



三國殺

規則手冊

YOKA GAMES
PRESENTS

目录

概述 ······	1
游戏配件 ······	1
游戏目标 ······	1
准备开始 ······	2
回合流程 ······	3
死亡 ······	4
结束游戏 ······	4
重要的概念 ······	4
游戏牌 ······	5
基本牌 ······	5
锦囊牌 ······	6
装备牌 ······	8
武将牌 ······	10
进阶规则 ······	15



“★”为需要注意或容易忘记的规则。

概述

三国杀是一个集角色扮演、战斗、伪装等要素于一体的多人卡片游戏。玩家可以通过在游戏里扮演不同身份的角色，在一个完全颠覆的三国历史舞台中，隐藏自己，寻找同伴，并运用各具特色的技能击败敌对势力，最终称霸天下。

游戏配件

四个种类共153张牌



身份牌背面 武将牌背面 体力牌 游戏牌背面

身份牌10张：1主公，3忠臣，4反贼，2内奸
25张角色（武将）牌
104张游戏牌+4张特别卡
10张用以表示体力的勾玉卡片

游戏目标

玩家的游戏目标（胜利条件）是由拿到的身份牌决定的：

● 主公：消灭所有的反贼和内奸，平定天下。

● 忠臣：不惜一切保护主公，胜利目标和主公一样。

● 反贼：杀死主公，推翻统治。

● 内奸：想要成为新霸主的内奸需要除掉除主公外所有角色，最后与主公单挑，杀死主公后成为最后的生还者。

準備開始

■ 決定身份

拿取等同于玩家人數的身份牌（參照下表）：

遊戲人數	主公	忠臣	反賊	內奸
4	1	1	1	1
5	1	1	2	1
6	1	1	3	1
7	1	1	2	2
8	1	2	3	1
9	1	2	4	1
10	1	3	4	2

隨機分給每個玩家一張，抽到主公身份的玩家需立即亮出身份（將主公牌面朝上放在面前），其它玩家保存好自己的身份牌，務必不讓其它玩家看到。

■ 挑選角色

第一次遊戲 帶有特殊能力的角色牌為遊戲提供了無限的可玩，但同時也讓遊戲變得相對複雜。如果是第一次玩三國殺，建議暫且不使用角色牌，每人拿一張四點的体力牌，將身份牌置于体力牌上方，露出當前的体力值。扣減体力時，將身份牌右移挡住被扣減的体力。（如圖）

★ 主公身份的玩家，体力上限加一。

若對三國殺的遊戲牌有了大致的了解，可以嘗試加入角色進行遊戲，按如下的步驟挑選角色：



首先分給主公玩家“曹操”、“刘备”、“孫權”，和另外隨機抽取的2張角色牌，一共5張角色牌。由主公玩家挑選一個角色扮演，並將選好的角色牌展示給其他玩家。

將剩下的24張牌洗混，隨機發給其餘每個玩家各3張（10人遊戲時每人發2張）。接着每人從3張牌里挑選一張扣在自己面前，待所有玩家都挑選好後同時亮出。將剩餘未選的角色牌洗混面朝下放在一旁。

