



《西游妖经》

# 分层规则说明书

入门级规则 · 基础完整版 · 进阶规则 · 完整规则索引

## 使用方式

第一次游玩时，先看“牌面快速识别”，再读“入门级规则”；读完即可按六人局开始游戏。游玩过程中逐步熟悉“基础完整版”。遇到状态、判定、法宝连锁或特殊结算时，再查“进阶规则”和“完整规则索引”。

## 目录

0. 牌面快速识别

1. 入门级规则：读完即可开始游戏

2. 基础完整版：游玩中逐步熟悉

3. 进阶规则：状态、判定与特殊结算

4. 完整规则索引：争议时查阅

附录： 不同人数设置说明

## 0. 牌面快速识别

牌面左上角的点数和花色用于判定；牌名下方的文字是卡牌效果；角色牌上的数字是体力上限，不是当前体力。当前体力等于手牌数。

### ◆ 0.1 角色牌怎么读



左上角 A♦：点数与花色，用于判定、同花色、红黑等效果。

“角色牌（马）”：说明这是一张角色牌，且属于“马”身份。

数字 6：这是体力上限。当前体力仍然看手牌数。

白龙马：角色名称。

《意马》：角色技能名称；下面文字是技能效果。

### ◆ 0.2 常见牌型

游戏主要包含角色牌、基本牌、术法牌和法宝牌。

|                       |                       |                     |                            |
|-----------------------|-----------------------|---------------------|----------------------------|
|                       |                       |                     |                            |
| 角色牌<br>决定当前角色、体力上限与技能 | 基本牌<br>如“咻”“蟠桃”“人参果”等 | 术法牌<br>一次性使用，产生即时效果 | 法宝牌<br>佩戴后持续生效；通常有装备/坐骑等类型 |

# 1. 入门级规则：读完即可开始游戏

本部分采用六人局。

## ◆ 1.1 游戏目标

《西游妖经》是一个西游题材的阵营棋盘卡牌游戏。玩家分为师徒方和妖魔方。

- 师徒方：唐僧和徒弟。
- 妖魔方：妖魔。
- 六人局中，师徒方为唐僧 1 人 + 徒弟 2 人；妖魔方为妖魔 3 人。

## ◆ 1.2 胜利条件

- 师徒方胜利：一共获得 3 份妖经（当一个妖魔角色被攻击到体力为 0 时，师徒方则获得它这 1 份妖经），并且唐僧在战场上。
- 妖魔方胜利：唐僧在妖魔手上，并且战场上没有徒弟。

## ◆ 1.3 六人局游戏准备

1. 从角色牌中拿出 1 张唐僧角色牌、随机 2 张徒弟角色牌、随机 3 张妖魔角色牌。
2. 六位玩家随机抽取这些角色牌，并公开放在自己旁边。
3. 每位玩家获得对应的身份卡。例如，抽到猪八戒的玩家获得“猪”身份卡；抽到妖魔角色的玩家获得“妖”身份卡。
4. 从唐僧玩家开始，依次把自己的身份卡放到战场上。
5. 每位玩家摸 3 张牌，作为起始手牌。
6. 从唐僧玩家开始，顺时针行动。

## ◆ 1.4 战场与位置

桌面上有一个想象中的格子棋盘。每个角色用身份卡表示，放在棋盘上。

- 十字相邻：上下左右相邻。普通攻击和施救主要看十字相邻。
- 相连：周围 8 个格子都算相连，包括斜角。角色能否继续留在战场，主要看是否与其他身份卡相连。

## 退出战斗 / 下场

退出战斗时，将身份卡移出战场；手牌保留；佩戴的法宝和当前角色牌进入弃牌堆；所有状态消除。

- 若角色处于濒死状态且无人施救，立即退出战斗。
- 若身份卡不与任何其他身份卡相连，则退出战斗。
- 妖魔玩家不能通过主动移动或主动让自己的小弟退场来使自己退出战斗。
- 玩家退出战斗后，要等到下一次自己的回合，才能开始摸牌。

## ◆ 1.5 体力

玩家当前的手牌数就是当前体力值。角色牌上写的数字是体力上限，不是当前体力。

- 你有 5 张手牌，就有 5 点体力。
- 受到 1 点伤害，通常弃掉 1 张手牌。
- 手牌为 0 时，进入濒死状态，可能退出战斗。

## ◆ 1.6 每回合流程

1. 摸牌阶段：如果体力未满，就摸 1 张牌。
2. 出牌阶段：可以进行以下行动。
  - 花 1 点体力，主动移动到某个相连空位。
  - 花 2 点体力，与十字相邻的身份卡交换位置。
  - 花 1 点体力，普通攻击十字相邻角色。
  - 使用角色技能。
  - 使用 1 张基本牌或术法牌。
  - 使用 1 张法宝牌，将其佩戴到角色牌旁边。
  - 花 2 点体力，明置另一张符合自己身份的角色牌，原角色牌收回手牌。
  - 若相连位置有空位，花 1 点体力，召唤 1 张小弟卡到战场上。
  - 若不在战场上，可以按 2.2 的规则加入战斗。
3. 弃牌阶段：如果手牌数超过体力上限的一半，就弃到体力上限的一半以内。

