

游玩说明书 · GAME MANUAL

西游 · 十万八千里

从长安到灵山的取经竞速棋。掷骰赶路、斗妖怪、集法宝、闯九关——这本手册带你从第一次掷骰，一直玩到功德圆满。

Zelda 出品

2-4 人 · 同屏对战 · 约 30-45 分钟一局

手机或平板打开 j2w.kuraku.net 即可开玩 · 2026.07

| 目录

01	一眼看懂这局棋	03
02	棋盘与路线	04
03	回合怎么走	05
04	六位取经人	06
05	遇到妖怪怎么办	08
06	法宝与驿站	10
07	机缘与劫难	11
08	九大关卡详解	12
09	悬赏令与妖王追猎	15
10	师徒同心(合作模式)	16
11	取胜心得	18

| 一眼看懂这局棋

护送师父从长安(第 0 格)出发，走到灵山(第 81 格)。谁先渡过凌云渡、登上无底船，谁就取得真经，赢下这局。

开局每人有什么

资源	开局数值	它是干什么的
法力	通常 5 / 5 悟空 7 / 7	你的体力。斗法输了、遇到劫难都会掉；掉到 0 就力竭(见第 03 章)。
功德	通常 2 唐僧 6	这局棋的香火钱。打赢妖怪、闯关成功都能赚；能买法宝、感化妖怪、破财消灾，最后渡凌云渡还要靠它加持——处处有用，别乱花也别死攒。
法宝	起手 1 张	你的道具卡，最多同时带 4 件。超过要弃到 4 件。
角色技能	因角色而异	每位取经人都有几样天生本领(一直生效、不用操作)和一手绝招(每局限次、自己挑时机)，见第 04 章。

怎么开一局

1. 用手机或平板浏览器打开 j2w.kuraku.net(支持安装成桌面应用，离线也能玩)。
2. 在首页选 2-4 位取经人(六位可选)。人不够没关系，空位由电脑补上一起玩。
3. 选一条路线(四条路线的区别见第 02 章)。
4. 选一种玩法：经典竞速(各走各的，本书前九章讲的就是它)、妖王追猎(加刺激，见第 09 章)、或者师徒同心(全队一起赢或一起输，见第 10 章；这一种一个人也能玩)。点「出发取经」。
5. 大家轮流在同一块屏幕上操作：轮到谁，谁点骰子。

这局棋的三个问题

走得快就赢吗？——不一定，路上有妖怪、劫难和对手的法宝暗算，凌云渡还要看功德。落后就输吗？——不会，落后的人每回合白拿功德，还能憋大招。最后怎么赢？——在凌云渡掷骰加功德加持(每 3 功德 +1，最多 +3)凑够 6 点，第一个登上无底船的人获胜。

中途退出也不怕：对局会自动存档，下次打开首页可以点「继续这一局」接着玩。

棋盘与路线

棋盘共 **82 格**：第 0 格是长安，第 1 到 81 格对应九九八十一难，每 9 难为一段旅程。格子分五种，认识它们就认识了整张地图。

五种格子

格子	颜色印记	踩上去会发生什么
关卡	红印大格	九大名场面。 走到或越过都必须停下闯关 ，一难都躲不掉。规则见第 08 章。
驿站	绿印	安全落脚点，可以花功德买法宝（翻 3 张，功德够可以连买）。力竭或被妖怪抓走时，也是被送回的地方。
妖	深蓝	抽一张妖怪卡，展开遭遇战：斗法、智取或绕道（见第 05 章）。
缘	金黄	抽一张机缘卡，全是好事：前进、回法力、拿功德、得法宝。
劫	赭石	抽一张劫难卡，全是麻烦：后退、停回合、掉功德掉法力。多数劫难可以花 2 功德破财消灾请山神化解。

九关与六驿

九座关卡固定在每行行首：两界山(9)、五庄观(18)、白虎岭(27)、平顶山(36)、火云洞(45)、车迟国(54)、通天河(63)、火焰山(72)、凌云渡(81)。六座驿站也永远不动：高老庄(13)、宝象国(31)、乌鸡国(40)、陈家庄(58)、女儿国(66)、玉华州(76)。

