**基础描述**

1. 玩家描述：我方，敌方，双方
2. 卡牌特征描述：X行牌，X属牌
3. 卡牌位置描述：X行位上的牌，X盘上的牌，场上的牌，手牌，

**玩家区域**

1. 每个玩家有：一个场地，一个手牌区，一个临界区
2. 场地：放置该玩家登场卡牌
3. 手牌区：放置该玩家手牌
4. 临界区：放置该玩家本次连锁结束后要加入牌堆的牌

**场地**

1. 每个玩家有三个三才盘：天盘，地盘，人盘。
2. 每个三才盘有五个五行位：金行位，木行位，水行位，火行位，土行位。
3. 每个三才盘有个事纪区，放置激活的事纪。
4. 三才盘的属性与最后常规登场的卡牌所在的五行位一致。当三才盘上不存在卡牌时，三才盘的属性改变为混沌。

**卡牌**

1. 卡牌类型有：角色牌，法术牌，事纪牌。角色牌又可以细分为普通角色牌，特殊角色牌，主角牌
2. 普通角色牌：可以通过通常抽卡获取，位于普通牌组中。
3. 特殊角色牌：不可以通过通常抽卡获取，位于特殊牌组中。
4. 主角牌：与剧本相关的普通角色牌会变为主角牌。主角牌不占用手牌持有上限。不可以通过通常抽卡获取，在抽卡阶段自动获取。回到主角牌组后需要两回合后才能重新获取。主角牌不可以更换拥有者。
5. 法术牌：不可以通过通常抽卡获取。可通过轮回获取。法术牌不占用手牌持有上限。
6. 事纪牌：由剧本决定。包含激活条件和效果。满足激活条件后自动登场。

**卡牌动作**

1. 登场：卡牌从场地外放置到场地上。
2. 离场：卡牌从场地上离开。
3. 加入手牌：卡牌从手牌区外加入手牌区。
4. 替换：将卡牌放置在原来有卡牌存在的五行位上，则称放置的卡牌替换了原卡牌。

**卡牌进阶**：

1. 卡牌的先天从属（卡牌左上角）：描述为X属牌（天，地，人）。
2. 角色牌的先天属性（卡牌右上角）：描述为X行牌（金，木，水，火，土）。
3. 法术牌和事纪牌没有属性。
4. 卡牌的后天从属：卡牌可以有多个后天从属，描述为被视为X属牌。
5. 角色牌的后天属性：卡牌可以有多个后天属性，描述为被视为X行牌。
6. 卡牌可以放置在其后天从属对应的三才盘上，可以放置在其后天属性对应的五行位上。
7. 卡牌登场后的后天从属和后天属性固定为所在的三才盘的从属和五行位的属性。
8. 主导牌：放置在与三才盘属性对应的五行位上的牌
9. 始牌：本回合每个三才盘上最先常规登场的卡牌。
10. 终牌：本回合每个三才盘上最后常规登场的卡牌（不能和始牌时同一张卡牌）
11. 卡牌护盾：卡牌护盾包括金行盾，木行盾，水行盾，火行盾，土行盾和混沌盾。除混沌盾之外，其余护盾只能抵挡来自于对应先天属性的卡牌的破坏。混沌盾可以抵挡来自任意卡牌的破坏。一张卡牌只能拥有一种护盾，后置护盾替换前置护盾（次数不继承）。同一种护盾次数可以叠加。
12. 玩家的手牌持有上限为5张。

**剧本**

1. 每局游戏有一个剧本。
2. 剧本分为阴，阳两个派系。每个派系有专属的主角牌，胜利条件以及事纪牌。
3. 本局游戏双方玩家的主角牌，胜利条件，事纪牌由剧本决定。