2

3

拿取對應人物体力上限的体力牌（看勾玉的數量），用角色牌蓋住左側。

★主公身份的角色，在其体力上限的基礎上再增加一點，例如三點体力的角色當主公時，他/她的体力上限就是四點，使用四點体力的体力牌。

■ 其它

將遊戲牌洗混，隨機分給每個玩家4張，此為起始手牌（拿在手里的牌稱為手牌）。

★无论角色开始时体力有多少，都只能获得四张起始手牌。

將剩餘遊戲牌放在桌子中央，作為牌堆。

★玩家在遊戲中棄掉的牌放在一旁，組成弃牌堆，弃牌堆里的牌全部正面朝上放置。



回合流程

進行遊戲時，由主公開始，逆時針方向以回合的方式進行，每個玩家的回合可以分為五個階段：

回合開始阶段 → 摸牌阶段 → 出牌阶段 → 弃牌阶段 → 回合结束阶段

I 回合開始阶段

通常可以直接跳過，除非遇到以下兩種情況：

1. 面前橫置着延時類的錦囊時，需要首先進行錦囊的判定（見05頁）。
2. 若自己選擇的角色擁有此階段的技能時，可以使用之（例如甄姬的洛神）。

II 摸牌阶段

從牌堆頂摸兩張牌。（*注：在遊戲裡，若沒有特殊說明，“摸…張牌”指的就是從牌堆最上方摸牌）。

★ 當牌堆的牌摸完時，立即將棄牌堆洗混後形成新的摸牌堆。

III 出牌阶段

可以出任意張牌，加強自己或攻擊他人，只需遵照以下兩條限制：

1. 每回合僅限用1次攻擊一次。
2. 玩家擺在面前的牌（包括自己的裝備和延時類的錦囊）不能有兩張同名的。

3. 大部分遊戲牌在使用後均需棄掉（放入棄牌堆）。

IV 弃牌阶段

在III阶段中，不想出或沒法出牌時，就進入棄牌阶段。此時檢查自己的手牌數，是否超出自己當前体力值——玩家的“手牌上限”等於自己當前擁有的体力值。每超出一張，需要棄一張手牌。

★ 在弃牌阶段之外手牌数超过体力值无需弃牌。手牌数小于等于体力值时不敢主动弃牌。

V 回合結束阶段

除非自己選擇的角色擁有此階段的武將技能，可以使用之，否則直接跳過此阶段，回合结束。輪到右边的玩家行动。

死亡

当角色的体力降到0或以下时，他/她被消灭（被杀死），除非他/她或其它玩家在此时立即打出[桃]来挽救（见05页）。死亡的角色需要弃掉自己的手牌以及面前放置的所有牌，并亮出身份牌。

■奖励与惩罚

- ★ 若主公杀死了忠臣，主公需要立即弃掉自己所有的手牌和已装备的牌。
- ★ 任何人杀死一名反贼时（即使凶手也是反贼），立即摸三张牌。

结束游戏

当以下任意一种情况发生时，游戏立即结束：
1.主公被杀。此时若内奸是唯一存活的角色（有且仅有一名内奸存活），则内奸获胜，除此之外的情况为反贼获胜。
2.所有的反贼和内奸都被消灭。主公和忠臣都获胜。

重要的概念

■最高原则

当规则与卡牌上的说明冲突时，以卡牌上的说明为准，卡牌的优先级如下：

武将技能>游戏牌文字>游戏规则

例如，周瑜的技能“英姿”摸牌阶段摸3张牌，“与规则里”摸牌阶段摸2张牌这一条相矛盾，此时玩家只需遵循“英姿”的技能说明即可。

■花色和颜色

卡牌或规则里提到牌的“花色”和“点数”，就是指游戏牌左上角的扑克花色和数字；提到“颜色”，就是指花色的颜色，即红桃和方块为红色，黑桃和梅花为黑色，一张牌的“颜色”就是这张牌花色的颜色。

■玩家间的距离



玩家间的距离可以直观的从图示中看出：无论顺时针或是逆时针，取最短路径（计算绿色小箭头的数量）即为两名玩家间的距离值。

如图，以六人游戏为例，游戏开始时：D玩家与C、E的距离为1；与B、F的距离为2；与A的距离为3。

玩家间距离的概念在游戏里经常涉及到，多数情况下玩家只能攻击或影响到距离1以内的玩家；当一名角色死亡后，他将不再占据一格位置，即是说，当一名角色被消灭后，他/她左右两边的角色就“挨近”了。

★ 装备马能改变玩家间的距离（见09页）。

攻击范围表示玩家可以用[杀]攻击到的最近距离：游戏开始时，所有人的攻击范围都是1，换言之，都只能使用[杀]攻击到距离1以内的目标。

装备武器（见08页）后可以提升攻击范围。

★ 攻击范围仅仅影响[杀]这一张牌的使用范围，与锦囊的使用距离无关，例如D玩家装备[方天画戟]后可以攻击到A，但依然不能对A玩家使用[顺手牵羊]。

■判定

所谓判定是指从牌堆顶摸一张牌并亮出，这张牌的花色和数字即为判定结果。翻开的这张牌称为判定牌。判定牌通常在判定结果结算后弃掉。

另外判定分主动判定和被动判定两种，除少数具有能主动判定技能的角色外（如甄姬），游戏中大部分的判定属于被动判定，两者的主要区别在于是否能自行决定判定与否。

游戏牌

游戏牌包括基本牌、锦囊和装备牌。

■基本牌



出牌阶段使用的基础攻击牌，攻击一名自己攻击范围内的角色。该角色若没有出[闪]来闪避，便减1点体力（此即为攻击成功）。

★ 游戏开始时攻击距离是1，可以通过武器装备（见08页）来增加攻击范围。

★ 每回合只能用[杀]攻击一次。



受到[杀]的攻击时，可以出一张[闪]抵消这次攻击。通常情况下，[闪]只能在回合外打出。



回复一点体力。

[桃]在以下两种情况下可以使用：

1. 自己回合的出牌阶段，只能为自己使用。
2. 当任意一名角色（包括自己）的体力将要被扣减到0或0以下时对其使用（伤害依然造成，但立即补回），使体力回复到1点。