四条路线

关卡和驿站不变，变的是妖、缘、劫三种事件格撒在哪里：

路线	妖 / 缘 / 劫数量	适合谁
经典取经路	16 / 12 / 10(固定布局)	老师傅带路，格局如初，第一次玩选它。
随机路线	16 / 12 / 10(每局重洗)	数量与经典一样，但位置每局都不同，常玩常新。
妖怪横行	22 / 9 / 11	群魔乱舞，能打的角色和胆大的玩家。
福地洞天	11 / 17 / 7	机缘满满，节奏轻快，适合新手和小朋友。

随机撒格时开局前两格不放妖怪，也不会出现三格连排的妖怪——开局总是温和的。

03 · TURN FLOW

回合怎么走

每个回合按下面的顺序进行。轮到你时屏幕会亮出你的名字，照着提示点就行——但心里装着这张流程表，你会做出更聪明的选择。

回合五步

1. 回合开始：如果你被「停 1 回合」类效果困住，本回合直接跳过。如果你落后领先者 12 格以上，触发**菩萨护佑**，白得 1 功德。
2. 出牌或用绝招(可选)：可以打出 1 张主动法宝(比如芭蕉扇扇人、人参果回血)，也可以用角色绝招(比如孙悟空的筋斗云)——两样都用也行，都不用也行。每回合最多打 1 张主动法宝。
3. 掷骰移动：点骰子，掷出几点走几格。注意：**走到或越过关卡必须在关卡停下**。
4. 落格结算：按落点格子的类型结算——遇妖、抽机缘、抽劫难、逛驿站或闯关。
5. 狭路相逢(可选)：移动结束后如果和对手同格(驿站除外)，可以发起切磋。

狭路相逢：切磋

双方各掷一颗骰子，加上各自的斗法加成，点数高者胜：赢家 +1 功德，输家 -1 功德，平局抱拳而散、互不吃亏。打不打完全由你决定——对手是孙悟空的话，掂量掂量再动手。

法力归零：力竭

法力掉到 0 时立即力竭：退回上一座驿站(前面没驿站就回长安)、法力回满、停 1 回合。力竭不丢法宝也不丢功德，但一来一回耽误的路程不小——别把法力用到见底。

菩萨护佑：落后者的补偿

每回合开始时，落后领先者 12 格以上的取经人自动 +1 功德。落后有落后的攒法：功德多了到驿站买好法宝，一件紫金葫芦、一张筋斗云符，随时能翻盘。

手牌上限

法宝最多带 4 件。捡到、买到第 5 件时，得从手里选一件留在原地。好东西太多也是烦恼——留克制妖怪的，弃锦上添花的。

六位取经人

六位取经人性格不同、本事各异。**斗法加成**是遇到妖怪时加在骰子上的数字，加成越高越能打；打不过的，各有各的活路。

角色	斗法加成	天生本领(一直生效, 不用操作)	绝招(每局限次, 自己挑时机)
孙悟空	+3	大圣体魄: 法力上限 7 点, 比同伴多扛 2 点。火眼金睛: 斗法掷骰永远 +3, 全队最能打。	筋斗云 ×2: 不用掷骰, 直接前进 8 格。
猪八戒	+2	好吃嘴: 每次在驿站落脚白拿 +1 功德。天蓬水性: 所有「水」字劫难对他无效, 落水也能自己游上岸。	钉耙横扫 ×2: 斗法输了当场再掷一次, 而且这次骰子 +3。
沙悟净	+2	扛揍: 每次该掉法力时都少掉 1 点——别人斗法输了掉 2 点, 他只掉 1 点; 只掉 1 点的小伤对他完全无效。稳如磐石: 要被打退、被妖怪抓走或被妖王掀翻时自动免疫一次, 还倒赚 1 功德(用过要隔 2 回合才恢复)。	步步为营 ×5: 掷完骰子后把点数改成 4——想正好停在驿站、躲开妖怪格时最好用。
小白龙	+2	没有一直生效的本领——他的能耐全在两手绝招里, 用完就没了。	龙行千里 ×1: 掷完骰子后把点数 +1 或 -1。 化龙渡水 ×1: 在通天河现出真身直接驮队过河, 还 +2 功德。
哪吒	+3	风火轮: 只要掷出 6 点, 就再多走 2 格(一共走 8 格)。三坛海会大神: 斗法掷骰永远 +3。	乾坤圈 ×2: 金圈飞出必中, 直接收服战力 6 及以下的妖怪, 功德照拿。
唐僧	+0	白龙马: 掷出 1 点时改按 3 点走, 最坏的运气伤不到他。慈悲为怀: 善念感化妖怪只花一半功德。虔心礼佛: 每闯过一座关卡额外 +1 功德。(开局就带 5 功德)	紧箍咒 ×1: 念动咒语让一名对手停 1 回合, 自己这回合照样掷骰赶路。

