

战国

一场发生在古代中国、3到5名玩家之间、权力与战争的游戏

春秋末年，赵、魏、韩三家联合灭掉了同为晋国四卿的智氏，三家分晋。公元前403年，周威烈王封三家为侯国。《资治通鉴》记载：“周威烈王二十三年，初命晋大夫魏斯、赵籍、韩虔为诸侯……”，史学界以此作为东周时期春秋与战国的分界点。至前221年秦统一六国，两百余年的时间里，战国七雄割据并立，战火连天，互相侵略与吞并，天下百姓苦不堪言。历史的车轮滚滚前行。自然有许多我们耳熟能详的名人轶事，被一一记入史册；而这片古老而广袤的土地上，究竟是谁在改写着天下的命运，亦未可知。

游戏配件

地图一张

国家属性指示物 280 个（4 种颜色*每种 70 个）

一般事件卡 24 张

人物（目标）卡 56 张（21 前期+35 后期）

公共事件卡 24 张

标记标签数枚

骰子 2 个

游戏概述

本游戏将按回合进行，最多将有 15 回合。每一个回合代表一个 10 年的跨度，第一回合从前 370 年开始。第十五回合结束后，游戏将强制结束。玩家们将扮演黑暗中的谋士与幕僚，在每一回合谋划不同的事件，影响地图上战国七雄的国家实力，从而达成自己手中持有的人物卡的目标。如果对自己所事主公心怀不满或者无力扶持，玩家亦可弃之而去，另寻高就。每当完成人物卡的目标，玩家便可获得这位名留青史的人物带来的胜利点数。在游戏结束时，胜利点数最高的玩家即为胜者。

准备

将地图放置在桌面上，其中每个国家领土上有 4 个标志，其中：

士兵代表军事属性，使用红色标志物的数量指示；

铜钱代表经济属性，使用黄色标志物的数量指示；

书笔代表文化属性，使用蓝色标志物的数量指示；

玉玺代表民心属性，使用黑色标志物的数量指示。

国家的属性值上限为 10，到达 10 之后，增加的属性将无效。

国家的属性值下限为 1，到达 1 之后，若该项属性再次被减少，该国家将直接灭亡。

将标志物摆上地图，表示各国的初始属性：

国家	军事	经济	文化	民心
齐	4	5	4	4
楚	4	4	5	4
燕	5	4	4	4
韩	4	4	4	5
赵	4	4	5	4
魏	4	5	4	4
秦	5	4	4	4

从所有公共事件中，挑出“蚕食鲸吞”与“天下一统”。将天下一统背面朝上放置，蚕食鲸吞背面朝上放置其上。之后从余下的 22 张牌中随机抽出 14 张，背面朝上放置其上，成为一摞。

将所有一般事件牌混洗，背面朝上放置为一摞。每个玩家抽取 5 张事件牌。

每个玩家分得一些标签，用来标记事件牌打出时生效的国家。

将所有前期人物卡混洗，背面朝上放置为一摞。每个玩家抽取 3 张前期人物卡，并保留 2 张。将所有剩余的前期人物卡重新混洗，背面朝上放置为一摞。

此时地图将如下所示：

游戏开始

游戏按照回合进行。在每回合中（“各据一方”事件生效时除外），都会有一名玩家成为诸侯盟主。下一回合，其左手边的玩家成为新的盟主。

在每个回合内，如有需要按顺序操作的行动，则都从盟主开始，按照顺时针顺序进行。

每回合的规则流程如下（后文中有对概念与每个流程更详细解释）：

1. 从盟主开始，每个玩家将手中的事件牌补至 5 张。
2. 盟主翻开一张公共事件并进行结算。
3. 盟主进行发言，表明自己本回合对局势的期望与计划。
4. 所有玩家打出手中的 1~5 张事件牌，背面朝上置于面前。玩家可以选择放弃打出事件牌，改为弃置一张人物卡，抽 3 张人物卡并保留其中 1 张。
5. 盟主从每个玩家打出的牌中按照规则挑选事件牌，置于手上，成为本回合将执行的事件卡组。
6. 盟主可阅读事件卡组，之后可选择弃掉其中一张，或是从任一其他玩家面前的事件牌中再抽取一张，亦可选择什么都不做。
7. 盟主按照规则从自己打出的事件牌中挑选事件牌加入事件卡组。
8. 弃置所有玩家打出的，未进入事件卡组的事件牌。
9. 盟主将事件卡组任意排序，之后按照顺序，逐一结算事件。
10. 在任一事件结算完成时，若手中的人物卡目标达成，玩家可以翻开该人物卡，将其明置，并抽取 2 张新的人物卡。保留其中 1 张，弃置剩下 1 张。
11. 所有事件结算完毕后，回合结束。
12. 第六回合结束时，所有玩家需要弃置自己未完成的前期人物卡。第七回合开始时，所有玩家抽取 4 张后期人物卡，并保留 2 张。

