

三国杀标准版

作者：有故事的人 来源：范文网 www.wtabcd.cn/fanwen/

本文原地址：<https://www.wtabcd.cn/zhishi/a/167896024910685.html>

范文网，为你加油喝彩！

诺基亚2730c-春日作者



红软PPT

更多PPT模版、PPT课件尽在 rsdown.cn

2023年3月16日发(作者：六年级下册第二单元作文)

三国杀3V3为依附于三国杀核心规则的团队对战规则变体，适合6人游

戏或战队交流。

三国杀3V3位置图

对战双方分为两个阵营（冷色阵营和暖色阵营），每个阵营各有三名玩家，

分别做好一名主帅和两名前锋的身份配置。

游戏目标：消灭对方阵营主帅

角色身份：选将身份牌中的主公代表暖色方主帅，忠臣代表暖色方前

锋。内奸代表冷色方主帅，反贼代表冷色方前锋。

双方的座位顺序：

冷色前锋A→冷色主帅→冷色前锋B→暖色前锋B→暖色主帅→

暖色前锋A(围绕桌子)[1]

编辑本段3V3玩法规则

基础配置

武将卡牌：

1.旧3V3：三国杀标准版武将+风包武将-于吉

2.新3V3：原基础上动物图片卡通，去除吕蒙，夏侯惇，张角，曹仁，魏延；增加孙

坚，孟获，徐晃，庞德，诸葛瑾（VS001）

基础卡牌：

1.旧版：使用三国杀标准版卡牌（除去闪电）

2.新版：原基础上，追加黑桃A，梅花Q两张兵粮寸断，将梅花Q无懈

可击改为红桃Q。[2]

选将阶段

阵营分配

首先要了解的是3v3模式中不再存在身份伪装，只分为暖色与冷色两

个阵营。两位主帅在1张主公+1张内奸的身份牌中，以随机抽取的方式决

定阵营的分配：

1.“主公”1名代表暖色方主帅，“忠臣”2名代表暖色方前锋。

2.“内奸”1名代表冷色方主帅，“反贼”2名代表冷色方前锋。

选将步骤

步骤1：将所有武将分为若干堆，每堆8名武将。背面朝上放置。

步骤2：将分好堆得武将牌背面向上由两方队伍主帅分别选取其中一堆。

步骤3：从身份牌中拿出主公和内奸，背面朝上平摊于桌面上。由两方

队伍主帅各抽一张。

步骤4：拿到主公牌的使用暖色系身份牌，拿到内奸牌的使用冷色系身

份牌。下一局直接轮换色系。两方队伍选择的2堆武将，共16名。平摊于

比赛桌面上，待主帅选择。

步骤5：暖色系主将决定由对方主帅先选将或由自己先选将。冷色系主

将决定由对方主将或自己先行动。

步骤6：选将顺序及数量为1、2、2、2、2、2、2、2、1。

步骤7：比赛双方选择的武将均应正面朝上置于本方主帅面前，并全部

展示10秒。

步骤8：全部挑选完毕后，由双方主帅从8张武将中选出3张按顺序背

面朝上放置在本方主帅和前锋位置上，时间30秒。

步骤9：双方放置完毕后，同时亮出。

编辑本段3V3比赛过程

游戏开始前

由冷色方主帅决定由哪一方（冷色或暖色）先行动，决定后，分发每

名角色4张手牌。

游戏开始的第一回合只能由主帅先行动。

游戏过程中

1.身份牌均为正面朝上放置,当一名玩家的行动开始时，横置自己面前

的身份牌;当一名玩家回合结束时，所有人面前的身份牌均为横置状态，则

重置所有人的身份牌。

2.行动顺位：双方交替有一个行动机会，但若轮到其中一方行动时，

该阵营的所有身份牌均为横置状态，且对方阵营仍有身份牌未横置，则应

将行动权交给对方阵营----直到出现1.中所述情况为止。

3.拥有行动权的一方，可以由主帅选择，主帅行动或是前锋行动,若选

择主帅行动，则主帅执行完一个完整的回合后即移交行动权；但若选择前

锋行动，则须分别执行完所有的前锋回合后才移交行动权，换言之，若两

名前锋均未阵亡，则会连续的分别连续的进行两个前锋的回合，两名前锋

的身份牌均会横置。

4.同时机多技能冲突以及濒死求桃时，从当前行动回合的角色开始按

逆时针顺序依次结算。

编辑本段3v3流程示意

1.游戏开始前

. (身份牌仅为标示，不具备标准游戏模式中的身份作用。)

2.选将

(详细信息见3V3游戏规则)。

3.武将选择完成后

决定先手顺序。

4.游戏开始

例暖色方拥有先手权，则暖色主帅先行动.主帅将其面前的身份牌“主

公”横置.