各人的长板与短板

角色	长板(他最擅长什么)	短板(他会栽在哪里)
孙悟空	正面硬碰最强，绝大多数妖怪直接开打就行，省下功德干别的；两次筋斗云说走就走，抢关卡、抢悬赏快人一步。	赚功德的路子最少，感化和消灾都舍不得花；很容易冲到凌云渡才发现功德不够，在渡口反复等船。
猪八戒	越走越富，功德多到能随便买法宝、随手感化；水路完全免疫；斗法输了还能再掷一次强行翻盘。	全队唯一没有任何赶路手段的角色，走多远全看骰子脸色；妖王追猎里他功德最厚，天天被盯上。
沙悟净	最不容易被赶回驿站：掉法力比谁都少，被打退和被抓还能自动免疫；五次定点让你想踩哪格就踩哪格。	没有爆发也没有冲刺，大妖打不动、追赶也快不起来；赢靠一路不出错，节奏偏慢。
小白龙	唯一能改骰子的人，关键一步精准踩机缘、躲妖怪、卡驿站；通天河现真身一步过河还赚功德。	两手绝招都只能用一次，用完就和普通取经人一样；没有任何保命的天生本领，被抓、被扇全额承受。
哪吒	不用掷骰就能收妖：乾坤圈两次锁死中小妖怪，白拿功德还不掉法力；掷出 6 点白赚 2 格。	法力只有 5 点，连输两场就见底；乾坤圈套不住战力 7 以上的大妖，硬拼容易翻车。
唐僧	功德滚雪球：开局就富、过关就赚、感化半价，凌云渡加持几乎永远拉满；紧箍咒定住对手还不耽误自己赶路。	完全不能打，正面斗法几乎必输、切磋更别去；遇妖只能花功德感化或绕道，功德一见底就寸步难行。

平衡性说明

六位角色在四条路线与妖王追猎模式下各进行数千局模拟，胜率全部落在 20%-29%——没有最强角色，只有最合适的打法。

遇到妖怪怎么办

踩到深蓝色的「妖」格就抽一张妖怪卡。别慌——每次遭遇你都有**四条路**可选，手里有隐身法还有第五条。

四条路怎么选

选项	规则
斗法	掷骰 + 你的斗法加成, $\geq$ 妖怪战力就赢。赢得了功德(战力 $\div$ 2 向上取整)；输了 -2 法力，遇上重型妖还会被抓回上一座驿站。
智取	打出这只妖怪的 克制法宝 ，不掷骰直接收服，拿满功德。克制关系全部出自原著剧情（见下表）。紫金葫芦是万能牌，叫谁的名字谁就被装进去。
善念感化	花掉与「收服功德」等额的功德讲一段善缘，不掷骰、零风险收服，也算降妖——只是不再赚功德。打不过大鹏金翅雕的人，从此有了第三条路（唐僧感化只花一半）。
隐身溜走	手里有隐身法时可以用掉它，原地脱身、不后退（对蝎子精蜘蛛精则直接算智取）。
绕道	退 2 格保平安。惹不起躲得起，什么都不损失。

重型妖是卡面带重印的狠角色：斗法输给它，除了 -2 法力还会被抓回上一座驿站。手里有「救命毫毛」可自动化解一次抓捕；沙悟净的「稳如磐石」也能挡。选「斗法」前先看清是不是重型妖！

