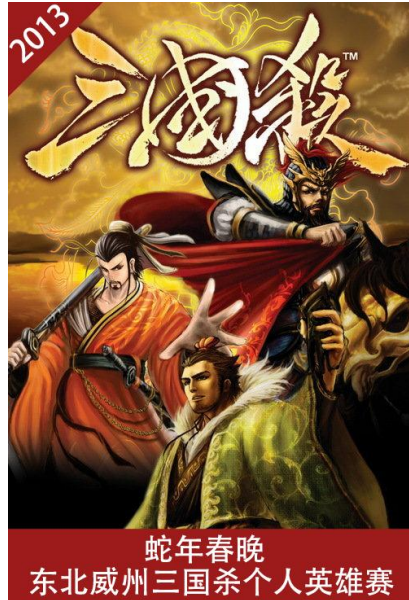


蛇年春晚
东北威州三国杀个人英雄赛规则说明



★赛制

采用六人制（1 主公、1 忠臣、1 内奸、3 反贼）进行比赛，6 人轮流当主公，6 局为一轮游戏，比赛结束后得分计入积分赛排名。

★比赛用牌

三国杀标准版 + 神话再临-风，暂时不使用武将于吉和神话再临-风中的神武将

★流程回合

参照《三国杀》核心规则

★积分规则

基本得分	主公/忠臣获胜	反贼获胜	内奸获胜
主公	$4 + \text{获胜时存活的忠臣数} \times 2$	0	1
忠臣	$5 + \text{获胜时存活的忠臣数} \times 1$	0	0
反贼	0	$\text{获胜时存活的反贼数} \times 3$	0
内奸	若与主公单挑败北：得X分（X为该局游戏人数）；否则得分为0	若存活得1分；否则得分为0	$4 + \text{游戏人数} \times 2$

额外加分：只有获胜方可以获得额外加分	
主公/忠臣	每消灭一个反贼或内奸+1
反贼	每消灭一个忠臣或内奸+1
	消灭主公+2

个人积分赛选手规范

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扣分：

1. 所有参赛选手进场先抽取分组座位号码，然后按分组号码顺序就坐。每组按号码顺序抽取角色牌。
2. 角色牌选定之后，按三国杀标准选将程序进行选将。
3. 摸牌、翻牌工作需由裁判完成，玩家不得擅自摸牌或翻牌。
4. 比赛开始后，玩家不得以包括语言、手势、眼神等任何方式交流。一

经发现由主裁判视情况予以扣分。禁止对玩家角色、出牌等进行议论。

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。

- 回合开始阶段

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。

- 判定阶段

若此阶段选手有需要判定的延时类锦囊，须等待裁判倒数到 0 后才可翻开判定牌。

- 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。

- 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”则收回并视为本回合已经出过“杀”。

选手每次行动间隔时间不能过长，最多 20 秒时间，由裁判掌握时间，时间过长未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，须先制定目标，确认无人使用“无懈可击”响应后再指定具体牌。

- 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。

- 回合结束阶段

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。

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。

“死亡”的选手须离开桌面，耐心等待比赛结果，不得干扰其他还在进行比赛的选手。

5. 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。

6. 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提出申诉。经赛后讨论，如果裁判失误的操作及判罚过多（超过 2 处）、或由于失误扣分而直接判负的情况，可重赛一场。其他情况不予更改比赛结果。

主办：帕德博恩华人学生学者联合会

协办：比勒菲尔德华人学生学者联合会

克劳斯塔尔华人学生学者联合会

