发觉有错误（如我方的特卡错误发动、我方支付的费用有误差等），是可以立即指出并要求我方做出更正的。如果出现具有争议性的状况时，双方应请示裁判（如有的话），或查询《将军令》网站。

为了方便大家了解各属性卡的分别，以下列出各卡的不同之处作为参考。

	人卡	物卡	事卡	特卡	优势卡
代表图形					
费用名称	[招募点]	耗费点	耗费点	耗费点	耗费点
效果时间	持久	持久	一瞬（一般效果最多只持续到我方回合结束前）	一瞬（一般属于“立即处理”效果）	持久
使用方式	战场的将领单位	装备在人卡上	一瞬的卡效果	一瞬的卡效果	置于战场中央的左角，面向使用的玩家
使用并支付费用后	招募入战场（阵亡后放入阵亡区）	装备在将领卡上（被除去后放入耗费区）	放入耗费区	放入耗费区	一旦“发动条件”符合，效果可立即发动生效
同时使用相同名称卡	不能	“宝物”不能，“兵种”可以	可以（并具有重叠效果）	可以（但必须依情况而定）	不能

	人卡	物卡	事卡	特卡	优势卡
特色	拥有“武”和“智” 数值	“宝物”或“兵 种”2类	“事件”或“计 略”2类	必须根据某 个指定情 况、因素的 吻合方可发 动	持久性效果， 直到被自方/敌 方“优势”卡 取代

作战篇

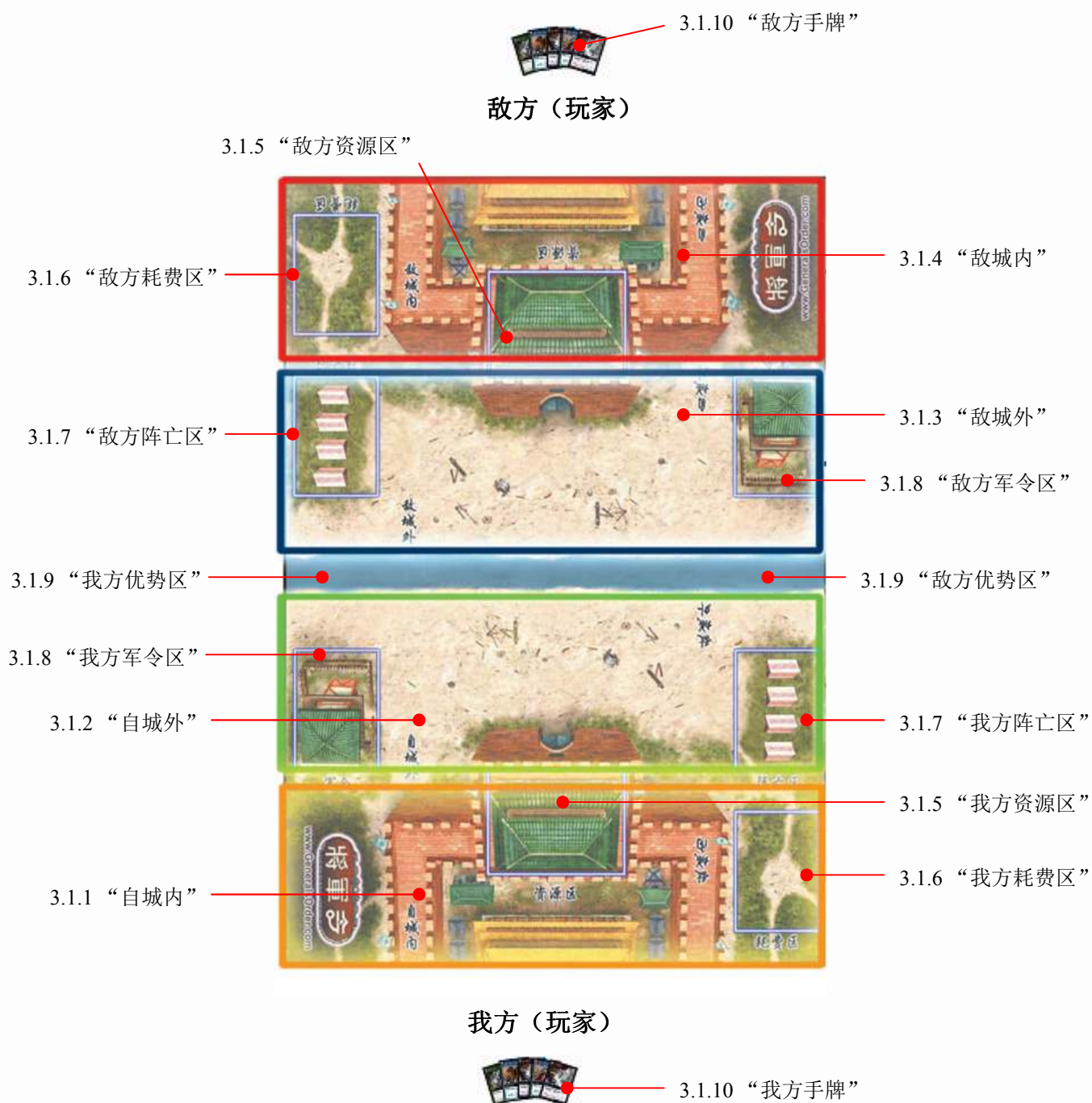


3.1 战场

与一般游戏卡的游戏一样，《将军令》也有一个玩家互相对峙的平台。这个平台就是“战场”。

“战场”是游戏中不可或缺的，所有攻击、防守、移动都围绕在整个战场上。

战场指的是“自城内”、“自城外”、“敌城外”及“敌城内”4个地带。除了战场外，游戏中也包括了其他地区如“资源区”、“阵亡区”、“耗费区”、“军令区”、“优势区”、“手牌”及“游戏除外”7个领域。请参考以下战场图：



3.1.1 自城内

我方的城池。战场上的 4 个地带之一，属于“城内”。我方将领一般上成功招募后出现的地带（位置）。由于敌方将领是无法直接攻击我方自城内的将领，或者是移动到我方自城内，因此自城内应该算是我方最安全的地带。

3.1.2 自城外

战场上的 4 个地带之一，属于“城外”，也是我方迎击敌方将领的其中 1 个战线。如无我方将领把守此地带，处于此地带的敌方将领可直接攻击资源区。

3.1.3 敌城外

战场上的 4 个地带之一，属于“城外”，也是我方攻击敌方资源区的战线。敌城外其实也是敌方的“自城外”。

3.1.4 敌城内

敌方的城池。我方将领也是无法移动到敌城内或从敌城外直接攻击敌城内的将领。

其他领域：

3.1.5 资源区

游戏中最关键的领域。代表各玩家城池的物资（粮草、军费）、城墙、人民、武器等。资源一旦耗尽，表示该城池已被攻破，也可能是油尽灯枯，不攻自破。资源区内的卡统称为“资源卡”。

3.1.6 耗费区

所有因为招募将领、发动将领特效、发动卡效果、被攻击/除掉的资源卡等情况，而被耗费的卡全部都放入该区。耗费区内的卡统称为“耗费卡”。**注意：耗费卡是可以通过某些卡效果回收（即“再循环”）的。**如《修补城墙》、《劫粮草》等就有将耗费卡回收资源区的效果。