十九路妖怪一览

妖怪	战力	收服功德	克制法宝	重型	出处
白骨精	4	+2	照妖镜	—	第二十七回·尸魔三戏唐三藏
黑熊精	5	+3	观音净瓶	—	第十六回·观音院僧谋宝贝
黄风怪	5	+3	定风丹	—	第二十回·黄风岭唐僧有难
蝎子精	5	+3	隐身法	—	第五十五回·色邪淫戏唐三藏
蜘蛛精	5	+3	隐身法	—	第七十二回·盘丝洞七情迷本
鼍龙	5	+3	避水诀	—	第四十三回·黑河妖孽擒僧去
玉兔精	5	+3	照妖镜	—	第九十五回·假合真形擒玉兔
黄袍怪	6	+3	照妖镜	重	第三十回·邪魔侵正法
银角大王	6	+3	紫金葫芦	重	第三十三回·外道迷真性
金角大王	6	+3	紫金葫芦	重	第三十五回·外道施威欺正性
蜈蚣精	6	+3	绣花针	重	第七十三回·情因旧恨生灾毒
红孩儿	7	+4	观音净瓶	重	第四十一回·心猿遭火败
九头虫	7	+4	避水诀	重	第六十三回·二僧荡怪闹龙宫
金毛犼	7	+4	紫金铃	重	第七十一回·行者假名降怪犼
青牛精	8	+4	芭蕉扇	重	第五十二回·悟空大闹金兜洞
六耳猕猴	8	+4	照妖镜	重	第五十八回·二心搅乱大乾坤
黄眉老佛	8	+4	仅紫金葫芦	重	第六十五回·妖邪假设小雷音
牛魔王	9	+5	照妖镜	重	第六十一回·猪八戒助力败魔王
大鹏金翅雕	9	+5	仅紫金葫芦	重	第七十七回·群魔欺本性

斗法账怎么算

以孙悟空(+3)遇上战力 7 的红孩儿为例：掷出 4、5、6 都算赢(4+3=7 ≥ 7)，赢面一半。换成小白龙(+2)得掷出 5 或 6 才行——这时候不如乖乖绕道，或者掏出观音净瓶智取。战力 9 的牛魔王和大鹏，除孙悟空掷 6 能碰碰运气外，别人**硬拼是赢不了的**：骰子最大 6 点，6+2 也够不到 9。遇到他们，要么智取、要么隐身、要么绕道。

输了也有保险：手里有「避火罩」自动免掉 2 点法力损失；猪八戒可以发动钉耙横扫，重掷一次还 +3，常常反败为胜。「哪吒助阵」机缘在手时，下一场斗法直接获胜——留给最硬的妖怪用。

法宝与驿站

法宝共 15 种 27 张，分三类用法：主动——回合开始自己打出；被动——满足条件自动触发；智取——遇到对应妖怪时直接收服。不少法宝身兼两职。

驿站：买卖与歇脚

走进六座驿站中的任何一座，铺子会翻开 3 张法宝，最多买 1 张，没买走的压回牌库底。驿站是安全格：不能被切磋，也是力竭、被抓后的落脚点。猪八戒进驿站白拿 1 功德，买货还便宜 1 功德——这就是好人缘。

