**太阳神三国杀 V2 AI 思路记录**

**星彩**   
  
**甚贤**: 你的回合外，每当一名其他角色因弃置而失去牌后，若其中有基本牌，你可以摸一张牌。

SE:一般来说，摸摸摸，不摸不是人。（双将有空城的话，如果自己weak可以考虑不摸牌。暂时不考虑）

**枪舞**: **阶段技。**你可以进行判定：若如此做，本回合，你使用点数小于判定牌点数的【杀】无距离限制，你使用点数大于判定牌点数的【杀】无次数限制且不计入次数限制。

SE:判判判。priority设计成最大的原因是防止其他的有点数回合杀技能在其之前。

**祖茂**   
  
**引兵**: 结束阶段开始时，你可以将至少一张非基本牌置于武将牌上。每当你受到【杀】或【决斗】的伤害后，你将一张“引兵牌”置入弃牌堆。

SE:由于是结束阶段，这种放置很容易造成角色变得防御力底下。感觉至少一闪一杀才能放。有两张引兵，如果自己很弱，且敌人很多，仍然是很不稳定的。敌人数小于己方人数且总人数比较少时更值得发动；如果只有一个敌人可以碰得到你，那么基本有闪就可以放了。

**绝地**: 准备阶段开始时，若你有“引兵牌”，你可以选择一项：1.将这些牌置入弃牌堆并摸等量的牌；2.令一名体力值不大于你的其他角色回复1点体力并获得这些牌。

有很弱队友选择2，自己很弱选择1，有受伤队友时选择2，只有自己选择1.

**诸葛诞**   
  
**功獒**: **锁定技。**每当一名其他角色死亡时，你增加1点体力上限，回复1点体力。   
  
**举义**: **觉醒技。**准备阶段开始时，若你已受伤且体力上限大于角色数，你将手牌补至体力上限，然后获得“崩坏”和“威重”（**锁定技。**每当你的体力上限改变后，你摸一张牌）。

**孙鲁育**   
  
**魅步**: 一名其他角色的出牌阶段开始时，若你不在其攻击范围内，你可以令该角色的锦囊牌均视为【杀】,直到回合结束：若如此做，本回合你在其攻击范围内。   
  
**穆穆**: 结束阶段开始时，若你未于本回合出牌阶段内造成伤害，你可以选择一项：弃置一名角色装备区的武器牌，然后摸一张牌；或将一名其他角色装备区的防具牌移动至你的装备区（替换原装备）。

**马良**   
  
**协穆**: **阶段技。**你可以弃置一张【杀】并选择一个势力：若如此做，直到你的回合开始时，每当你成为该势力的角色的黑色牌的目标后，你摸两张牌。   
  
**纳蛮**: 每当其他角色打出的【杀】因打出而置入弃牌堆时，你可以获得之。

**程昱**   
  
**设伏**: 结束阶段开始时，你可以将一张手牌扣置于武将牌旁，称为“伏兵”，并为该牌记录一种基本牌或锦囊牌的牌名（与其他“伏兵”均不相同）。你的回合外，每当一名角色使用基本牌或锦囊牌时，若此牌的牌名与一张“伏兵”的记录相同，你可以将此“伏兵”置入弃牌堆：若如此做，此牌无效。   
  
**贲育**: 每当你受到有来源的伤害后，若伤害来源存活，若你的手牌数：小于X，你可以将手牌补至X（至多为5）张；大于X，你可以弃置至少X+1张手牌，然后对伤害来源造成1点伤害。（X为伤害来源的手牌数）

**黄巾雷使**   
  
**符箓**: 你可以将一张普通【杀】当雷【杀】使用。   
  
**助祭**: 每当一名角色造成雷电伤害时，你可以令其进行判定：若结果为黑色，此伤害+1；红色，其获得判定牌。

**文聘**   
  
**镇卫**: 每当一名体力值小于你的角色成为【杀】或黑色锦囊牌的目标时，若目标数为1，你可以弃置一张牌，选择一项：1.你摸一张牌，若如此做，将此牌转移给你；2.此牌无效，然后将此牌置于使用者的武将牌旁，称为“兵”，一名角色的回合结束时，一名角色获得其所有的“兵”

**司马朗**   
  
**去疾**: 出牌阶段限一次，你可以弃置X张牌（X为你已损失的体力值）。然后令至多X名已受伤的角色各回复1点体力。若你以此法弃置的牌中有黑色牌，你失去1点体力。   
  
**郡兵**: 一名角色的结束阶段开始时，若其手牌数小于等于1，其可以摸一张牌。若如此做，该角色须将所有手牌交给你，然后你交给其等量的牌。

**孙皓**   
  
**残蚀**: 摸牌阶段开始时，你可以放弃摸牌，摸X张牌（X 为已受伤的角色数），若如此做，当你于此回合内使用基本牌或锦囊牌时，你弃置一张牌。   
  
**仇海**: **锁定技。**当你受到伤害时，若你没有手牌，你令此伤害+1。   
  
**归命**: **主公技。锁定技。**其他吴势力角色于你的回合内视为已受伤的角色。

**OL马谡**   
  
**散谣**: **阶段技。**你可以弃置一张牌并选择一名体力值为场上最多（或之一）的角色：若如此做，该角色受到1点伤害。   
  
**制蛮**: 每当你对一名角色造成伤害时，你可以防止此伤害，然后获得其装备区或判定区的一张牌。

**OL于禁**   
  
**节钺**: 结束阶段开始时，你可以弃置一张手牌，然后令一名其他角色选择一项：将一张牌置于你的武将牌上；或令你弃置其一张牌。你武将牌上有牌时，你可以将红色手牌当【闪】、黑色的手牌当【无懈可击】使用或打出。准备阶段开始时，你获得你武将牌上的牌。

**J.SP孙尚香**   
  
**良助**: 当一名角色于其出牌阶段内回复体力时，你可以选择一项：摸一张牌，或令该角色摸两张牌。   
  
**返乡**: **觉醒技。**准备阶段开始时，若全场有至少一名已受伤角色，且你曾发动过“良助”令其摸牌，则你回复1点体力和体力上限，失去技能“良助”并获得技能“枭姬”。

**J.SP马超**   
  
**追击**: **锁定技，**你计算体力值比你少的角色的距离始终为1。   
  
**刺槐**: 出牌阶段开始时，你可以展示你的手牌，若其中没有【杀】，则你使用或打出【杀】时不需要手牌，直到你的手牌数变化或有角色死亡。

**J.SP关羽**   
  
**武圣**: 你可以将一张红色牌当普通【杀】使用或打出。   
  
**单骑**: **觉醒技。**准备阶段开始时，若你的手牌数大于你的体力值且主公不为刘备，你减1点体力上限，然后获得“马术”和“怒斩”。