5.轮到冷色一方行动

主帅可以选择让自己行动或让己方前锋先行动,例如冷方主帅让冷色

前锋，则该前锋将其身份牌“反贼”横置.

6.冷色前锋全部行动

再次轮到暖色一方,由于主帅已经横置,所以只能由主帅选择一名前锋

行动.该前锋将其身份牌“忠臣”横置.

7.到冷色一方

冷色一方只剩主帅未行动过,所以主帅开始行动,将其身份牌“内奸”

横置.

8.轮到暖色一方

此时场上所有人的身份牌均处于横置状态,所有人将身份牌重置,由拥

有行动权的暖色一方的主帅选择让自己先动还是己方前锋先动.

9.当前锋全部阵亡时

轮到该阵营行动时,只能由主帅行动.将其身份牌横置.

10.冷色一方选择

主帅先动,横置身份,回合结束后又轮到暖色一方,此时暖色一方无人

可行动并且冷色方还有人未行动过,则暖色一方应交出行动权,由冷色一方

未行动的玩家行动.

11.全部行动过后

所有人重置身份.重复以上步骤直到一方主帅阵亡.[1]

编辑本段胜负判定

3v3每局正式比赛时间为40分钟，加时5分钟，以暖色方或冷色方一

方主帅阵亡判定胜负经典古诗句：

- 1.当暖色方主帅阵亡，则判定冷色方阵营胜利。
- 2.当冷色方主帅阵亡，则判定暖色方阵营胜利。
- 3.当双方身份牌都横置，则需先经过双方武将存活数量定胜负。
- 4.当双方存活的武将数量持平，则按照双方已损失的体力值判定胜负。