十五种法宝一览

法宝	张数	价格	用法	出处
芭蕉扇	3	3	主动：扇一名对手后退 3 格(对方持定风丹可挡)。智取青牛精；到火焰山可用它灭火直达。	第五十九回 · 铁扇公主的宝扇
紧箍咒	2	3	主动：指定一名对手头疼难忍，停 1 回合。	第十四回 · 观音传的定心真言
金刚琢	2	4	主动：随机套走一名对手的一张法宝归你。	第五十二回 · 青牛精的宝圈
救命毫毛	2	3	被动：被妖怪抓回驿站或被妖风吹回驿站时，自动化解一次(用后弃掉)。	第二十七回 · 观音赠的三根毫毛
人参果	3	2	主动：吃下仙果，法力全满。	第二十四回 · 万寿山五庄观
定风丹	2	2	智取黄风怪。被动：挡下对手的芭蕉扇(用后弃掉)。	第二十一回 · 灵吉菩萨的宝丹
观音净瓶	2	3	智取黑熊精、红孩儿。主动：甘露洒身，回 3 点法力。	第四十二回 · 一瓶甘露灭真火
隐身法	2	2	智取蝎子精、蜘蛛精。遇任何妖怪也可悄悄溜走(不后退)。	第五回 · 七十二变之一
避水诀	2	2	智取九头虫、鼍龙。被动：化解一次水劫(子母河、冰裂、落水，用后弃掉)。	第四十三回 · 水下真功夫
照妖镜	2	3	智取白骨精、黄袍怪、玉兔精、六耳猕猴、牛魔王——照现原形。	第六十一回 · 托塔天王的宝镜
紫金葫芦	1	4	智取任何妖怪：叫谁的名字谁就被装进去。全场唯一的万能牌。	第三十四回 · 我叫你一声，你敢答应么
筋斗云符	1	4	主动：驾云立即前进 5 格。	第二回 · 一个筋斗十万八千里
绣花针	1	3	智取蜈蚣精——毗蓝婆菩萨的日眼针，一针破千眼金光。	第七十三回 · 昴日星官的宝针
紫金铃	1	3	智取金毛犼。主动：摇铃喷火烟沙，一名对手 -1 法力。	第七十一回 · 观音的三个金铃
避火罩	1	3	被动：斗法失败时罩住周身，免去 2 点法力损失(用后弃掉)。	第四十一回 · 广目天王的宝罩

买什么划算？2 功德档(人参果、定风丹、隐身法、避水诀)便宜实惠，隐身法是妖怪横行路线的保命符；3 功德档里照妖镜克五只妖、芭蕉扇攻守兼备；4 功德档贵有贵的道理——终盘手里的筋斗云符，常常就是冠军点。

机缘与劫难

金黄的「缘」格全是好事，赭石的「劫」格全是麻烦。每张卡都是一段原著故事——抽到卡时不妨读读卡面，那都是《西游记》里真发生过的事。

十六张机缘卡

机缘	效果	故事
太白金星指路	前进 3 格	老神仙化作老翁指点迷津。(第十三回)
樵夫指路	前进 2 格	山中樵夫报信：妖怪在前，好路在此。(第五十九回)
白鼋驮渡	前进 4 格	千年老鼋浮出水面驮你一程。(第四十九回)
白龙马撒欢	前进 5 格	白龙马四蹄生风，驮你一路快行。(第十五回)
山神开路	前进 2 格，+1 功德	山神土地劈山开道。(第六十七回)
时来运转	立即再掷一次并移动	云开雾散，好运连连。
土地献斋	+2 功德	本方土地公公献上斋饭。(第二十七回)
唐王御赐	+3 功德	唐太宗的通关文牒一路好使。(第十二回)
观音赠柳	+2 法力	菩萨柳枝拂过。(第八回)
老君还丹	+3 法力	太上老君赐下九转还魂丹。(第三十九回)
悟空化斋	+1 法力，+1 功德	大师兄化斋回来，热粥热饭。(第二十七回)
镇元子结义	法力全满	大仙与你结为兄弟，人参果管够。(第二十六回)
龙王降雨	获得 1 张法宝	四海龙王前来相助。(第四十五回)
金顶大仙相迎	获得 1 张法宝	玉真观金顶大仙笑脸相迎。(第九十八回)
木叉护送	下一次斗法骰 +2	惠岸行者随行护法。(第六回)
哪吒助阵	下一次斗法直接获胜	三太子踏风火轮而来。(第五十一回)

十四张劫难卡

劫难	效果	谁能挡
山路崎岖	退 1 格	沙悟净稳如磐石
误饮子母河水	退 2 格	避水诀 / 八戒水性 / 沙悟净被动
稀柿衕移气	退 2 格	沙悟净稳如磐石
通天河冰裂	退 3 格	避水诀 / 八戒水性 / 沙悟净被动
妖风大作	卷回上一座驿站	救命毫毛 / 沙悟净被动
六耳猕猴捣乱	与离你最近的对手互换位置	没人能挡——领先时抽到最疼
小雷音困阵	停 1 回合	—
盘丝洞蛛网	停 1 回合	—
迷雾障眼	下回合点数减半	—
黄风迷眼	下回合点数减半	—
白骨化村姑	随机被骗走 1 张法宝	—
强盗剪径	−2 功德	—
阿傩索要人事	−1 功德	—
乌鸡国井寒	−1 法力	—