3.1.7 阵亡区

所有被击败或因为卡效果被除掉的“人”卡将被放入该区。紧记：阵亡的将领将无法“重生”，因此阵亡区的人数只会增加不会减少。阵亡区内的卡统称为“阵亡将领”。

3.1.8 军令区

游戏开始前双方放置“军令”的位置。详情请参照 2.6。

3.1.9 优势区

使用或放置“优势卡”的位置。详情请参照 2.7。

3.1.10 手牌

手牌是指玩家手上所持有的卡。这些卡可以说是玩家在战略上所持有的“资源”和“机会”。因此，双方的手牌卡都是以卡背（即印有《将军令》图样的一面）面向对方的。手牌卡的用途很广，如用来招募将领、支付费用、强化我方将领、弱化敌方将领等事宜。因此手牌的卡越多，表示“见招拆招”的可能性越大。同样的，如果能知道敌方手牌的话，就能更容易掌握局势，提防和应付敌方的战略。

3.1.11 游戏除外

任何卡因为“游戏除外”的效果被除掉时，将从游戏中去除，不会再出现于该轮游戏中。一般情况下，被“游戏除外”的卡和耗费卡不同，是不能被回收的。

3.2 战场、资源区、耗费区、阵亡区及手牌之间的关系

了解了什么是战场（4 地带）、资源区、耗费区、阵亡区、手牌及游戏除外之后，玩家接下来必须明白彼此间的一些基本关联。为什么会有关联呢？因为在游戏中，玩家难免会招募将领或使用卡效果等战略，因此卡就大有可能从某个地区（包括手牌）转到另一个地区。有鉴于此，卡从某个地区到另一个地区的处理就必须有套一致的基本操作。以下加以说明卡可能移动的各种状况以及处理方式：

3.2.1 从手牌到耗费区

将卡从手牌放入耗费区的情况包括：

- 招募将领时所支付的费用
- 使用将领特效时所支付的费用
- 使用卡效果时所支付的费用
- 因（我方或敌方）将领/卡效果被迫将手牌的卡放入耗费区
- （宣布回合结束后）因手牌持有的卡超出所能拥有的卡数量而必须丢弃的卡

处理方式：

- 1）所有放入耗费区的卡必须是以卡背（即印有《将军令》图样的一面）朝上。
- 2）新放入的卡都是放在（已存在）耗费卡的最上方。

3.2.2 从战场到阵亡区

这种可能性目前只有 1 类：我方将领因敌方攻击、特点、特效或卡效果被迫放入阵亡区。

处理方式：

- 1）所有放入阵亡区的将领必须是以卡面（即印有将领图样、名称的一面）朝上。这是为了让双方容易确认已阵亡的将领。
- 2）新放入的卡都是放在（已存在）将领卡的最上方。

3.2.3 从资源区到耗费区

将卡从资源区放入耗费区的情况包括：

- 被敌方[攻城]时
- 因卡效果被迫将资源卡放入耗费区

处理方式：

- 1) 所有放入耗费区的资源卡必须是以卡背（即印有《将军令》图样的一面）朝上。一般情况下，玩家将资源卡放入耗费区的过程中，是不准查看是哪些资源卡的。
- 2) 取资源卡：由最上方的第一张卡开始取
- 3) 放入耗费区：新放入的卡都是放在（已存在）耗费卡的最上方。

3.2.4 从耗费区到资源区

将卡从耗费区放入资源区的情况：

- 因卡效果而将耗费卡放入资源区（可称为“资源回收”）

处理方式：

- 1) 所有放入资源区的耗费卡必须是以卡背（即印有“将军令”图样的一面）朝上。一般情况下，玩家将耗费卡放入资源区的过程中，是不准查看是哪些耗费卡的。
- 2) 取耗费卡：由最底层的第一张卡开始取
- 3) 放入资源区：新放入的卡都是放在（已存在）资源卡的最底层。

3.2.5 其他

游戏中也可能会发生其它卡的转移情况。然而，不管是什么情况，基本规则如下：

- 1) 取资源卡：由最上方的第一张卡开始取。
- 2) 取耗费卡：由最底层的第一张卡开始取
- 3) 放入资源区：以卡背朝上，新放入的卡都是放在（已存在）资源卡的最底层。
- 4) 放入耗费区：以卡背朝上，新放入的卡都是放在（已存在）耗费卡的最上方。
- 5) 放入阵亡区：以卡面朝上，新放入的卡都是放在（已存在）将领卡的最上方。
- 6) 游戏除外：将卡放在游戏范围以外的地方并摆好。已经亮出的卡以卡面朝上，还未亮出的卡以卡背朝上。

3.3 开战－前奏

介绍了卡的转移处理方式后，接着就是了解对战的方式。

对战可说是整个游戏的轴心。而双方之间的胜负全取决于各方将领的调动和策略的应用。

3.3.1 置牌

对战还未开始前首要做的就是“置牌”（或“摆卡”）。“置牌”就是指将双方的 40 至 60 张游戏卡放入各自的资源区。**注意：以卡背朝上！**

3.3.2 宣布势力

玩家不须要向对方玩家透露自身有多少张卡，但一定要宣布所持有的势力。

3.3.3 放置军令

了解了对方势力后，双方将各自选择的军令放置在军令区，卡背朝上。

3.3.4 回合制

此游戏采用回合制，以轮流方式进行对战。简单地说，游戏前先决定由哪一方先开始。先开始的一方可以先部署自己的战略如招募将领、使用卡效果等。当此玩家已部署完毕，就是回合结束后，就轮到另 1 位玩家回合开始，同样的部署战略，以此类推。

回合制的 2 大规则：

- 1) **玩家回合** - 当轮到 A 玩家的回合时，B 玩家（除了使用“特”卡或某些特殊的特效效果如“舍身取义”外）不能进行任何部署。当 A 玩家的回合结束后，就轮到 B 玩家开始部署。以此循环。
- 2) **将领回合** - 玩家回合时，非“刚招募”的每 1 名自方将领将各有 1 个回合进行“移动”、“攻击”或“防守”。

3.3.5 宣布军令

双方将各自的军令亮出。

3.3.6 取手牌

决定了谁先谁后，双方各从自己的资源区中取 5 张卡放入手中（即“手牌”）。

注意：先开始的一方由于在部署上占了先机，因此规定在回合开始时不能取 1 张资源卡。而另一方因为失了先机，因此轮到他的回合时是可以取 1 张资源卡的。也就是说 A 玩家和 B 玩家游戏一开始时，手上都有 5 张卡。但是先开始的 A 玩家只能使用这 5 张卡来部署。而 A 玩家回合结束轮到 B 玩家时，B 玩家可以从资源区抽 1 张卡加入手牌，变成了 B 玩家回合开始就有 6 张卡可使用的情况。严格来说，各有各的好处。因此双方都不会因为先开始或后开始而大大失利。

准备就绪后，就是开战了！开战的基本步骤可分为“取、兵、布局、攻守、终”。

3.4 开战 - “取”