编辑本段其他守则

普牌的变体规则

南蛮入侵：指定目标为除自己外所有角色，且可指定顺时针或逆时针

方向出“杀”。

万箭齐发：指定目标为除自己外所有角色，且可指定顺时针或逆时针

方向出“闪”。

桃园结义：指定目标为所有角色，且可指定顺时针或逆时针顺序回复1

点体力。

五谷丰登：指定目标为所有角色，且在翻开牌前可指定顺时针或逆时

针拿牌。

奖惩

杀死任意一名角色，新生儿脸红 可以立即摸2张奖励牌，即使杀死的是同阵营的

队员（旧版为3张）。

主公技

3v3的规则变体中限定不可使用主公技。

关于交流

3v3比赛进行中禁止队员之间一切语言和手势交流。

编辑本段3V3比赛线上手册

选择模式

随机模式

挑选了这个模式的玩家将随机地和其他玩家组成一队并对抗另一队的

玩家。

当玩家进入随机模式的房间时会随机出现在任一位置上。游戏开始时，系

统将自动分配开始游戏的6人到各自的阵营，也将随机分配主帅与前锋的

配置。该游戏模式比较适合初次接触3v3模式、喜欢略微轻松的竞技体验

或是未能凑齐6人对战的玩家们。

团队模式

挑选了这个模式的玩家将可以自行选择位置，并以团队形式对抗其他

团队。

选择了团队模式的3v3房间，当玩家进入房间时就可以自行选择要成

为主帅或是前锋，无需等待开始游戏后系统的随机分配，更为人性化也更

为主观。该游戏模式毫无疑问适合喜欢团队对战、喜欢高强度竞技体验

的玩家们。

选将阶段

选择武将

系统将随机分配两队成为暖色方与冷色方，并将在下一局对战时调换

阵营。随机在32个武将中挑选16个在屏幕中排开后，由暖色方主帅决定

由自己或对方主帅先选将。

选将顺序及数量仍为：1、2、2、2、2、2、2、1，所选武将均在靠

近己方的位置作展示。

分配武将

双方主帅需要在所选8名武将中选定3名，并按照它们的配合与特性

安排到左前锋、主帅、右前锋的位置。这需要主帅充分了解武将们的技能

特性与配合度，还需同步考虑对方的选将和组合，尽可能分配出完美并且

能压制对方的武将组合来。

游戏开始

冷色方主帅将有权利决定是哪一方先开始行动，点选“主公”（代表

暖色方）或内奸（代表冷色方）的身份牌即可。接下来的对战过程则与玩

法规则中所述一致。

线上特色

指定前锋行动

主帅指定哪一方行动不必横置其面前的身份牌，只需点选人物卡牌就

可以完成了。当角色行动过后，还会在头像处显示“已行动”的提示，一

目了然。

系统将随机分配两队成为暖色方与冷色方，并将在下一局对战时调换

阵营。随机在32个武将中挑选16个在屏幕中排开后，由暖色方主帅决定

由自己或对方主帅先选将。

选将顺序及数量仍为：1、2、2、2、2、2、2、1，所选武将均在靠

近己方的位置作展示。

指定锦囊方向

在南蛮入侵、万箭齐发、五谷丰登、桃园结义的锦囊牌生效前，只需

轻松点击箭头即可完成顺时针逆时针的方向指定，快捷方便。

编辑本段3V3比赛选手规范

所有参赛选手须按以下条款进行比赛，若有违反由当执主裁视情况予

以芦笋的营养价值 扣分。

一.比赛开始前由双方队长决定主帅，决定后双方主帅入场，其余队

员在选手等待区等待。

二.双方主帅就位后按照“3V3比赛流程”中的“选将流程”进行选

将，选将后其他所有选手入场就位。

三.所有摸牌、翻牌的工作均有裁判执行，选手不得擅自从牌堆摸牌

或翻牌。

四.比可爱的桌面赛开始后，选手之间不得以包括语言、手势、眼神等任何方式

交流。一经发现由主裁视情况予以扣分。选手故意发出声响由边裁视情况

予以扣分。

选手每次出牌或执行其他行动都有一定的时间限制，逾时视为放弃行

动，并且每次执行行动及打出的牌均不可收回。

具体规定

1.回合开始阶段

若此阶段有可发动的武将技能，选手有5秒的时间决定是否发动。若

发动武将技能须声明所使用的技能。

2.判定阶段

若此阶段选手有需要判定的延时类锦囊，须等待裁判倒数“3,2,1，生

效”后才可翻开判定牌。

3.摸牌阶段

若此阶段有可发动的武将技能，选手有10秒的时间决定是否发动。若

发动武将技能须声明所使用的技能。摸牌阶段不能主动跳过，若选手不摸

牌直接出牌由裁判视情况予以扣分并补摸牌。

4.出牌阶段

于此阶段，选手使用的每一张牌或发动技能须声明，若不声明所使用的牌或技能视为放弃出牌并进入弃牌阶段。此阶段选手使用的违规牌须收回手中并且本回合不能再次使用此牌，由裁判视情况予以扣分，若违规使用“杀”则倒回手牌并视为本回合已经出过“杀”。

选手每张出牌间隔时间不能过长，最多20秒时间，由裁判掌握时间，时间过长为执行任何行动则视为放弃出牌并进入弃牌阶段。使用“过河拆桥”、“顺手牵羊”时，须先指定目标，确认无人使用“无懈可击”响应后再指定具体牌。若指定手牌则须做出选择后等待裁判将目标牌弃掉或交给选手手中，选手不得直接接触其他人的手牌。

一位选手出牌时，其他选手应将手牌面向下排开放置于桌面，不得将手牌置于桌面以下。有需要选手做出响应时可拿起手牌决定是否出牌响应。若有可发动的武将技能同样须声明所使用的武将技能。