| 九大关卡详解

九座关卡取自原著九个名场面，走到或越过都必须停下。每一关的选项和结算都不一样，提前知道规则，走到关前心里就有数。

第 9 格 · 两界山：师徒相逢

掷骰揭金字压帖：3 点以上一把揭开，+2 功德；不到 3 点多拜三拜也能揭开，+1 功德。只赚不赔的欢迎关。

第 18 格 · 五庄观：人参果

偷果子：掷骰 ≥ 4 请来观音医活果树，+3 功德 +2 法力；掷不到就被镇元大仙袖里乾坤扣下，停 1 回合。老实拜见：稳拿 +1 功德。手气好的时候值得赌一把。

第 27 格 · 白虎岭：三打白骨精

连掷三次骰，每次骰 + 斗法加成 ≥ 5 算打中：三打三中 +4 功德再捡 1 件法宝；打中两次 +2 功德；只中一次或全空，唐僧误会你滥伤无辜，退 2 格。孙悟空(+3)掷 2 以上就能打中；小白龙(+2)掷 3 以上也很有机会。

第 36 格 · 平顶山：金角银角

银角大王摇着紫金葫芦喊你名字——猜骰子是单还是双：猜中反把银角装进葫芦，+3 功德；猜错被吸进葫芦，停 1 回合。纯运气，五五开。

第 45 格 · 火云洞：红孩儿

三条路：手里有观音净瓶就用它，甘露灭火收服红孩儿，+4 功德；硬闯是与战力 7 的红孩儿斗法，胜 +4 功德、败 -2 法力（此战不会被抓走）；南海请观音最稳妥，停 1 回合换 +2 功德。

第 54 格 · 车迟国：斗法三赛

比就比：与国师比骰三局，平局算你赢——赢两局以上 +4 功德再得 1 件法宝；只赢一局 +1 功德；三战皆负退 2 格。云梯坐禅：停 1 回合换 +2 功德，稳扎稳打。

第 63 格 · 通天河：老鼋渡

坐老鼋渡河：掷出双数稳稳当当直达第 67 格；掷出单数被老鼋掀下水，退到第 60 格且 -1 法力——但猪八戒水性好，自己凫到第 65 格；持避水诀者用掉它照样上岸到第 67 格。等河面冻实：在陈家庄借宿，停 1 回合 +1 功德。小白龙还有专属选项化龙渡水：直达第 67 格再 +2 功德，全场最风光的过河方式。

第 72 格 · 火焰山：三借芭蕉扇

手里有芭蕉扇：连扇四十九扇火焰尽熄，用掉扇子直达第 75 格，+2 功德。没有就去翠云山借扇：掷骰 ≥ 5 借到真扇（获得芭蕉扇卡，回头就能用它过山）；借不到被铁扇公主一扇扇出五万里，退 5 格。也可以顶着烈焰硬闯：-2 法力翻到第 73 格——法力只剩 2 点时慎选，力竭可就亏大了。

第 81 格 · 凌云渡：功德圆满（终点）

到达凌云渡后，每回合掷骰一次，加上功德加持——每 3 点功德换 1 点加持，最多 +3——合计凑够 6 点，接引佛祖的无底船就到，上船脱去凡胎、取得真经，当场获胜。功德 9 点以上的人稳稳当当（三分之二的成船率）；一路散财的就得在渡口打坐积德（每回合 +2 功德）慢慢等船。跑得快，更要修得满——后面的人还有最后一搏的机会，追！

每局都不一样：关卡变体

九座关卡每一座都有 3 个版本，开局时各自随机抽定，同一局里所有人遇到的是同一个版本。比如平顶山可能是猜单双的紫金葫芦、可能是报个假名唬住银角、也可能是趁两个魔头喝醉去摸宝贝；通天河可能是老鼋驮渡、可能是拦路的灵感大王、也可能是踏着冰面赶路。地名和原著桥段不变，怎么闯每局却不同——九座关卡合起来有近两万种组合。