指[取资源卡]。

为了让游戏更有伸缩性，玩家每回合一开始，必须先从资源区抽取 1 张卡，放入手牌。唯一例外的是先开始第 1 回合的玩家，由于占了部署的优势，因此不能如常先从资源区取卡。

每 1 张从资源区放入手牌的卡，在游戏中意味着玩家的“资源”和“机会”。手牌越多的卡代表布局的选择越广。

3.5 “兵”

指[驻兵]。

玩家将手牌中的将领招募到战场中。只有顺利完成以下 3 个步骤，才算成功招募将领：

- 1) 宣布所要招募的将领名称。如：“招募《关羽》”。
- 2) 将该将领卡放入战场。
- 3) 支付（即放入耗费区）招募将领所需的手牌卡数量。

将领的招募点

2.2.2 曾提及，每 1 名将领的招募点都可以因战场上我方相同势力的将领的数目而有所减少。这也是本游戏中一个最大特色。

将领招募点 =

（所要招募的将领本身的基本招募点）减掉（战场上存在的我方相同势力将领的数量）

举例：你要将手牌中的《关羽》招募到战场。战场上目前：

- 1) 没有任何我方将领。因此，《关羽》的招募点=5。
- 2) 有 1 名我方将领《张飞》。因此，《关羽》的招募点=4。（5-1）（注：相同势力）
- 3) 有 2 名我方将领《张飞》和《刘备》。因此，《关羽》的招募点=3。（5-2）（注：相同势力）
- 4) 有 2 名我方将领《张飞》和《刘备》以及 1 名敌方将领《刘备》。因此，《关羽》的招募点仍然=3。（5-2）。（注：必须是我方将领）
- 5) 有 3 名我方将领《张飞》、《刘备》及《孙坚》。因此，《关羽》的招募点仍然=3。（5-2）（注：必须是相同势力的将领）
- 6) 有 2 名我方将领《张飞》和《刘备》。同时，我方阵亡区有 1 名将领《简雍》。因此，《关羽》的招募点仍然=3。（5-2）（注：必须是战场上的将领。阵亡区不算）

为什么会有这样独特的将领招募点计算方式呢？理由有 2：

- 1) 这样会鼓励玩家多使用相同势力的将领。因为战场上越多相同势力的将领，要继续招募相同势力的将领到战场就不难了。特别是当战场有 4 名相同势力将领存在时，下一个招募的

相同势力将领基本上是免费的。当然，有利就有弊。将领越多，回合结束后所支付的[军费]就越大。参照 3.8。

- 2) 当时的时期，君主所拥有的名将、军师越多，名声越大，慕名而来的将领就越多。当君主没有将领时，想投靠他的将领就会很少。当君主有了 1 名将领后，要招募下 1 名将领就容易了一些。有了 2 名以后，其他将领就会萌起加入的念头，招募又容易了一些。当君主有了一群将领时，其他将领当然就无条件想加入了。因此，独特的招募计算方式符合了古代的实情。

注：基于某些将领属于双势力，在招募他们时请留意以下规则：

- 1) 战场有 1 名我方[蜀]将领和 1 名我方[黄巾]将领。当我方招募 1 名[蜀、黄巾]的双势力将领时，其招募点可 -2。
- 2) 战场有 1 名我方[蜀、黄巾]双势力将领。当我方招募另 1 名[蜀、黄巾]的双势力将领时，其招募点可 -2。
- 3) 以此类推，战场如有 1 名我方[蜀]将领、1 名我方[黄巾]将领和 1 名我方[蜀、黄巾]双势力将领时，当我方招募另 1 名[蜀、黄巾]的双势力将领时，其招募点可 -4。

招募将领后

所有从手牌招募到战场的将领都是“刚招募”的将领。刚招募到战场的将领有 3 大基本规则：

a) “入城”

刚招募的将领必须放置于自城内。

b) “待命”

刚招募的将领不能进行移动或攻击。

c) “武装”

刚招募的将领是可以立即（即“在同一回合内”）装备宝物、兵种的。

例子 A：当你将《关羽》招募到战场时，此卡被放置于自城内（没有违反“入城”规则）。放置后的《关羽》不能立即从自城内移动到城外（没有违反“待命”规则）。最后，玩家将《青龙偃月刀》装备在《关羽》卡上（没有违反“武装”规则）。

例子 B：当你将《关羽》招募到战场时，此卡被放置于自城外（违反“入城”规则！）。

然而，本游戏的一大特色就是：某些将领特点/特效或卡效果是可以取代/推翻以上基本规则的。

如：

- 1) 《夏侯渊》是可以直接招募到城外的。因此取代了“入城”的基本规则。
- 2) 刚招募的《曹仁》是可以同一回合进行攻击的。因此取代了“待命”的基本规则。

因此，玩家在选择将领时应将其特点/特效加以考量了。

3.6 “布局”

布局的主要目的在于通过玩家各方面的部署，占据有利的对战形势或强化优势/扭转劣势。“布局”主要可分为 4 个项目：

- 装备宝物/兵种
- 使用（发动）事件卡
- 使用（发动）优势卡
- 发动特效
- 移动将领

3.6.1 装备宝物/兵种

“装备”（指将宝物/兵种交给某个将领使用/指挥的意思）的基本规则 A：

玩家只有顺利完成以下 4 个步骤，才算成功装备“物”卡：

- 1) 将“物”卡亮出（即于敌方玩家的面前出示），并宣布卡名称。如：“装备虎豹骑先锋部队”。
- 2) 支付所需的耗费点（即从手牌取走后放入耗费区的卡数量）。
- 3) 将“物”卡装备在 1 名我方将领卡上。
- 4) 此卡的效果生效。

装备宝物或兵种的方式如图（将宝物或兵种卡放置在将领卡的右下角）：



装备宝物和兵种的方式如图（将宝物和兵种各放置在将领卡的左、右下角）：



基本规则 B:

每 1 名将领最多只能装备 1 件宝物和 1 类兵种。



基本规则 C:

玩家战场上的自方将领不论多寡，最多只能有 1 名将领装备 1 个名称的宝物。而装备相同名称的兵种的自方将领则不受人数限制。参照 2.3.1。

基本规则 D:

当装备了宝物或兵种的将领一旦离开战场（如阵亡、回手牌、游戏除外、回资源区等），将此将领的宝物、兵种卡全部送往耗费区。

3.6.2 使用（发动）事件卡（包括“三十六计”）

只要能够支付发动各事件卡的费用，事件卡的发动次数不限，相同名称的事件卡也可以在同一个玩家回合中陆续发动。如：玩家手牌中有 6 张卡。其中 3 张卡是《放火烧敌粮》。玩家可以一次过发动第 1 张《放火烧敌粮》，支付费用；再发动第 2 张《放火烧敌粮》，支付费用；再发动最后 1 张《放火烧敌粮》，支付费用。结果，敌方一共将 15 张资源卡放入耗费区。

注：同时使用某些强化性质的卡是有重叠效果的。如：《仁义之师》。同时使用 3 张的话，所有我方将领[武]+3！（1+1+1）。

使用或发动事件卡的基本规则：

只有顺利完成以下 4 个步骤，才算成功发动事件卡：

- 1) 将事件卡亮出（即于敌方玩家的面前出示），并宣布卡名称。如：“使用/发动《仁义之师》。
- 2) 支付所需的耗费点。
- 3) 将事件卡放入耗费区。
- 4) 发挥此卡的效果。