5.弃牌阶段

此阶段选手须将手牌弃至与当前体力值相等，若进入下一阶段后由裁

判发现选手手牌数多余当前体力值，该选手须随机失去相应数量手牌并由

裁判视情况予以扣分。

6.回合结束阶段

若此阶段有可发动的武将技能，选手有5秒的时间决定是否发动。若

发动武将技能须声明所使用的技能。

五.选手在比赛过程中不得做接打电话、收发短信等与比赛无关的事情，

一经发现由裁判视情况予以扣分。如有特殊情况需离开桌面时，应由裁判

封牌等待该选手回到比赛中。选手回到比赛后，由裁判视情况予以扣分并

宣布比赛继续进行。

六.“死亡”的选手须离开桌营业收入增长率计算公式面，在选手等待区耐心等待比赛结果，不

得干扰其他还在进行比赛的选手。

七.比赛过程中不得向裁判询问任何与规则有关的问题，若提问视为故

意提醒，由裁判视情况予以扣分。对比赛规则有疑问在赛前赛后与裁判交

流。具体规则以“标准版FAQ”为准。

八.比赛中裁判出现操作失误时选手不得直接质疑裁判，不得干扰比赛

进程，出现的任何问题赛后可向仲裁委员会提出申诉。干扰比赛进程直接

判负。

九.目前比赛采用3分判负制度，即每一局比赛若有队伍被扣至3分或

以上，直接判本局为负。若还有下一局比赛则休息过后进行下一局的比赛。

期间选手有任何问题可向仲裁委员会提出申诉，不可直接攻击裁判。

十.比赛结束后选手有5分钟的休息、讨论、申诉时间，到说服的意思 时后进入下

一局比赛。

十一.所有选手须遵守以上原则，认真的打好每一场比赛。

编辑本段裁判手册

注意事项：

1.裁判在整个比赛流程中，不可以提示玩家任何技能（除锁定技）的

发动。除特殊技能冲突。

2.比赛流程中，如任何玩家未说出技能名称或未表示出（除锁定技），

则算作此玩家放弃施放该技能或为暴露张。

3.武将锁定技能在发动时，裁判需告知被发动人。

4.比赛流程中，牌堆归裁判掌握，任何涉及到牌堆的内容，均需由裁

判翻出规定的牌数交由执行人。例如：判定、摸牌。在牌堆没有用完的情

况下，不得进行洗牌、切牌、换牌。

5.裁判的扣分判罚需要和选手明确说明，选手为什么被扣分。3分第

一分，还有2分。当还有1分时重点强调，若是犯规将被判负。判负需要

宣布本场比赛结果，告知选手若是不服判罚可去组委会声请仲裁。

6.注意观察选手作弊行为，调换选手需要在新的一局。

7.注意检查比赛用牌是否有记号，发现记号及时调换。

8.各阶段武将技能等待时间

9.南蛮入侵等群体锦囊注意响应无懈可击在结算，中途出现反馈技能

结算时不要忘记继续结算锦囊。

10.宣布比赛结果后，注意要求选手队长签成绩单。

边裁（暂定名）的职责：

1、边裁需要对场上每名选手的行动做出相应判断，例如：叹气、咳嗽、

手势、眼神等等，并对选手做出警告，直至罚分。

2、需要注意赛场周围，是否是有影响比赛的观众，并对有问题观众做

提示，直至清理出场。

3、负责记分牌和重要事项的记录（如扣分，判罚，胜负，等）

4、弃牌堆整理

比赛记分：

双方每方均有技术分三分，每犯规一次扣除一分，三分扣光后，立即

判负。

裁判作为整场比赛的灵魂人物，对每一个环节都要认真负责，做出的