## ◆ 1.7 普通攻击与闪避

普通攻击需要目标在上下左右相邻位置，并花费 1 点体力。被攻击者可以选择闪避、打出“咻”，或受到伤害。

- 闪避：若上下左右有空位，可以不花体力移到该空位。
- 打出“咻”：使针对自己的普通攻击或术法牌无效。
- 受到伤害：若不能闪避，也不能打出“咻”，受到 1 点伤害。

## 2. 基础完整版：游玩中逐步熟悉

本部分包括身份与角色、加入战斗、濒死施救、小弟、法宝、抓唐僧和救唐僧规则。

### ◆ 2.1 身份与角色

每位玩家有一个固定身份，整局不变；玩家当前扮演的角色可以变化。身份决定阵营和可使用的角色范围，角色决定当前体力上限与技能。

- 身份包括：唐、孙、猪、沙、马、妖。
- 例如“猪”身份玩家可以扮演猪八戒、天蓬元帅、猪刚鬣等猪系角色。
- 角色牌上的数字是体力上限；当前体力仍由手牌数决定。

### ◆ 2.2 加入战斗

不在战场上的玩家，在自己回合的出牌阶段，若有 7 张手牌，可以加入战斗。

1. 选择一张符合自己身份的角色牌。
2. 花 2 点体力。
3. 将角色牌明置于自己旁边。
4. 将身份卡放入战场，并且必须与至少一张其他身份卡相连。

若玩家不在战场上，体力上限默认为 7。唐僧玩家不论是否在场，体力上限始终为 6。

## ◆ 2.3 濒死与施救

场上角色体力为 0 时，进入濒死状态。此时，十字相邻且在场上的角色可以花 2 点体力施救，令其摸 1 张牌。若无人施救，该角色退出战斗。

## ◆ 2.4 小弟

每位角色默认的小弟数量上限为 1，由主人支配。主人退出战斗时，其小弟全部退出战斗。

- 主人可花 1 点体力，让小弟主动移动到某相连空位。
- 主人可花 2 点体力，让小弟与十字相邻身份卡交换位置。
- 主人可花 1 点体力，让小弟退出战斗。
- 小弟受到 1 点伤害，立即退出战斗，不能被施救。

## ◆ 2.5 法宝

法宝牌明置于角色牌旁边，提供持续效果。每名角色的法宝上限为 1；更换法宝时，原法宝进入弃牌堆。法宝牌分为装备、坐骑等类型，具体效果按牌面文字结算。

## ◆ 2.6 抓唐僧

如果妖魔普通攻击唐僧并造成伤害，妖魔可以弃 2 张手牌，然后尝试抓唐僧。

1. 唐僧玩家将唐僧角色牌暂时放入手牌。
2. 妖魔玩家从唐僧玩家手牌中随机抽 1 张并展示。
3. 若抽到唐僧角色牌，唐僧被妖魔抓走。
4. 若唐僧在妖魔手上，并且战场上没有徒弟，妖魔方立即胜利。

## ◆ 2.7 救唐僧

如果唐僧角色牌在妖魔玩家手里，徒弟普通攻击该妖魔并造成伤害后，可以弃 2 张手牌，然后尝试救唐僧。

1. 妖魔玩家将唐僧角色牌暂时放入手牌。
2. 徒弟玩家从该妖魔玩家手牌中随机抽 1 张并展示。
3. 若抽到唐僧角色牌，立即交给唐僧玩家。
4. 唐僧立即加入战斗。若持有唐僧角色牌的妖魔退出战斗，也必须立即将唐僧角色牌交给唐僧玩家，唐僧也立即加入战斗。

## 3. 进阶规则：状态、判定与特殊结算

### ◆ 3.1 定身状态

定身状态表示角色被限制行动。用身份卡翻面表示。

- 回合外：不能闪避、不能出牌，但可以正常摸牌。
- 回合开始时：跳过摸牌阶段和出牌阶段，直接进入弃牌阶段，然后解除定身。

### ◆ 3.2 魔罗状态

魔罗状态表示角色在自己的回合中会被敌方暂时控制。用角色牌翻面表示。

在本人回合摸牌阶段结束后，由场上手牌数最少的敌方玩家控制该角色及其一半手牌。若有并列，由进入魔罗状态的玩家选择控制者。控制结束后，魔罗状态解除，该玩家进入弃牌阶段。

### ◆ 3.3 负面状态

定身和魔罗统称为负面状态。负面状态不能叠加。若一个角色已经处于负面状态，一般不再叠加新的负面状态，除非牌面效果另有说明。

### ◆ 3.4 控制其他玩家

当玩家 A 控制你的角色及 X 张手牌时，你将 X 张手牌交给 A，由 A 代替你立即进行出牌阶段。该回合内，你不能移动位置；A 打出的蟠桃、人参果等导致摸牌的效果，由被控制玩家摸牌。出牌阶段结束后，A 将剩余手牌还给你。