使用“计略卡”的规则请参照 3.7.3。

3.6.3 使用优势卡

只要符合优势卡的“发动条件”或按照“发动条件”的内容完成条件，优势卡的效果就算“生效”。

使用或发动优势卡的基本规则：

只有顺利完成以下 4 个步骤，才算成功发动优势卡：

- 1) **放置：**将优势卡亮出（即于敌方玩家的面前出示），并宣布卡名称。如：“放置《大地震》。
- 2) 将优势卡放入在战场中央的左角。如图：



注：势卡打横放置，同时面向我方玩家。

- 3) **发动条件 = 无**的优势卡：一旦放置，优势卡的效果可以立即“生效”。此效果将持续到卡被自方/敌方取代为止。

有发动条件“内容”的优势卡：放置后，如我方玩家不符合优势卡的“发动条件”或不按照“发动条件”的内容完成条件，优势卡效果就不算“生效”。**只要优势卡还在战场上，我方玩家是可以在任何 1 个我方回合决定完成条件的。**必须注意的是：一旦符合优势卡的“发动条件”或按照“发动条件”的内容完成条件，即表示我方玩家已发动效果，效果立即“生效”。

- 4) 某些优势卡使用后必须放入耗费区。请注意！

其他“优势卡”的规则请参照 2.7。

3.6.4 发动特效

只有某些将领才具备特效的能力。拥有特效的将领可以选择在我方每 1 回合发动 1 次特效。**须注意的是：发动特效后并不代表将领回合结束。将领只有在移动或攻击后才算回合结束。**

发动特效的 3 大基本规则：

- 1) 确保发动特效的将领在该回合中还没有发动过其特效。
- 2) 一般的特效只能在我方回合时发动。敌方回合时是不能发动的。
- 3) 只有顺利完成以下 3 个步骤，才算成功发动特效：
 - a. 宣布所要发动的将领特效。（即使是 0 的耗费点也必须宣布发动）如：“发动夏侯恩特效”或“发动夏侯恩的献《青釭剑》”。
 - b. 支付特效所需的手牌卡数量。
 - c. 此特效的效果生效。

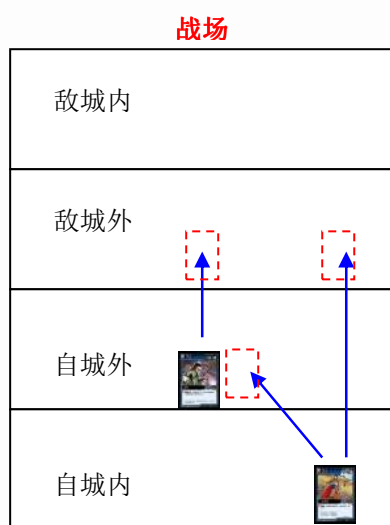
发动特效时被敌方以“特”卡解除的基本规则：

- 1) 我方宣布所要发动的将领特效。
- 2) 我方支付特效所需的耗费点。
- 3) 敌方将“特”卡亮出，并宣布卡名称。如：《特效失灵》。
- 4) 敌方支付所需的耗费点。
- 5) 敌方将“特”卡放入耗费区。
- 6) 我方将领特效的效果无效。

3.6.5 移动将领

每个战场上的我方将领在我方回合时皆可选择一次“移动”，“攻击”或“防守”。移动主要分为“前进”和“退兵”2类。以下图示和解释将说明将领移动的操作。

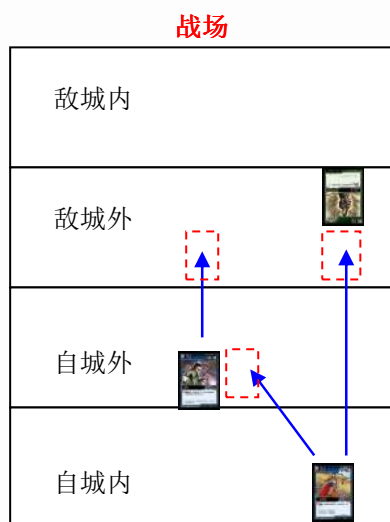
“移动”的基本规则：



规则 1：前进（战场上没有敌方将领）

当战场上没有任何敌方将领的时候，我方将领可以如左图箭标显示，选择移动将领：

- a. 自城内 ⇌ 自城外
- b. 自城内 ⇌ 敌城外
- c. 自城外 ⇌ 敌城外

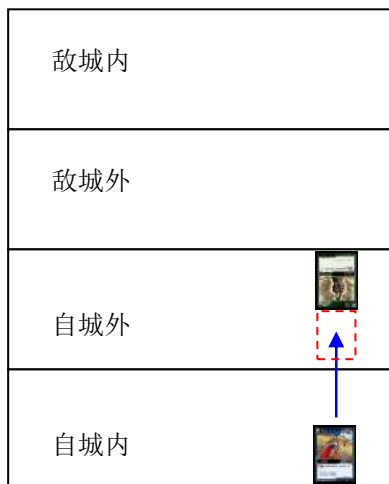


规则 2：前进（敌城外有敌方将领）

敌城外就算有敌方将领，我方将领仍然可以如左图箭标显示，选择移动将领：

- a. 自城内 ⇌ 自城外
- b. 自城内 ⇌ 敌城外
- c. 自城外 ⇌ 敌城外

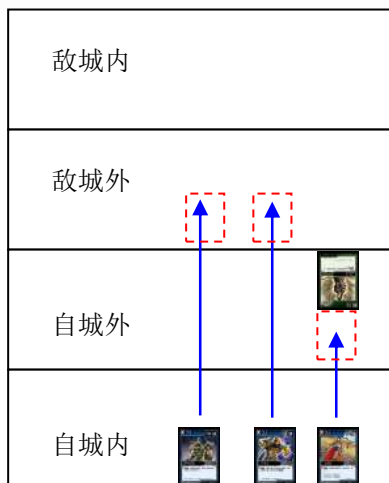
战场



规则 3：前进（自城外有敌方将领）

如自城外的敌方将领人数等于或超出我方（自城外加自城内）人数，我方将领只能移动到自城外（如左图箭标显示）。这表示我方将领的军队因为敌方的将领军队阻挡而无法前进至敌城外。

