

《西游妖经》

胜利条件（6人局为例，适合于3-10人）

师徒胜利：一共获得3份妖经，且唐僧在战场上

妖魔胜利：唐僧在妖魔手上，且战场上没有徒弟，则立即胜利

概略

- 每位玩家有一个身份卡，整场游戏不变；此外还扮演该身份的一个角色，游戏中可以变化。比如，拥有“猪”身份的玩家可以扮演“猪八戒”、“净坛使者菩萨”、“天蓬元帅”和“猪刚鬣”
- 桌面上有个假想的格子棋盘战场，身份卡可以在场上、也可以退场；退场后可以再次进入
- 玩家根据身份卡在棋盘中的位置进行不同的操作
- 了解基本概念：十字相邻、相连、体力、攻击、闪避、胜利条件、抓唐僧、退出战斗

卡牌配置

主身份卡（正方形卡）：唐；孙、猪、沙、马（徒弟玩家）；妖（标号分别为：天、地、人、神、鬼，都称为妖魔玩家）。每张主身份卡有若干张对应的“小弟”身份卡，称为副身份卡。

牌：108张，分为普通牌、术法牌、法宝牌、角色牌。

角色牌对应于唐、孙、猪、沙、马、妖六种身份卡。

游戏准备阶段

1. 从牌堆中拿出 唐僧角色牌、2张随机的 徒弟角色牌、3张随机的 妖魔角色牌；6位玩家随机抽取之，明置于自己旁边
2. 交换坐次或角色牌以确保每位玩家旁边都是敌方玩家（奇数位玩家时，不可避免地会有两位友方玩家坐在一起）
3. 每位玩家获得 对应其角色的 身份卡（整个游戏每个玩家的身份不变）
4. 从唐僧玩家开始，依次将自己的 身份卡 置于战场
5. 每位玩家摸3张牌，作为 起始手牌
6. 从唐僧玩家开始，依顺时针行动

游戏开始

每人 每回合 的行动依次如下：

1. 摸牌阶段：从自己开始，每位玩家（若体力未满，且不在“退出战斗冷却时间”内）依次从牌堆摸1张牌
2. 出牌阶段：
 - 若身份卡 不在战场，可加入战斗，或直接跳到 弃牌阶段；
 - 若身份卡 在战场，可按如下行动（不分先后、任意次）：
 - 花1点体力，身份卡 主动移动至 某相连 空位
 - 花2点体力，与其他 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
 - 使用角色的技能
 - 使用1张基础牌、术法牌
 - 使用1张法宝牌（即佩戴该法宝）
 - 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 有空位，花1点体力，召唤1张小弟卡 到战场上
3. 弃牌阶段：若手牌数大于 体力上限除以2，弃牌到 小于等于 体力上限除以2

详细规则

相连：一张身份卡 处于 另一张身份卡的 8 个 相邻格子 之一的位置上。

十字相邻：一张身份卡 处于 另一张身份卡的 4 个 十字相邻格子 之一的位置上。

体力：每张手牌 都是 1 点体力，此时的体力 等于手牌数。

体力上限：每张角色牌 都有作为角色时对应的 体力上限值，已标注在角色牌上。若玩家 不在场上，其体力上限默认为 7（唐僧玩家不论 在场上与否，体力上限永远是 6）。

体力未滿：手牌数 小于 体力上限。

被普通攻击时：可闪避，或打出“咻”，则攻击无效；否则攻击成功、受到 1 点伤害（弃掉 1 张手牌、或让 1 个小弟退出战斗，相当于受到 1 点伤害）。

闪避：若十字相邻 位置有空位，不花体力 移到此处。

师徒胜利：一共获得 N 份妖经，且唐僧身份卡 在场上（每当一名妖魔角色 被攻击到体力为 0 并退出战斗，则将该 妖魔角色牌 明置于 唐僧玩家 旁边，算作 1 份妖经）。/ 或妖魔方认输。

妖魔胜利：唐僧角色牌 在妖魔玩家手上，并且，战场上没有 徒弟，则立即胜利。/ 或师徒方认输。

唐僧 被普通攻击 造成伤害后：对方可弃 2 张手牌，然后 抓唐僧。

抓唐僧：唐僧玩家 将唐僧角色牌 暂时放入手牌（之后还原），妖魔玩家 抽取唐的一张手牌，展示并获得之；若此牌是 唐僧角色牌，则明置于自己旁边，不算作手牌 / 另：唐僧正常退出战斗时，将 唐僧角色牌 交给场上手牌数最多的妖魔玩家（若有相同手牌数的，妖魔选）。

妖魔 被普通攻击 造成伤害后：对方可弃 2 张手牌，然后 救唐僧。

救唐僧：妖魔玩家 将唐僧角色牌 暂时放入手牌（之后还原），徒弟玩家 抽取其一张手牌，展示并获得之；若此牌是 唐僧角色牌，立即交给唐僧玩家，唐立即加入战斗 / 另：若唐僧角色牌 在某妖魔玩家手里，当妖魔 退出战斗，须立即将其交给唐僧玩家，唐立即加入战斗。