★ 例如：一名角色的剩余体力2点，此时被[闪电]劈到，扣减3点体力，如果此时该玩家（或其它玩家）合计打出2张[桃]，就能救回该角色的性命（ $2-3+2=1$ ）。

★ 若采用进阶规则中的自杀规则，则自杀的时候不得对自己使用[桃]。

■ 锦囊牌



- 1: 点数和花色
2: 锦囊名称
3: 作用描述
4: 牌的类别标识
5: 背景文字 此文字对游戏没有影响。
6: 延时符号 特殊锦囊的标志，此类锦囊打出后一般不会立即生效，而是要到特定阶段才生效。



出牌阶段对(除自己外)任意一名玩家使用，由对方开始，双方轮流出[杀]，一次出一张[杀]，直到有一方没有[杀](或不出)为止。没有[杀](或不出)的玩家减一点体力。



出牌阶段对(除自己外)任意一名玩家使用，随机抽取并弃掉对方一张手牌，或选择并弃掉一张对方面前的牌(包括装备和横置着的延时类锦囊)。



出牌阶段对(除自己外)距离1以内的一名玩家使用，随机抽取并获得对方一张手牌，或选择并获得一张对方面前的牌(包括装备和横置着的延时类锦囊)。



出牌阶段使用，(除自己外)所有玩家需各出一张[闪]，没有[闪](或不出)的玩家减一点体力。



出牌阶段使用，(除自己外)所有玩家需各出一张[杀]，没有[杀](或不出)的玩家减一点体力。



出牌阶段使用，从牌堆摸两张牌。



出牌阶段使用，所有玩家各加一点体力。
★任何时候体力值不得超过体力上限。



出牌阶段使用，从牌堆摸取等同于现存玩家数量的牌，面朝上放在桌面上，由出牌者开始，按逆时针顺序，每名玩家依次挑选一张，收入手牌。



出牌阶段对(除自己外)装备有武器的玩家使用，令对方出一张[杀]攻击(对方攻击范围内的)另一名指定玩家(可以是自己)，若不如此做(不出[杀]或没[杀]可出)，对方需将当前装备的武器交给自己(收入手牌)。



任何时候，抵消一张锦囊牌(生效时)对一名指定玩家的作用：

1. 抵消只针对一名玩家作用的锦囊(如[过河拆桥])。
2. 抵消诸如[南蛮入侵]这类范围影响的锦囊时，除指定玩家外的人依然受影响。
3. 抵消延时类锦囊时，例如[乐不思蜀]，仅当[乐不思蜀]生效时(需要开始判定时)，方可打出[无懈可击]抵消之。
4. [无懈可击]可以抵消[无懈可击]。

★抵消[闪电]时，[闪电]不会被弃置，而是将[闪电]传递给下家。



延时类锦囊。
出牌阶段对任意一名玩家使用，将此牌横置于目标玩家面前，对方在其回合开始阶段需判定——如果判定结果为红桃，则照常行动，弃掉[乐不思蜀]；如果判定结果不是红桃，则该回合跳过出牌阶段(照常摸牌和弃牌)，弃掉[乐不思蜀]。

★仅当需要开始进行[乐不思蜀]的判定时，才能使用[无懈可击]抵消之(抵消后弃掉[乐不思蜀])。



延时类锦囊

出牌阶段使用，将[闪电]横置于自己面前；当自己下回合进入回合开始阶段时，若面前横置有闪电，则需要判定——若判定结果为黑桃2至黑桃9的牌，视为被[闪电]劈到，减3点体力，并将[闪电]弃掉；否则，将[闪电]传给右边的玩家，右边的玩家在他/她的回合开始阶段需要做同样的判定——以此类推，直到[闪电]劈到一人为止，弃掉[闪电]。