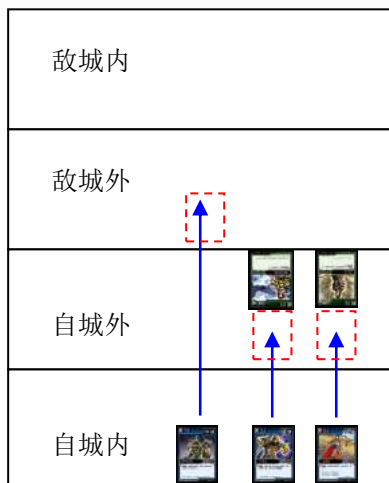
战场



规则 4：前进（自城外有敌方将领）

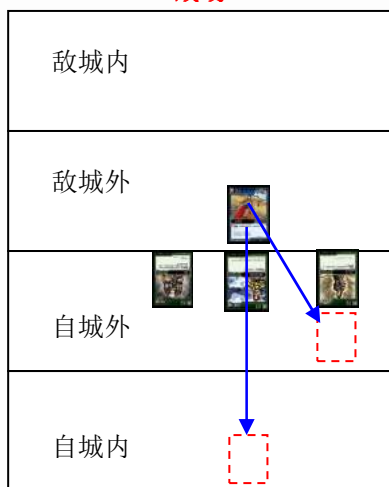
如自城外的敌方将领人数少于我方（自城外加自城内）人数，可选择将同等数量（即 1 对 1 比例）的将领移动到自城外抵挡敌方将领，其余的我方将领则可自由移动到敌城外（如左图箭标显示）。这表示我方将领的军队因为多于敌方的将领军队，因此可以分派部分军队牵制敌军，而其他则无阻地向敌城外前进。

战场



注：玩家必须先移动作为“抵挡”敌方的将领后，才能移动其余要到敌城外的将领。

战场



规则 5：退兵（从敌城外）

位于敌城外的我方将领可在我方回合时选择退回自城外或自城内。退兵与前进的不同在于，退兵时是不须要考虑自城外的敌方将领人数多寡的（如左图箭标显示）。

战场



规则 6：退兵（从自城外）

与规则 5 相同，可直接将我方将领退到自城内（如左图箭标显示）。

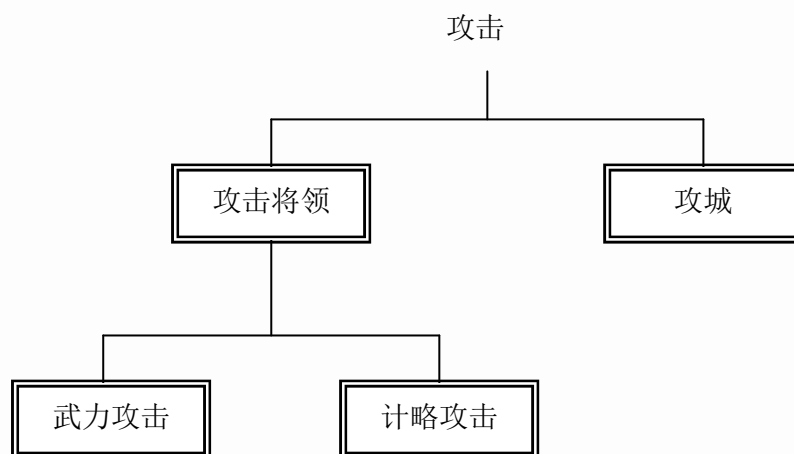
注：我方将领是无法移动到敌城内的。

3.7 “攻守”

指[攻击和防守]。

除了“兵”与“布局”外，玩家在回合中最主要的目的就是攻击敌方将领或资源。而防守则是一种巩固自己战线的稳健手法。

攻击方面有相当多的基本规则，可分为：



3.7.1 攻

指[攻击]。

[攻击]：指挥我方将领向敌方的将领进行厮杀/突袭或突破敌方城池。[攻击]可分为 2 大类：

- 1) 将领的攻击
- 2) 城池的攻击

将领的攻击

基本规则 A：

“将领的攻击”是指我方将领与敌方将领之间的直接对决。因此，正常情况下只有属于同一地带的我方和敌方将领才能进行[攻击]。如：自城外的我方将领能[攻击]自城外的敌方将领，却不能[攻击]敌城外的敌方将领。

基本规则 B：

[攻击]可分为 **[武力攻击]** 和 **[计略攻击]** 2 类。当双方将领单纯以各自的[武]对决（即过程中没有使用任何计略卡）时，就是[武力攻击]。当某一方将领使用计略卡来攻击敌方将领时，就是[计略攻击]。

基本规则 C：

每 1 名我方将领在我方回合时将有 1 次机会（也叫“将领回合”）选择[攻击]、[移动]或[防守]。如果是选择[攻击]，必须选择是[武力攻击]或[计略攻击]。选择[武力攻击]的话，只能指定 1 名敌方将领进行攻击。除非是卡效果或将领特点/特效，否则不准许 1 名将领同时[武力攻击]敌方数名将领。

切记：1 名我方将领只能[武力攻击]1 名敌方将领的规则！因为攻击后就代表此将领的回合结束。当然，游戏中有些卡（如《速攻》）是可以让将领同一回合进行多次攻击的。如先前所述，这些卡效果是可以取代基本规则的。

基本规则 D：

- 我方回合时，只有我方将领可以选择并宣布攻击敌方将领。如：我方 A 将领宣布攻击敌方方 B 将领 = “A 将领攻击 B 将领。”

- 敌方回合时，只有敌方将领可以选择并宣布攻击我方将领。如：敌方 B 将领宣布攻击我方 A 将领 = “B 将领攻击 A 将领。”

基本规则 E:

双方将领[武力攻击]对决后的结果只有 3 个可能性：

- 1) 当我方将领的[武]高过敌方的[武]时，敌方将领阵亡。此情况下我们特别称之为“[战胜]敌方将领。” 注：[战胜]也可以用于[计略攻击]的结果。
- 2) 当我方将领的[武]低于敌方的[武]时，我方将领阵亡。此情况下我们特别称之为“[战胜]我方将领。”
- 3) 当我方将领的[武]相等于敌方的[武]时，双方将领同归于尽（一起放入阵亡区）。此情况下不得称为“[战胜]。”

必须注意的是：无论是“A 将领宣布攻击 B 将领”或是“B 将领宣布攻击 A 将领”，只要是 A 将领阵亡，都可以判定为“[战胜]A 将领”。因此，就算 A 将领的[武]低于 B 将领的[武]，由 A 将领攻击 B 将领后阵亡，还是算“B 将领[战胜]A 将领”。

例子：《太史慈》的特点是“此将领[战胜]1 名敌方将领时，将我方资源区的 2 张卡放入我方手牌。”在我方回合时，当《太史慈》宣布[攻击]1 名敌方将领并[战胜]后，我方可取 2 张资源卡。如果是在敌方回合，敌方 1 名将领宣布攻击《太史慈》并败给了《太史慈》的话，我方仍然可以取 2 张资源卡。

基本规则 F:

与基本规则 E 单独使用[战胜]的字眼稍微不同：

如果是“A 将领[武力攻击][战胜]B 将领”的字眼，代表一定是“A 将领宣布[武力攻击]B 将领，并使 B 将领阵亡”。也就是说，如果是“B 将领宣布[武力攻击]A 将领，但仍是 B 将领阵亡”的话，就不能算是“A 将领[武力攻击][战胜]B 将领”了。

例子：《典韦》的特点是“敌方将领[武力攻击][战胜]此将领时，将双方将领放入各自的阵亡区。”在敌方回合时，当敌方将领宣布[武力攻击]《典韦》并[战胜]时，效果是此 2 将领一起阵亡。如果是我方回合，我方《典韦》宣布[武力攻击]1 名敌方将领但被击败的话，《典韦》的效果是不能生效的（只有《典韦》阵亡！）。这一点是玩家必须了解和密切留意的。因为《将军令》游戏中有许多将领卡的特点是根据“[武力攻击][战胜]”或纯粹“[战胜]”作为效果。如果搞不懂的话，可是会白白犯错的哦！