正确判罚也是神圣不可侵犯的。

淘汰赛：

对战双方分为两个阵营,每个阵营各有三名玩家,分别做主将和两名前

锋的身份配置，比赛打满3局，主将轮换，不能重复。

积分循环赛

胜：

1、连续两局获胜积3分：

包括对方比赛最后阶段悬殊太大认输，包括比赛最后超时计算武将存

活、失血量判输，包括第二局弃权

2、2比1获胜积2分：

负一局、胜二局包括轮空

负：

1、2比1失败积1分：

负二局、胜一局包括轮空

2、0比2失败积0分：

包括对方比赛最后阶段悬殊太大认输，包括比赛最后超时计算武将存

活、失血量判输，包括弃权

条件：

比赛阶段悬殊太大认输

比赛最后超时武将存活数量、已损失的体力值结算判输

弃权、轮空

队伍分组：

第一轮队伍种子安排或随机安排对抗桌比赛，根据比赛后的积分结果

分出胜者组、败者组，二组算出积分接近队伍进行第二轮比赛。

以此类推六轮后进行胜负积分排名算出名次

重要原则：

【1】避免两个队伍重复相遇比赛

【2】积分相同，小分计算各队，对手积分排名，还相同继续计算对手

的对手积分，以此类推

【3】每个裁判认真记录比赛结果并双方队长确认

【4】裁判委员会分3组计算积分排名，取相同结果公布

编辑本段三国杀3v3FAQ

基础规则

[Q]游戏双方三人座位如何决定？[A]依次为A前锋、A主帅、A前锋、

B前锋、B主帅、B前锋。

[Q]游戏使用怎么样的身份牌？[A]A主帅为主公，A前锋均为忠臣。B

主帅为内奸，B前锋均为反贼。

[Q]胜利条件是什么？[A]杀死对方的主帅同时自己主帅存活。

游戏开始

[Q]双方的主帅如何决定？[A]由本方3人商议决定。在多局对抗或者

循环赛制中，3人轮流担任主帅。主帅负责决定本方的武将人选、座位安排和行动的先后顺序。

[Q]双方挑边的流程是怎么样的？[A]首先双方主帅由自己摸到的身份

牌决定A或B方。主公牌的为A，内奸牌的为B。A方拥有首先挑选第一个

武将的权利，B方拥有在游戏开始时决定双方先后手的权利。第一局游戏结束之后，双方互换AB方进行下一局游戏。

[Q]双方选择武将的流程是怎么样的？[A]首先由裁判在所有35张角色

牌中随机挑选16张亮明于桌面上，然后从A方开始，按照

1-2-2-2-2-2-2-1的顺序依次挑选这16张角色牌。然后双方主帅从8张

角色牌中选择3张置于己方3人的体力卡下面，待游戏开始之后亮明。

[Q]选择A方时，能否看到16张武将牌的具体角色？[A]不能。

[Q]双方的行动顺序如何决定？[A]挑选完武将并亮明之后，由B方决

定哪方先手行动。先手行动方必须从主帅回合开始游戏。此时开始先手方

的主帅回合（横置自己的身份牌）。

[Q]B方决定先后手时，能否看见自己的手牌？[A]不能。

回合行动顺序

Q]先手方主帅回合行动结束之后，后手方如何行动？[A]由后手方主帅决定进行主帅回合或者前锋回合。回合的当前行动人横置自己的身份牌之后开始自己的回合开始阶段。如果选择主帅回合，则主帅执行完自己回合之后行动权交给对方。总的流程为：主帅回合-主帅/前锋回合-前锋回合-前锋/主帅回合 „ „