加入战斗：将身份卡 置于牌桌上，并与至少一张其它 身份卡 相连。

如何加入？自己回合的出牌阶段，若不在场上，且有 7 张手牌，则可选择手里的任意一张符合自己身份的角色牌（如果有的话，必须加入战斗），将其正面朝上放在自己旁边，花 2 点体力，立即加入战斗。

退出战斗：将身份卡移出牌桌、手牌不动、佩戴的法宝和角色牌进入弃牌堆、所有状态消除。

如何退出？若某角色处于 濒死状态 且无人施救，则立即退出战斗 / 若身份卡 不与任何其他 身份卡 相连，则退出战斗（结算顺序是：从位置变化的身份卡开始结算，然后从该身份卡 依座次顺时针结算；小弟比主人先结算；若场上只有一张身份卡，其不退出战斗）。

妖魔玩家不能主动移动位置 或者 主动让自己的小弟退场 而退出战斗。

退出战斗冷却时间：一名玩家退出战斗后，该玩家必须等到下一次自己的回合时，才能开始摸牌。

唐僧玩家：出牌阶段可花 2 点体力，额外明置一张 唐身份的 角色牌，体力上限仍是 6；

唐僧角色牌 被抓走，相当于 其退出战斗；

若唐僧角色牌 在某妖魔手里，轮到唐僧 行动时，可对该妖魔发动“噹噹.噹噹.噹噹”技能。

小弟：每位角色默认的小弟数量上限是 1，由其主人支配；主人退出战斗时，其小弟全部退出战斗；

主人只能对小弟进行以下操作：花 1 点体力，让小弟 主动移动至某 相连空位；花 2 点体力，与其他 十字相邻 身份卡 交换位置；花 1 点体力让其 退出战斗；

小弟被普通攻击时，可闪避；被其他攻击时，视为一个 没有佩戴法宝 的角色，且负面状态对其无效；

小弟若受到 1 点伤害，则立即退出战斗（不能被施救）。

其他说明、术语解释

定身状态：回合外，不能闪避、不能出牌，但可正常摸牌 / 回合开始时，跳过摸牌、出牌，直接进入弃牌阶段，然后该状态解除。以身份卡 翻面表示之。

魔罗状态：本人回合 摸牌阶段结束后，由场上手牌数最少的 敌方玩家控制你的角色 及你的一半手牌（五入，若 3.5 取 4；若有相同手牌数的玩家，则你选）。之后状态解除，进入弃牌阶段。角色卡翻面 表示。

负面状态：定身、魔罗统称为 负面状态，不能叠加。

玩家 A 控制 你的角色 及你的 X 张手牌：你将 X 张手牌交给 A，由 A 代替你 立即进行出牌阶段（但此回合内，你不能移动位置；A 打出的蟠桃、人参果则由你摸牌）。出牌阶段结束后，A 将剩余的牌还给你。

濒死状态：处在战场上的一名角色的 体力值为 0。

施救：一名角色处于濒死状态时，十字相邻 且在场上 的角色可以花 2 点体力，令其摸 1 张牌。

流失体力：丢掉一张体力牌，但不称为“受到伤害”。

佩戴法宝：将法宝牌 明置于 角色牌旁边，获得其效果。

法宝：法宝上限是 1，更换法宝时，原法宝 进入弃牌堆。

牌的大小/花色：顺序从小到大是 A, 2, 3, ……., 10, J, Q, K, joker, Joker。Joker 算红桃、joker 算黑桃。

改判：判定牌最多只能被改判一次。

身份卡被分堆：如果由于某张身份卡的移动，导致场上的身份卡 分成了若干堆（一堆是指大于等于 2 张的 相连身份卡），则堆与堆之间 不再有任何位置上的关系。堆中的身份卡 可以在该堆中正常移动，也可以花 1 点体力 移动到 另一堆的任何空位。

退场结算：身份卡 退场后，对该身份卡后续的效果不再进行结算。

退场玩家：当你退场后，若其他任一玩家 A 打出或弃掉 符合你身份的角色牌 X，且 X 进入弃牌堆，则你可以立即弃掉 2 张蟠桃（不额外摸牌），然后获得牌 X；然后，若 A 为你的敌方，则 A 获得此 2 张蟠桃。

2 人：如果只有 2 张身份卡（包括主副）在战场上，被普通攻击时，不能闪避；如果只有两位玩家在场上，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）。

玩家人数		3	4	5	6	7	8	9	10
身份卡张数	唐	0	1	1	1	1	1	1	1
	徒	3	1	2	2	3	3	4	4
	妖		2	2	3	3	4	4	5
胜利条件 N			2	3	3	3	4	4	4
注释		A	B	C		C, D	E	C, D, E	E
A: 各自为战，最先杀死 1 个角色（任一身份可用任一角色；入场只需 6 张手牌） B: 所有师徒 体力上限+2 C: 所有妖魔 体力上限+2 D: 唐僧退场时，场上手牌最少的徒弟 也立刻退出战斗（相同手牌数的，该妖魔选） E: 摸牌阶段时，只有友方才能摸牌									