城池的攻击

当我方将领处于敌城外时，如没有敌方将领防守，可直接攻击敌方城池，也就是攻击（也称为“[消耗]”）敌方资源卡。这种攻击在游戏中特别称为“[攻城]”。

[消耗]

只要是通过某个途径使敌方资源卡放入敌方耗费区，都可以称为“[消耗]敌方资源卡”。[攻城]是其中 1 种途径。另外还有卡效果、将领特点/特效效果都是可以[消耗]敌方资源区的卡的。

[攻城]

[攻城]应该算是[消耗]敌方资源卡最实际的方式。当 1 名将领[攻城]时，所[消耗]的敌方资源卡数量将依据此将领的[武]数值而定。如：《关羽》第 1 次[攻城]时，所[消耗]的敌方资源卡=7（特点效果的缘故）。《关羽》第 2 回合[攻城]时，所[消耗]的敌方资源卡=5。如果在第 3 回合时，《关羽》装备了《青龙偃月刀》再[攻城]时，所[消耗]的敌方资源卡=7，以此类推。

[攻城]的基本规则：

- 1) 确保我方将领处于敌城外。
- 2) 确保没有任何敌方将领在敌城外。
- 3) 宣布[攻城]将领的名称和[攻城]。如：“《关羽》[攻城]！”
- 4) 如果有超过 1 名将领[攻城]，玩家必须宣、布处理 1 名将领后才可宣布、处理另 1 名将领，以此类推。如：“《关羽》[攻城]，处理。《张飞》[攻城]，处理。《刘备》[攻城]，处理。。。”
- 5) 敌方玩家将所[消耗]的敌方资源卡放入敌方耗费区。
- 6) 已[攻城]的将领在此回合不能再进行攻击或移动（除非使用卡效果等）。

3.7.2 武力攻击的操作

[武力攻击]: 根据双方将领的[武]数值的强弱作为胜负的判定。[武]较高的将领获胜，继续留在战场。败的一方则直接放入阵亡区。当双方将领的[武]相同时（代表双方将领不分上下，势均力敌），则两败俱伤，同时放入阵亡区。

[武力攻击]的基本规则：

- 1) 确保我方将领所处的地带有敌方将领。
- 2) 宣布[武力攻击]的我方将领名称。如：“《关羽》”。
- 3) 宣布此将领所要[武力攻击]的敌方将领名称。如：“攻击《曹操》”。
- 4) 如果有超过 1 名将领进行[武力攻击]，玩家必须宣布、处理 1 名将领后才可宣布、处理另 1 名将领，以此类推。如：“《关羽》攻击《曹操》、处理。《张飞》攻击《李典》、处理。《刘备》攻击《程昱》、处理。。。 ”
- 5) 判定对决结果。[武]高者胜。将战败的将领放入其阵亡区。
- 6) [战胜]的将领留在原地，此回合不能再进行攻击或移动（除非使用卡效果等）。

[武力攻击]时敌方使用“特”卡的基本规则：

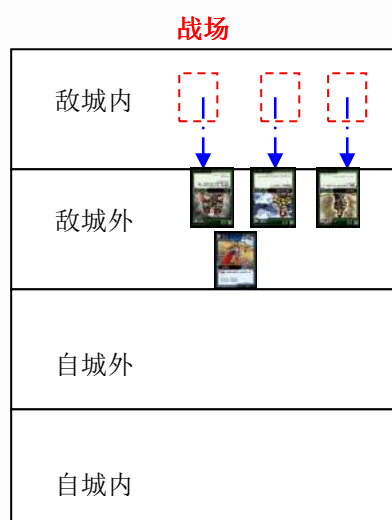
- 1) 确保我方将领所处的地带有敌方将领。
- 2) 宣布[武力攻击]的我方将领名称。如：“《关羽》”。
- 3) 宣布此将领所要[武力攻击]的敌方将领名称。如：“攻击《曹操》”。
- 4) 如果有超过 1 名将领进行[武力攻击]，玩家必须宣布、处理 1 名将领后才可宣布、处理另 1 名将领，以此类推。如：“《关羽》攻击《曹操》，处理。《张飞》攻击《李典》，处理。《刘备》攻击《程昱》，处理。。。 ”
- 5) 敌方将“特”卡亮出，并宣布卡名称。
- 6) 敌方支付所需的耗费点。
- 7) 敌方“特”卡效果立即生效。
- 8) 判定对决结果。[武]高者胜。将战败的将领放入其阵亡区。
- 9) 无论我方将领[战胜]与否，此将领依旧留在原地，此回合不能再进行攻击或移动（除非使用卡效果等）。

注：如果“特”卡是《实则虚之》，表示敌方玩家将被我方攻击的将领调走，此情况下我方将领的攻击算作“无效”（但是仍然算作已进行攻击，此回合不能再进行攻击或移动了）。

举例：以下例子中的图示和解释将说明将领攻击的操作：



步骤 1：我方将领从自城内移动到敌城外，
我方将领回合结束。



步骤 2：敌方将领从敌城内移动到敌城外，
敌方将领回合结束。

战场

敌城内	
敌城外	
自城外	
自城内	

步骤 3: 我方玩家宣布我方将领（名称）攻击同一地带的 1 名敌方将领（名称）。如我方将领[武]高于被攻击的敌方将领，将此敌方将领放入阵亡区。我方将领回合结束。

战场

敌城内	
敌城外	
自城外	
自城内	

步骤 4: 敌方玩家宣布敌方将领（名称）攻击同一地带的我方将领（名称）。如我方将领[武]低于宣布攻击的敌方将领，将我方将领放入阵亡区。以此类推。这种对决就是[武力攻击]。

3.7.3 计略攻击的操作

[计略攻击]: 使用计略卡（如“水计”、“火计”、“奇计”）[战胜]敌方将领。这种攻击以发动计略的将领和被计略影响的将领之间的[智]数值强弱作为胜负的判定。与[武力攻击]不同的是，不论敌方将领是否会因计略的效果而阵亡，发动计略的将领将不受影响。

我方将领[计略攻击]对决后的结果只有 2 个可能性：

- 1) 当我方将领的[智]高过敌方将领的[智]时，敌方将领阵亡。此情况下我们特别称之为“[战胜]敌方将领。”
- 2) 当我方将领的[智]相等或低于敌方将领的[智]时，双方将领无恙。此情况下不得称为“[战胜]”。

[计略攻击]的基本规则：

- 1) 确保我方将领所处的地带有敌方将领。
- 2) 将计略卡亮出（即于敌方玩家的面前出示），然后放在所要执行计略的 1 名我方将领卡上。跟着宣布将领名称和计略卡名称。如：“《程昱》发动《火箭队的突袭》”。
- 3) 支付所需的耗费点。
- 4) 将计略卡放入耗费区。
- 5) 发挥此卡的效果。如：指定 1 名敌方将领等。
- 6) 如果有超过 1 名将领进行[计略攻击]，玩家必须宣布、处理 1 名将领后才可宣布、处理另 1 名将领，以此类推。如：“《程昱》发动《火箭队的突袭》（支付费用），处理。《曹操》发动《水计淹敌》（支付费用），处理。。。 ”
- 7) 判定对决结果。[智]高者胜。将[智]低于我方将领[智]的敌方将领放入敌方阵亡区。
- 8) 我方将领留在原地，此回合不能再进行攻击或移动（除非使用卡效果等）。