公共事件

每回合开始时，公共事件将首先生效。公共事件可能影响多个国家的属性值，或是修改游戏机制。其效果如下：

各据一方	本轮盟主失去效果，下轮重新成为盟主
开诚布公	所有玩家打出的事件都明置
一字千金	所有玩家只能打出 1 张事件，盟主可以打出 2 张
合盟缔约	战争事件全部无效
按甲休兵	本轮军事值不会发生变化
坑儒焚典	本轮文化值不会发生变化
民心不壹	本轮民心值不会发生变化
闭关绝市	本轮经济值不会发生变化
英雄辈出	所有玩家抽一张人物卡
弃甲曳兵	所有玩家弃一张事件牌
出使东瀛	所有玩家选择一张事件牌传给右手边玩家
出使西域	所有玩家选择一张事件牌传给左手边玩家
蚕食鲸吞	四项属性和最高的玩家吞并与之相邻国家中最低的两个
天下一统	天下由四项属性和最高的国家吞并
塞外春回	秦，楚以外，所有国家经济+1，民心+1
天子南巡	燕，韩以外，所有国家经济+1，文化+1
饥馑之年	所有国家经济-1
物阜民丰	所有国家经济+1
铸剑为犁	所有国家军事-1
遣将征兵	所有国家军事+1
覆宗灭祀	所有国家文化-1
百家争鸣	所有国家文化+1
天狗吞日	所有国家民心-1
千室弦鸣	所有国家民心+1

对于“蚕食鲸吞”与“天下一统”中属性和若相同的冲突说明：

属性对比按照属性和→军事→经济→文化→民心的顺序进行比较。若四项属性全部相同，则两国进行一次战争，胜者即为实力更强的国家。

对于“开诚布公”的说明：

此时盟主可以在玩家明置打出的事件中进行选择，但失去之后从事件卡组中弃置/多选择一张事件牌的权力。

对于“一字千金”的说明：盟主可以在阅读事件卡组之后，可以额外从手牌中挑选一张事件打出。盟主失去之后从事件卡组中弃置/多选择一张事件牌的权力。

盟主的方针：

盟主可以随意表达自己推行的政策与期望，同时其他玩家在此时也可以发言对盟主的提议表示支持或反对。

一般事件

对于一般事件，玩家需要在打出时使用游戏提供的标签标明该事件是玩家在哪一/那些国家谋划，亦即该事件对于哪一/哪些国家生效。

一般事件中有两类在此特殊说明：

A/B 事件：玩家需要在 **A/B** 中选择一个进行生效，二者只能选一。

刺杀 B：此卡可在任意时刻打出，无需进入事件卡组进行结算。此时，玩家可以指定任一一名其他玩家作为目标，**掷一粒骰子：**若结果为 **5/6**，玩家可以弃置目标玩家的一张未完成（应为暗置的）人物卡。目标玩家则重新抽取一张人物卡。

抽取人物卡

玩家可以放弃打出事件牌，并弃掉 **1** 张人物卡，从人物卡擦重新抽取 **3** 张，保留其中 **1** 张。

盟主挑选打出的事件：

每位玩家皆可按自愿打出 **1~5** 张事件牌。挑选事件牌的规则是：

若打出 **1** 张，盟主必须选择；

若打出 **2** 张，盟主随机选择其中 **1** 张；

若打出 **3/4/5** 张，盟主随机选择其中 **2** 张。

盟主挑选自己打出的事件牌时，该（些）牌依然暗置，盟主不可重新翻看，但仍可以凭记忆自由挑选。

弃置事件牌

所有玩家打出的事件牌中，未被盟主挑选的事件牌将被弃置。将其标签摘下，并形成弃牌堆。

结算事件

按照事件牌上所写内容结算事件。结算完毕后，将其标签摘下，同样进入弃牌堆。

完成人物卡

人物卡上写有其目标。完成目标将使玩家获得相应的胜利点数。

前期/后期

游戏的前 6 回合为战国前期，之后进入战国后期。在第六回合结束后，第七回合开始前，所有玩家需要弃置手中所有未完成的前期人物卡，抽取 4 张后期人物卡，并保留 2 张。其余人物卡重新洗混后成为一摞。

游戏结束

当任一国家统一天下时，游戏立即结束。此时计算胜利点数，胜利点数最高的玩家即为赢家。按照游戏准备，第十六张公共事件卡是“天下一统”。若在十五回合内尚未出现统一的国家，第十六回合的开始必然使游戏结束。

成为涛涛历史暗流中最汹涌的那一支，给这场乱世画上句号吧！