**牌堆**

1. 牌堆由普通牌组，角色弃牌堆，特殊牌组，主角牌组，法术牌组，法术弃牌堆构成。
2. 普通牌组：通常抽卡从普通牌组中获取卡牌。
3. 角色弃牌堆：普通角色牌加入牌堆时会回到角色弃牌堆。若普通牌组被抽空，则将对应角色弃牌堆中的牌洗过后加入普通牌组。
4. 特殊牌组：放置特殊角色牌。特殊角色牌加入牌堆时会回到特殊牌组。
5. 主角牌组：主角牌加入牌堆时会回到主角牌组。
6. 法术牌组：抽取法术牌时从法术牌组中抽取。
7. 法术弃牌堆：法术牌加入牌堆时会回到法术弃牌堆。且本局游戏不会回到法术牌组。

**特殊操作**

1. 轮回：使一个三才盘上的牌全部离场。若该三才盘所有五行位都有卡牌，则轮回成功，对应玩家抽取一张法术牌。
2. 五行相生登场：按照五行相生的规则放置卡牌（金->水->木->火->土->金）
3. 五行相克破坏（五行破坏）：双方相同三才盘的属性满足五行相克的规则（金->木->土->水->火->金），则被克制的三才盘上的主导牌被破坏。五行破坏必定成功，不受任何抗性影响。
4. 常规登场：在主要阶段通过非技能手段将卡牌放置到场上称为常规登场。

**游戏阶段**

1. 游戏开始时进行投掷硬币，然后进入先后手选择阶段和派系选择阶段。投掷硬币获胜的玩家优先选择先后手，另一方玩家优先选择派系。
2. 游戏进行中每个玩家的回合分为五个阶段：准备阶段，抽卡阶段，主要阶段，结束阶段，弃卡阶段
3. 准备阶段：玩家可以选择三才盘进行轮回，不限次数。
4. 抽卡阶段：抽卡阶段玩家从普通牌组中获取卡牌为通常抽卡。若手中的卡牌数量大于等于手牌持有上限，则无法继续抽卡。
5. 主要阶段：玩家可以进行常规登场，发动技能。
6. 结束阶段：结算终牌。玩家可以进行除常规登场之外的所有主要阶段可以进行的操作。
7. 弃卡阶段：弃卡阶段开始时，进行五行破坏结算。玩家可以选择手牌进行丢弃。

**技能**

1. 技能分为主动技能和被动技能。
2. 技能包括发动条件（可选）和技能效果。
3. 主动技能：在满足发动条件后由玩家选择是否发动。
4. 被动技能：在满足发动条件后自动发动。被动技能不会由于技能的影响而改变发动条件或无法选取对象。

**连锁**

1. 卡牌进行动作时会产生一个事件（卡牌加入手牌，卡牌登场，卡牌发动技能，卡牌离场，卡牌破坏， 卡牌丢弃）
2. 准备阶段的破盘、轮回，抽牌阶段的抽牌，结束阶段的五行破坏，弃牌阶段的弃牌都不不能进行响应。
3. 场上产生事件之后，玩家若拥有可以响应该事件的卡牌，则可以进行响应。判定是否进行响应的顺序为：事件发起者的敌方->事件发起者。
4. 事件被一个玩家响应后就会被消耗，即一个事件只能被一张卡牌响应。若双方玩家都不选择响应或无法响应，则事件也被消耗。
5. 卡牌发动技能分为两个阶段，对象选取阶段和技能发动阶段。对象选取阶段不会产生事件。对象选取阶段结束后产生卡牌发动技能事件。卡牌技能进入技能队列（后发先至）。
6. 若当前无待响应事件，从技能队列的最后开始进行技能结算。若技能发动期间产生可响应事件，则暂停结算当前技能，对事件进行响应（此过程发动的技能继续加入队列，并在之前执行到一半的技能之后）。当技能队列重新结算到之前阶段到中途的技能时，从原来执行中断处继续往下执行。
7. 已经加入到技能队列的技能（即已经发动的技能）必然能够执行完成，即使发动技能的卡牌在此次连锁中的前面阶段已经被破坏。
8. 在一次连锁中，每张卡牌的每个技能只能发动一次（即使该技能依然还有发动次数）。
9. 在单次连锁中被破坏，离场，丢弃的卡牌会进入临界区，进入临界区的卡牌若满足条件依然可以发动技能
10. 连锁结算完成后，临界区中的卡牌会加入牌堆