角色的专属手段在每个版本里都保留：小白龙的化龙渡水在通天河的三个版本里都能用，芭蕉扇在火焰山的三个版本里都能灭火过山，观音净瓶在火云洞的三个版本里都能收红孩儿。不会因为这局抽到哪个版本，手里的牌就白拿了。

九关速查

关卡	稳妥走法	冒险走法	最坏结果
两界山	无需选择，掷骰即可	—	没有坏结果，至少 +1 功德
五庄观	老实拜见：+1 功德	偷果子：掷 ≥ 4 得 +3 功德 +2 法力	停 1 回合
白虎岭	无需选择，连掷三骰	—	退 2 格
平顶山	猜单双，五五开	—	停 1 回合
火云洞	请观音：停 1 回合 +2 功德	硬闯：斗战力 7，胜 +4 功德	-2 法力
车迟国	坐禅：停 1 回合 +2 功德	三赛：赢两局 +4 功德 +1 法宝	退 2 格
通天河	等冻实：停 1 回合 +1 功德	坐老鼋：双数直达第 67 格	退到第 60 格，-1 法力
火焰山	有扇用扇：直达第 75 格	借扇：掷 ≥ 5 得芭蕉扇	退 5 格
凌云渡	掷骰+功德加持 ≥ 6 登船获胜	—	打坐积德 +2 功德，下回合再试

悬赏令与妖王追猎

这一章是让每一局都不一样的两件事：开局挂出的三张悬赏令，和可以自选开启的妖王追猎模式。

悬赏令：谁先达成谁领赏

每局开始时，从十二张悬赏令里公开抽出三张挂在榜上。条件谁先做到，赏金当场发给谁—— 每张只能被领一次，手快有手慢无。对局中随时可以在菜单里查看进度。

悬赏	达成条件	赏金
降妖榜	降服 3 个妖怪(斗法、智取、感化都算)	+4 功德, 赠 1 件法宝
重拳出击	降服 2 个重型妖怪	前进 3 格
善财童子	善念感化 2 个妖怪	+5 功德
法宝藏家	同时持有 4 件法宝	+3 功德
开路先锋	第一个走到火云洞(第 45 格)	+3 功德
斗战胜佛	同格切磋获胜 2 次	+3 功德, +1 法力
大香客	在铺子买满 3 件法宝	+4 功德
香火鼎盛	功德攒到 15 点	赠 1 件法宝
有惊无险	走到通天河且从未被抓	+3 功德
神完气足	走到车迟国时法力全满	+2 功德, 赠 1 件法宝
智多星	用克制法宝智取 2 次	+3 功德
驿路通达	在驿站落脚歇息 3 次	+3 功德

妖王追猎：财不外露

开局打开「妖王追猎」开关，混世魔王就会上路抢功德。队伍最前端越过 第 27、45、63 格时他现身一次(每局最多三猎)，直奔当时功德最厚的取经人：每走完一轮扑近 4 格，驿站和灵山他不敢进。

被追上的人有两条路：跟他拼了——妖王战力 7，打赢 +3 功德、第一次打赢还能缴获他的法宝；打输被抢走 4 功德、再被一棒掀退 4 格(沙悟净的稳如磐石能挡这一棒)。破财免灾——奉上 3 功德买路，妖王拿钱走人。功德攒得越多越招妖王，这个模式里「什么时候花钱」就是胜负手。

徽章墙：一家人的成就

首页的徽章墙记录跨局成就，共 14 枚：六位取经人的成佛封号(用谁获胜点亮谁)、降妖录圆满、单局功德 20、全程无伤取胜、打退妖王、累计领取 10 张悬赏令…… 徽章存在这台设备上，全家共用一面墙，一枚一枚点亮它。

师徒同心(合作模式)

前面九章讲的都是**各走各的**。开局还能选第三种玩法——**师徒同心**：不比谁快，全队一起赢，或者一起输。家里最小的孩子也不会因为跑得慢而输给大人。

怎么赢，怎么输

赢：全队都走到第 81 格凌云渡，然后做一次「同心渡」团队检定—— 掷骰 + 全队功德总和换来的加持凑够 6 点。判定用的是大家的功德总和，所以跑得慢的人一路攒下的功德，在终局依然算数——不会有「都怪他」的孩子。