[Q]前锋回合行动的先后顺序由谁指定？[A]己方主帅。

[Q]己方3人均执行过一次自己回合之后，如何重置身份牌？[A]待下一轮己方行动时，重置全部的3张身份牌，同时主帅决定开始新的主帅回合或前锋回合。

游戏规则改变

[Q]3V3团队对抗赛时，距离如何决定？[A]由天然座位距离决定，相邻的默认距离为1。

[Q]3V3团队对抗赛时，主帅是否拥有主公技？[A]否。[Q]3V3团队对抗赛时，主帅是否额外增加一点体力上限？[A]是。

[Q]3V3团队对抗赛时，濒死角色求桃的顺序如何决定？[A]从当前回合

行动人开始，逆时针方向每个角色依次决定是否对其使用【桃】。

[Q]3V3团队对抗赛时，群体锦囊的结算顺序如何决定？[A]结算群体锦

囊（南蛮入侵、万箭齐发、五谷丰登、桃园结义）时，由锦囊的使用者决

定按照顺时针或者逆时针依次结算。

[Q]3V3团队对抗赛时，结算方天画戟的效果时顺序如何决定？[A]由装

备【方天画戟】的人决定3个杀的目标的先后结算次序。

[Q]3V3团队对抗赛时，如果出现同时机多技能冲突时，如何决定先后

顺序？[A]从当前回合行动人开始，依照逆时针依次响应。

[Q]3V3团队对抗赛时，杀死其他人的奖惩如何决定？[A]杀死任何一个

角色都可以获得摸3张牌的奖励，己方主帅杀死己方前锋时不需要弃掉所

有牌。己方前锋杀死己方主帅时游戏结束，判为对方获胜。双方主帅在同

一结算过程中死亡时，按照结算的先后顺序决定。如果为结算群体锦囊的

过程，则由指定顺序进行。其余情况按照逆时针顺序，某方的主帅先死亡

时，立即判对方获胜，结算过程中止。

积分规则与赛制

[Q]两队比赛的基本赛制是什么？[A]两队依次作为A、B方进行一场比

赛，如果两场比赛均为同一队获胜，则判为该队获胜。如果是积分赛，则

该队积3分，对方积0分。

[Q]如果两队的两场比赛1比1打平，如何判定胜负？[A]此时比较小

分。小分由以下几个优先级递减的计算过程决定：

- 1.获胜时己方的存活人数多的小分占优
- 2.获胜时所用的回合数少的小分占优
- 3.获胜时己方已损失的体力值少的小分占优
- 4.获胜时对方存活人数少的小分占优
- 5.获胜时对方剩余总体力值少的小分占优
- 6.累计犯规次数少的小分占优
- 7.若以上均相同，则由双方主帅抽牌比较大小决定

若为积分赛，则小分占优的队积2分，占劣的队积1分。

[Q]比赛中是否可以更换替补？[A]一局比赛过程中不能替换，比赛结

束后下一局开始前允许更换替补队员上场比赛。

[Q]一场比赛的时间如何控制？[A]每一方每次挑选角色牌的时间为30

秒，每方决定位置次序和行动顺序的时间为30秒，每个行动回合的时间限定为3分钟。每方每轮有1次申请超时的机会，时间延长为5分钟。如果比赛开始半小时后双方都没有杀死任何一个角色或者没有任何人进入过濒死状态，则该场比赛判为和局。一轮两场比赛均为和局时，由小分决定胜负。

[Q]淘汰赛的赛制？[A]采用双淘汰赛制。抽签决定对阵顺序，然后进行一轮两场的对抗，失败的队伍进入败者组，败者组失败的队伍被淘汰。胜者组冠军与败者组冠军进行决赛，如果胜者组冠军在决赛中失败，则再进行一次一轮两场的决赛，获胜方为冠军。如果出现奇数队的情况，抽签或者由裁判决定轮空队伍。

[Q]循环赛的赛制？[A]进行单循环比赛。如果进行分组，则每组4-6支队伍。每一轮两场比赛，获胜方，小分获胜方，小分失败方，失败方的积分分别为3、2、1、0分。

编辑本段边锋保护轮

边锋保护轮的本质是规则上不允许任何一个武将无间隔的动两次！（由于官方介绍没有具体讲，大多数人面杀，甚至某些裁判都会忽略掉这个问

题)。下面举例说明：暖色：1血暖边（未行动）暖主（已行动）死人

冷色：冷边（已行动）冷主（正在动）冷边（已行动）

这时冷主动，若冷主动，杀死1血暖边，结束回合。依照游戏规则，

冷主动完应该是暖边动，但暖边已死，很多人就会直接让冷动，这是不对

的，因为本着绝不能让同一个角色无规则连动2次的基本规则，这时应该

直接暖主动，然后再进入冷主边三连动-暖主动-冷主边三连动的循环.猪肉英文 ...

由边锋保护轮出现的战术

暖色：1血暖边（未行动）暖主房屋协议书怎么写（正在动）1血暖边（未行动）冷

色：冷边（已行动）冷主（未行动）冷边（已行动）

此时暖主收双边，然后冷主动，之后由于暖双边死，不能动，进入边

锋保护轮，暖主再动，也就是说暖主两次连动之间只隔一次冷主动，此时

若暖主是爆将（例如黄月英），则很可能大爆发，直接翻盘。这是一种暖

主卖边最后收边求爆发的战术。

冷色注意事项

暖色：1血暖边（未行动）暖主（已行动）死人

冷色：鱼朝恩 冷边（已行动）冷主（正在动）冷边（已行动）

此时，若暖主为可能爆发型武将（如月英，孙尚香，甄姬），而此边

为辅助或素将（如郭嘉，司马，1血黄盖或被乐的XXX），冷主可考虑不杀

此边锋，那么接下来暖边动（无威胁），接着冷可再放冷2连收此边并压

制暖主.

更多 在线阅览 请访问 https://www.wtabcd.cn/zhishi/list/91_0.html

文章生成doc功能，由[范文网](#)开发