使用计略卡时被敌方以“特”卡解除的基本规则：

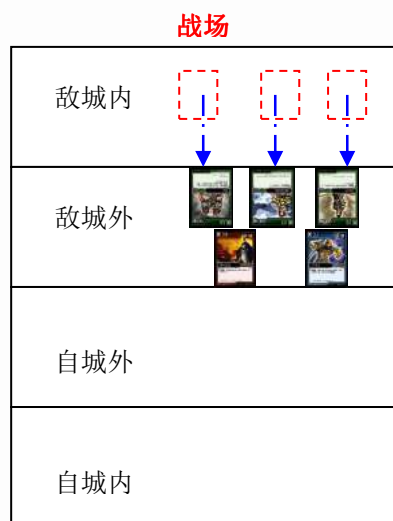
- 1) 确保我方将领所处的地带有敌方将领。
- 2) 将计略卡亮出（即于敌方玩家的面前出示），然后放在所要执行计略的 1 名我方将领卡上。跟着宣布将领名称和计略卡名称。如：“《程昱》发动《火箭队的突袭》”。
- 3) 支付所需的耗费点。
- 4) 将计略卡放入耗费区。
- 5) 敌方将“特”卡亮出，并宣布卡名称。如：“《诡计识破》！”

- 6) 敌方支付所需的耗费点。
- 7) 敌方将“特”卡放入敌方耗费区。
- 8) 发挥敌方“特”卡的效果。
- 9) 判定对决结果。如：敌方使用《诡计识破》的话，我方将领的[计略攻击]“无效”。我方将领留在原地，此回合不能再进行攻击或移动（除非使用卡效果等）。

举例：以下例子中的图示和解释将说明将领计略攻击的操作。



步骤 1：我方将领从自城内移动到敌城外，我方将领回合结束。

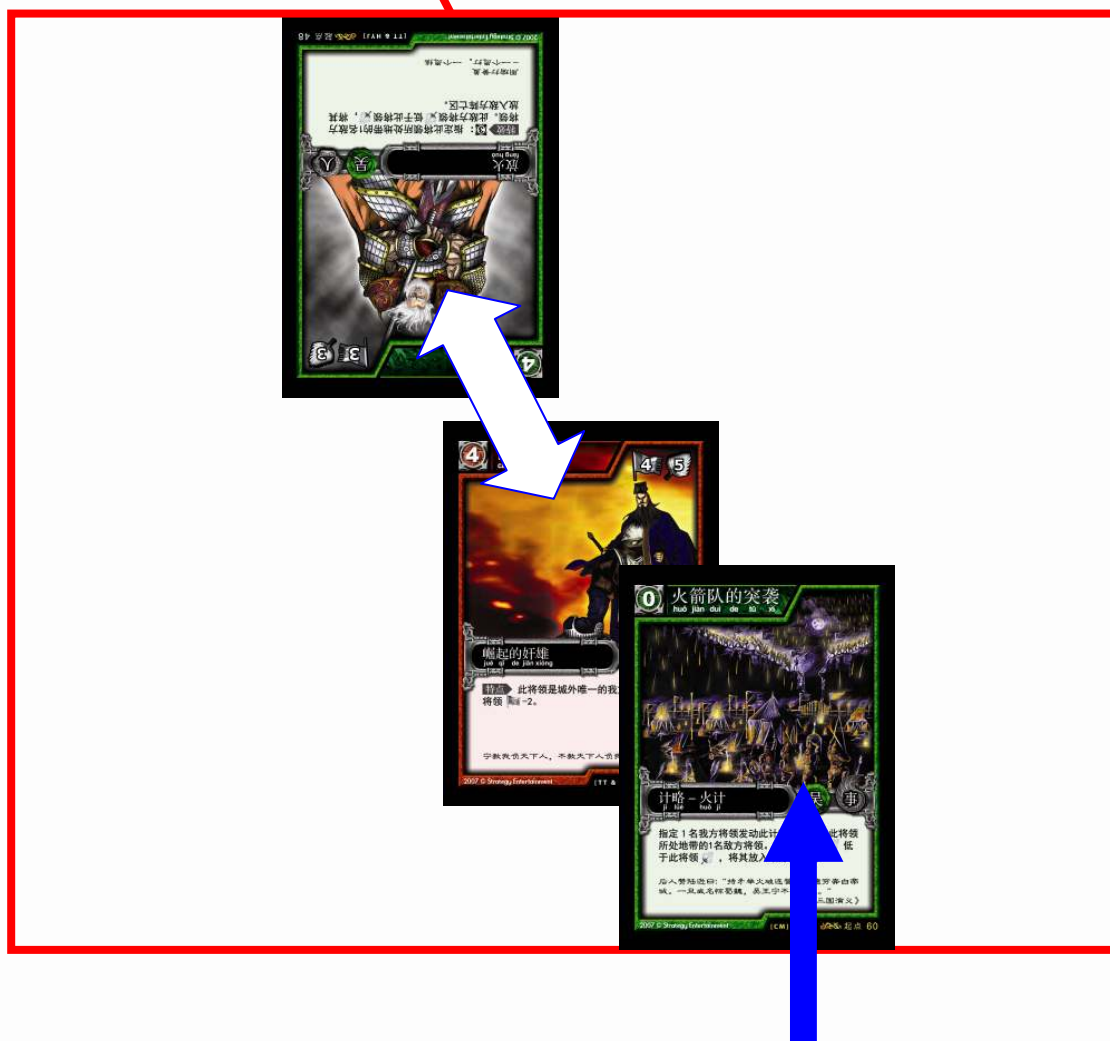


步骤 2：敌方将领从敌城内移动到敌城外，敌方将领回合结束。

战场



步骤 3：我方玩家宣布由哪 1 名我方将领（名称）执行所发动的计略卡（如《火箭队的突袭》），并宣布攻击同一地带的 1 名敌方将领（名称）。此敌方将领[智]低于执行计略的我方将领的[智]时，将之放入阵亡区。此我方将领回合结束，以此类推。这种对决就是[计略攻击]。



3.7.4 守

我方将领不一定每回合都必须选择移动或攻击。任何将领在回合中不移动或攻击自动称为“守”。

3.8 “终”

指[我方此回合结束]。

“终”有 2 大基本规则：

- 1) 向敌方玩家宣布我方此回合结束。如：“终”。
- 2) 让敌方玩家看见我方支付正确的[军费]。

注：当我方一旦宣布“终”时，将不能再执行任何“取”、“兵”、“布局”或“攻守”。

[军费]