输：混世魔王从长安(第 0 格)出发，每走完一轮匀速推进几格，一路撵着队伍。他先走到第 81 格，全队皆输。

被妖王越过的人掉 2 点法力、退回上一座驿站——不会淘汰，只是拖慢。注意：合作模式里驿站不是安全区，这一点和妖王追猎相反，别指望蹲在驿站躲过去。

最后一搏

妖王踏上凌云渡时不立刻结束，全队还有完整一轮。这一轮里只要有人站在凌云渡上，就能发起同心渡——不过少一个人就少一分加持，两三个人硬渡是真的搏一把。这一轮过完还没渡成，才算输。

如果这一轮里有人用芭蕉扇把妖王扇下凌云渡，死线就推了回去，队伍重新有了时间—— 这是芭蕉扇在合作模式里最见效的一下。

互助三手段

手段	时机	效果
接济	自己回合开始	送 2 点功德给任一师兄弟(每回合限一次)
搭救	同伴被妖王卷走时	功德最厚的人可花 3 功德把他拉回原位(法力还是要掉)
共担	同伴抽到劫难时	走在前头的人可以替他受着，劫难改结算到自己身上

法宝改打妖王

竞速模式里那 8 张专门坑对手的法宝，在合作模式里全部转向妖王——同伴不是对手，没有废牌。

法宝	竞速模式	师徒同心
芭蕉扇 × 3	扇一名对手退 3 格	把妖王扇退 3 格
紧箍咒 × 2	对手停 1 回合	定住妖王一整轮
金刚琢 × 2	偷对手一张法宝	套走妖王的宝贝，抽 1 张法宝
紫金铃 × 1	对手 -1 法力	妖王退 1 格

唐僧的绝招紧箍咒同理：合作模式里改为定住妖王一轮。

两档难度

同心——妖王走得慢，适合小孩子和第一次玩；同苦——步步紧逼，玩熟了再来。两档都按人数自动调过速度，2 人局和 4 人局的难度是一样的。

一个人也能玩。独自对抗妖王，规则完全相同（互助手段自然用不上）。大人没空的时候，孩子自己也有得玩，而且不存在输给大人的挫败感。

| 取胜心得

规则都在前面十章了，这一章是几条打过很多局之后才懂的心得。

- 功德就是速度。看似绕路去驿站买筋斗云符、芭蕉扇，往往比闷头掷骰快——移动类法宝是全场最值钱的东西。
- 别跟战力 8、9 的妖怪讲道理。牛魔王、大鹏、青牛精、六耳猕猴，能智取就智取，不能智取就绕道。绕 2 格的损失远小于被抓回驿站。
- 法力别见底。剩 2 点法力还去硬闯火焰山或斗重型妖，等于自己请自己回驿站。人参果和观音净瓶要舍得用。
- 领先时收着点。紧箍咒、芭蕉扇、六耳猕猴换位都冲着第一名来。领先时留一张定风丹防扇、留救命毫毛防抓，比多走两格更要紧。
- 落后时攒着打。菩萨护佑每回合白给 1 功德，攒够 4 功德买张筋斗云符，一口气追 5 格。凌云渡上功德厚的人后来居上——终点见真章。
- 功德要花也要留。感化、消灾、买法宝都好用，但渡凌云渡每 3 功德换 1 点加持——临近灵山手里留够 9 功德，上船稳稳当当。
- 切磋看加成。孙悟空、哪吒(+3)对上其他人都占优势；唐僧(+0)能不切磋就不切磋。差距不大时，手里有法宝比硬碰更划算。

关于这个游戏

《西游·十万八千里》的每一张卡、每一座关卡、每一条克制关系，都出自吴承恩的《西游记》原著，卡面标注了对应回目。玩得开心之余，去翻翻原著吧——那里有比棋盘上大得多的世界。

Zelda 出品 · j2w.kuraku.net · 致每一个爱西游的孩子