★ 仅当需要开始进行[闪电]的判定时，才能使用[无懈可击]抵消之，但抵消后不弃掉[闪电]，而是将之传递给下家。

★ 若回合开始阶段同时需要判定[闪电]和[乐不思蜀]时，先判定[闪电]。

★ [闪电]造成的伤害视为没有来源。

装备牌

所有的装备牌需要在出牌阶段打出放在面前后方能生效。

除非被弃置或夺取，否则装备牌持久有效。

武器

武器用以改变自己的攻击范围：每把武器还附带一个特殊能力，但即使不满足特殊能力的使用条件，攻击范围仍然有效。

★ 每个玩家只能装备一把武器，若要装备新的武器，需将当前装备的武器弃掉。



- 1: 点数和花色
- 2: 武器名称
- 3: 攻击范围：武器的攻击范围即为[杀]的攻击范围
- 4: 作用描述
- 5: 牌的类别标识
- 6: 背景文字

攻击范围1
出牌阶段可以出任意张[杀]。



攻击范围2
出[杀]时，对方的防具无效。



攻击范围2

用[杀]攻击异性角色时（注意并非异性玩家，角色性别若有疑问请查阅三国志）对方需先作如下二选一：
1.自行弃一张手牌（若此时无手牌则必须选择2）
2.让攻击方摸一张牌。以上动作结束后，结算[杀]的效果。



攻击范围3

用[杀]攻击被对方[闪]避后，攻击者可以弃两张牌（可以是手牌也可以是自己的其它装备牌），强制命中对方，对方无法闪避。



攻击范围3
用[杀]攻击时，只要对方闪避，便可再出[杀]继续攻击。
★ 换言之，可一直出[杀]直到命中对手为止。



攻击范围3
任何时候可以将任意两张自己的手牌当[杀]使用。



攻击范围4
当打出的[杀]是手里的最后一张牌时，可以同时攻击最多3名攻击范围内的玩家



攻击范围5
用[杀]攻击命中后，对方弃掉一匹已装备的马（若有则弃，若无则免）。



马
马能改变玩家间的距离，每个玩家最多装备两匹马。

+1马为防守马，当其它玩家计算和你的距离时，在原有的基础上+1。
-1马为攻击马，当你计算和其它玩家的距离时，在原有的基础上-1。

以04页的图为例，当D装备+1马时，C和E看D的距离变成了2，B和F看D的距离变成了3，A看D的距离就变成4；与此同时，D看其它所有人的距离不变。

当D装备-1马时，D看C和E的距离变成了1，D看B和F的距离也是1，看A的距离则是2，与此同时，其它所有人看D的距离不变。

★ +1马和-1马可以同时装备，但不能同时装备两匹或以上作用相同的马，如两匹+1马。

防具

★每个玩家限装备一件防具,若要装备新的防具,需将当前装备的弃掉。



装备【八卦阵】后,每次需要出[闪]时(例如受到[杀]或[万箭齐发]攻击时),可以选择判定。若判定结果为红色花色(红桃或方块),则等效于出了一张[闪];否则需再出[闪]。

武将牌



- 1: 势力名
- 2: 体力上限
- 3: 武将姓名和称号
- 4: 武将技名称
- 5: 武将技描述
- 6: 背景文字
- 7: 插画作者和卡牌编号

★主公技:下文中提到的“主公技”,是仅有该角色当主公时才具有的;如果身份不是主公,就无法使用这类技能。

刘备

---仁德---

出牌阶段使用,可将手牌分发给(除自己外)任意玩家,可以全给一个人,也可以分别发给不同玩家,每累计发2张为自己加1点体力。

例如:将5张牌分给甲和乙两个人(给甲2张给乙3张),这样刘备可以加2点体力。

★分出的牌,对方无法拒绝,必须接受。

---激将---

主公技:任何需要或能出[杀]的时候,可要求蜀国武将来出,但并不强制,对方可以拒绝,奖惩或技能效果的反馈仅针对最终出[杀]的玩家。

例如:赵云帮刘备出了一张[杀],结果杀死了一名反贼,奖励的3张牌应归赵云。

张飞

---咆哮---

出牌阶段,可以出任意数量的[杀]。



---武圣---

任何时候使用,可将自己的红色花色牌(包括红桃和方块)当[杀]使用,这包括自己面前的装备牌。

★若同时使用到当前装备的红色装备牌的效果时,不可把这张装备牌当做[杀]来使用。

★使用武圣时,仅改变牌的类别(名称)和作用,而牌的花色和点数不变。



---观星---

自己回合开始前,可查看牌堆顶的三张牌,将其中任意数量的牌以任意顺序置于牌堆底,其余则以任意顺序置于牌堆顶。

---空城---

无手牌时,可不受[杀]的影响(包括[决斗]中出的[杀])。

★换言之,空城状态时,他人不能对诸葛亮出[杀]。

★面对[决斗]分两种情况:

1. 在空城状态时对诸葛亮用,诸葛亮因出不了[杀],因此要扣减体力。

2. 在[决斗]过程中(诸葛亮先出[杀]),诸葛亮进入空城状态,此时对手出的[杀]无效,因此[决斗]以平局告终(即双方皆不减体力)。



---龙胆---

任何时候,可以将[杀]当[闪],[闪]当[杀]使用。

★使用龙胆时,仅改变牌的类别(名称)和作用,而牌的花色和点数不变。



---铁骑---

始终可视为装备有一匹-1马;用[杀]攻击时,可首先令对方进行判定,判定结果若为红色花色则视为被[杀]命中(对方不必出[闪],减一点体力),否则对方仍可以出[闪]闪避。

★铁骑装备的-1马是永远存在的,不受任何游戏牌的影响。除此之外,马超依然可以照常装备最多两匹马(+1和-1)。



---集智---

每当自己使用了一张锦囊牌后,便可摸一张牌。

---奇才---

使用任何锦囊牌无距离限制,如[顺手牵羊]。



---制衡---

出牌阶段，可弃掉自己任意数量的牌，并从牌堆补回等量的牌；每回合的最多使用次数等于自己当前受到的伤害值(减少的体力值)+1。
★当孙权没受伤时，每回合仅能使用一次制衡。

---救援---

主公技，吴国武将可以在他们的回合里对孙权使用[桃](并非将[桃]交给孙权)。
★孙权不可以拒绝救援的[桃]。



---奇袭---

出牌阶段，可将自己任意黑色花色的牌(包括自己面前的装备牌)当[过河拆桥]使用。
★使用奇袭时，仅改变牌的类别(名称)和作用，而牌的花色和点数不变。



---克己---

若在出牌阶段没有打出[杀](包括[决斗]中使用的[杀])，则弃牌阶段无需弃牌，即此回合手牌无上限。



---苦肉---

出牌阶段，可主动减一点体力，从牌堆两张牌。可以多次使用该技能。
★若黄盖用此方法自杀，不舷摸牌，直接死亡。



---英姿---

摸牌阶段可摸三张牌(取代摸两张的动作)。
---反间---

出牌阶段，可令任意一名玩家说一种颜色(红或黑)，并抽走自己手里的一张牌，若该牌颜色与所述颜色不同，对方需减一点体力。无论结果如何，这张被抽走的牌都归对方所有，周瑜一回合只能使用一次反间。



---国色---

出牌阶段，可将任意方块花色的牌当[乐不思蜀]使用。
★使用国色时，仅改变牌的类别(名称)和作用，而牌的花色和点数不变。
---流离---

任何时候，受到[杀]的攻击时(不包括[决斗]中)，可弃一张牌，将这张[杀]的攻击对象转移给自己攻击范围内的另一名玩家(这名玩家不得是攻击者本身)。



---谦逊---

始终不受[顺手牵羊]和[乐不思蜀]的影响。

---连营---

任何时候，只要自己手里没牌了就可摸一张牌。



---结姻---

出牌阶段，可弃两张手牌，令自己与一名受伤的男性角色各加一点体力。一回合限一次。

★使用结姻的条件仅为“弃两张牌”和有“受伤的男性角色”，与自己是否受伤无关。

---枭姬---

任何时候，当自己失去一张已装备的牌时，摸两张牌。
★例如以下两种情况可以触发枭姬的效果：
1. 受[顺手牵羊]或[过河拆桥]等影响失去一张已装备的牌。
2. 自己替换装备时弃掉旧的装备牌。