[军费]是此游戏的一大特色。玩家在宣布“终”后必须支付[军费]，即供应战场上存在的我方将领的粮食、黄金及武器等。此游戏中的[军费]来源就是“资源卡”！

支付[军费]的计算如下：

在我方宣布“终”后，战场上存有多少我方将领人数，此人数就是我方必须支付的[军费]。如我方有 5 名将领，支付的[军费]就是 5 张资源卡。

支付[军费]的基本规则：

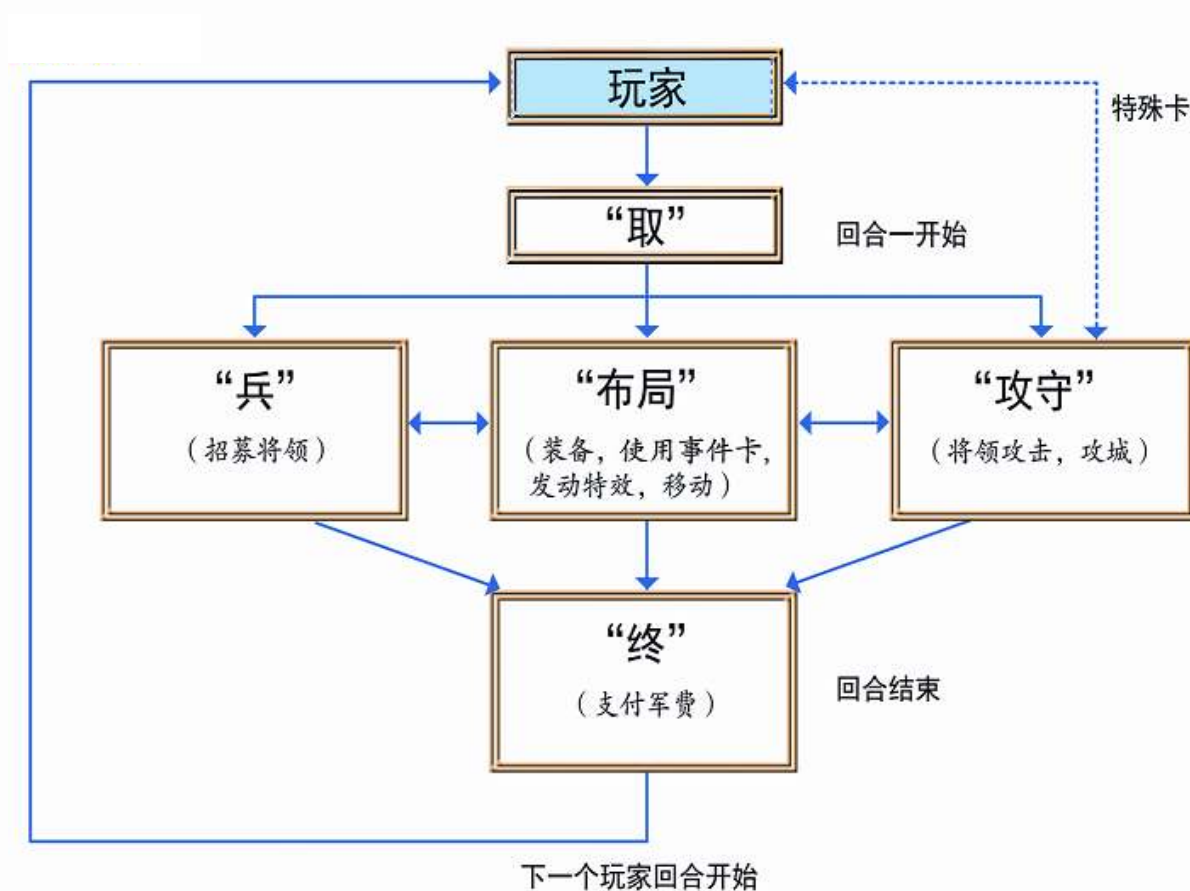
- 1) 确认已宣布“终”（即回合结束）。
- 2) 计算战场上的我方将领总数。
- 3) 从我方资源区取出相同总数的卡放入我方耗费区。必须让敌方玩家目睹。
- 4) 敌方回合开始。

由于“终”时必须支付[军费]，因此战场上越多我方将领，表示我方回合结束时所需支付的军费就越大。所以玩家在招募将领时可得考虑到[军费]的问题！

注：如我方在“终”时无法支付所需的[军费]，等于不攻自破，直接败给敌方！

3.9 游戏程序的流程图

整个游戏过程基本上围绕着双方玩家你来我往，依照“取”、“兵”、“布局”、“攻守”及“终”的步骤进行部署、对弈。以下为简单的程序以供参考：



注：在进行“取”（第 1 步骤）后，玩家是可以交替进行“兵”、“布局”或“攻守”的步骤。如：玩家可以先进行“兵”、“布局”、“兵”、“攻守”再“兵”等。（游戏没有限制一定要先“兵”，然后“布局”，最后才轮到“攻守”）。当然，最后则是完成“终”的步骤。别忘了手牌所能持有的卡限制数量！

3.10 疑问

感谢您购买《将军令》游戏卡和参与《将军令》的游戏！

玩家如果有任何关于本游戏的疑问（如卡效果的处理、将领的移动、攻击等），欢迎上网浏览本公司网址：<http://www.generals-order.com> 查询更多详情（参照“Card List & Artists”）。

也欢迎您对本游戏提供任何意见。请将您的意见电邮至：enquiry@se.sg

术语篇



4.1 游戏专用术语

为了帮助玩家对游戏更容易上手，我们采用了一系列特定的《将军令》专用游戏术语，并一致的应用在所有游戏卡（包括“人”、“物”、“事”及“特”卡）的效果中。以下是主要常见的词汇以供参考：

序号	游戏专用术语	注解
1.	玩家	你和你的游戏对手。
2.	我方	你本身。
3.	敌方	对方玩家。
4.	双方	你和敌方玩家。
5.	卡	《将军令》游戏卡。
6.	将领	游戏中属性=“人”的单位，双方所支配的部下。
7.	手牌	玩家手上所持有的卡。
8.	战场	游戏的基本战斗图，分为“自城内”、“自城外”、“敌城外”及“敌城内”4个地带。
9.	地带	战场上的4大地区：自城内、自城外、敌城外或敌城内。
10.	自城内	我方玩家的城池。
11.	自城外	敌方将领攻击我方资源区的战线。
12.	敌城外	我方将领攻击敌方资源区的战线。
13.	敌城内	敌方玩家的城池。
14.	城外	自城外 + 敌城外。
15.	城内	自城内 + 敌城内。
16.	阵亡区	阵亡将领被放入的地区。
17.	耗费区	使用过的《将军令》卡被放入的地区。
18.	资源区	玩家在游戏开始前放置40-60张《将军令》卡的地区。
19.	军令区	游戏开始前放置“军令”的位置
20.	优势区	放置“优势”卡的位置
21.	游戏除外	战场+阵亡区+耗费区+资源区以外的地区。

序号	游戏专用术语	注解
22.	施计	指定 1 名我方将领发动此计略。此将领所处地带的敌方将领[智]低于此将领[智]，将其放入敌方阵亡区。
23.	找寻	从我方资源区找寻 1 张卡，将此卡亮出，然后放入我方手牌。最后将我方资源区的卡重新洗牌。