### ◆ 3.5 判定与改判

某些牌会要求“判定”。判定时从牌堆翻开 1 张牌，根据其花色、颜色或点数判断效果是否生效。

- 牌点大小顺序：A, 2, 3, ..., 10, J, Q, K, joker, Joker。
- Joker 算红桃，joker 算黑桃。
- 每次判定最多只能被改判一次。
- 如果有角色技能或牌面效果可以替换判定牌，按牌面文字处理。

### ◆ 3.6 流失体力与受到伤害

流失体力指丢掉一张体力牌，但不称为“受到伤害”。因此，只在“受到伤害”时触发的技能或效果，不因流失体力而触发。

### ◆ 3.7 身份卡分堆

如果由于某张身份卡移动，导致场上的身份卡分成若干堆，则堆与堆之间不再有位置关系。一堆是指大于等于 2 张相连身份卡。

- 同一堆中的身份卡可以正常移动。
- 身份卡也可以花 1 点体力，移动到另一堆的任意空位。
- 退场结算从位置变化的身份卡开始，然后按座次顺时针结算；小弟比主人先结算。

### ◆ 3.8 退场结算

身份卡退场后，对该身份卡后续的效果不再结算。若某个效果有多个对象，已经退场的对象不再继续承受该效果。

### ◆ 3.9 退场玩家获得角色牌

当你退场后，若其他玩家打出或弃掉符合你身份的角色牌，且该牌进入弃牌堆，则你可以立即弃掉 2 张蟠桃，然后获得该角色牌。若打出或弃掉该牌的玩家是你的敌方，该玩家获得这 2 张蟠桃。

### ◆ 3.10 两人特殊规则

- 如果只有 2 张身份卡在战场上，被普通攻击时不能闪避。
- 如果只有两位玩家在场，若一名玩家的主身份卡不与其他身份卡相连，则立即移动到一个能与其他身份卡相连的位置，由敌方玩家选择。



## 4. 完整规则索引：争议时查阅

遇到规则争议时，按下列条目查阅。

| 术语   | 说明                                           |
|------|----------------------------------------------|
| 身份   | 玩家整局不变的阵营与角色类别。                              |
| 角色   | 玩家当前扮演的具体人物；决定体力上限与技能。                       |
| 体力   | 当前手牌数。                                       |
| 体力上限 | 角色牌上的数字；不在场时默认为 7，唐僧始终为 6。                   |
| 十字相邻 | 上下左右四格。                                      |
| 相连   | 周围八格，包括斜角。                                   |
| 普通攻击 | 花 1 点体力，攻击十字相邻角色。                            |
| 闪避   | 被普通攻击时，若十字相邻有空位，可不花体力移到该空位。                  |
| 濒死状态 | 场上角色体力为 0。                                   |
| 施救   | 十字相邻且在场的角色花 2 点体力，令濒死角色摸 1 张牌。               |
| 抓唐僧  | 妖魔对唐僧造成普通攻击伤害后，弃 2 张手牌并抽唐僧手牌；抽到唐僧角色牌则抓走。     |
| 救唐僧  | 徒弟对持有唐僧的妖魔造成普通攻击伤害后，弃 2 张手牌并抽其手牌；抽到唐僧角色牌则救回。 |
| 法宝   | 佩戴于角色牌旁边，持续生效；上限 1。                          |
| 定身   | 回合外不能闪避、不能出牌；自己回合跳过摸牌与出牌后解除。                 |
| 魔罗   | 本人回合摸牌后，由敌方控制角色及一半手牌。                        |
| 负面状态 | 定身与魔罗，不能叠加。                                  |

# 附录：不同人数设置说明

不同人数的准备流程相同；唐僧、徒弟、妖魔的数量、师徒方所需妖经数及特殊规则见下表。

| 玩家人数 | 唐僧 | 徒弟 | 妖魔 | 师徒方需要妖经数 | 特殊说明                                     |
|------|----|----|----|----------|------------------------------------------|
| 3    | 0  | 3  | 0  | 特殊       | 各自为战，最先杀死 1 个角色者获胜；任一身份可用任一角色；入场需 6 张手牌。 |
| 4    | 1  | 1  | 2  | 2        | 所有师徒体力上限 +2。                             |
| 5    | 1  | 2  | 2  | 3        | 所有妖魔体力上限 +2。                             |
| 6    | 1  | 2  | 3  | 3        | 所有妖魔体力上限 +2；唐僧退场时，场上手牌最少的徒弟也立刻退出战斗。      |
| 7    | 1  | 3  | 3  | 3        | 摸牌阶段时，只有友方才能摸牌。                          |
| 8    | 1  | 3  | 4  | 4        | 所有妖魔体力上限 +2。                             |
| 9    | 1  | 4  | 4  | 4        | 唐僧退场时，场上手牌最少的徒弟也立刻退出战斗；摸牌阶段时，只有友方才能摸牌。   |
| 10   | 1  | 4  | 5  | 4        | 摸牌阶段时，只有友方才能摸牌。                          |