---奸雄---

可立即获得所有对自己造成伤害的牌，包括[杀]、[决斗]、[万箭齐发]、[南蛮入侵]。

---护驾---

主公技，任何需要或能出[闪]的时候，可要求魏国武将来出，但并不强制，对方可以拒绝，奖惩或技能效果的反馈仅针对最终出[闪]的玩家。



---反馈---

可立即获取对自己造成伤害的玩家一张牌(包括手牌或对方面前的装备牌)。

★无论造成多少点伤害，只能取一张牌，若选择手牌则从对方手里随机抽取，面前的装备牌可以由司马懿挑选。

---鬼才---

在任意玩家(包括自己)的判定牌翻开后，可立即从手里打出一张牌，将这张牌作为新的判定牌，并以这张牌上的花色和点数作为判定结果。将原来翻开那张判定牌弃掉。

夏侯惇

---刚烈---

任何时候,当他人对自己造成伤害后,可令对方进行判定:若判定结果不是红桃花色,对方需减一点体力或弃两张手牌(若手牌不足两张则必须减体力)。

★他人无论一次造成多少点伤害,都只需判定一次。

张辽

---突袭---

摸牌阶段,可选择不摸牌,而是从一至两名玩家手里各随机抽取一张手牌加入自己手牌。

★只剩一名其他玩家时,若要使用突袭,则只能选择从一名玩家手里抽走一张牌,并且不能再从牌堆摸第二张牌。

赵云

---裸衣---

若于自己的摸牌阶段选择少摸两张牌,该回合出牌阶段使用[杀]或[决斗]造成的伤害+1(即攻击成功后额外多增加一点伤害)。

李B嘉

---天妒---

可将所有自己的判定牌(即由自己翻开的判定牌)加入手牌。
★这包括司马懿用于改变判定结果的牌。

---遗计---

自己每受到一点伤害,可摸两张牌,将其中一张交给任意一名玩家(包括自己),然后将另一张交给任意一名玩家(包括自己)。

董瓦龙

---倾国---

可以用任意黑色手牌当[闪]使用。
★使用倾国时,仅改变牌的类别(名称)和作用,而牌的花色和点数不变。

---洛神---

回合开始阶段,可进行主动判定(见05页),若判定结果为黑色花色,视为判定成功,则将该判定牌收归手牌,并可以继续判定;若结果为红色花色,视为判定失败,此技能一回合限用一次。

★可以不断的判定,直到不愿意继续或判定的结果变为红色为止。
★若甄姬面前放有[闪电]或[乐不思蜀],依然要进行[闪电]和[乐不思蜀]的判定,这个判定与使用洛神的先后由玩家自己决定。

孙尚

---急救---

自己回合外,可将任意红色花色的牌当[桃]使用。
★使用急救时,仅改变牌的类别(名称)和作用,而牌的花色和点数不变。

---青囊---

出牌阶段,可弃一张手牌为自己加一点体力,可多次使用。

吕岱

---无双---

使用[杀]攻击时,对方需使用两张[闪]才能闪避,如果对方使用[八卦阵],可以判定两次:[决斗]中(包括他人对自己使用的[决斗]),对方每次出[杀]需出两张,否则视为出不了[杀]。

马忠

---离间---

出牌阶段,可弃一张牌(包括手牌和已装备的牌),然后指定两名男性角色进行[决斗](即执行[决斗]这张锦囊牌的效用),并由貂蝉决定出[杀]的先后。一回合只能使用一次。
★离间里貂蝉弃掉的牌不能当作[决斗]牌,可视为使用技能的代价。

---闭月---

回合结束阶段,可摸一张牌。

进阶规则

■ 自杀规则

- 当且仅当体力值为1时,允许玩家对自己出一张[杀],若如此做,视同死亡。
- 只能在自己的出牌阶段自杀。
- 主公不能选择自杀。

■ 特别卡

三国杀游戏附带了四张特别卡(右下角标注有EX00X字样的牌),是为玩家提供更多乐趣而设计的,玩家可以尝试将原有的104张游戏牌中的对应花色(红桃方块Q黑桃2梅花2)取出,用这四张特别卡取代之,也可以只替换其中的几张,然后用这样的卡组进行游戏。

与基本牌组里的同名[闪电]完全相同。

攻击范围3

在自己回合外,若打出一张黑色花色的牌,可立即指定自己攻击范围内的一名玩家出一张[闪],否则被指定的玩家减一点体力。
★在自己回合外出牌,必须在允许的情况下,例如他人与你[决斗]时出[杀],抵消锦囊时用[无懈可击]等等,不能随意出牌。



YOKA
GAMES
www.bgyoka.com