作业：/

体术：/

事件：/

装备：每名玩家自带一个装备栏。

状态：可以放置在自己面前，也可以放置在其他玩家面前。

时间：全场只存在一个时间牌位置，所有玩家都将被时间牌的效果影响。当有时间牌时，再使用时间牌会讲原来的时间牌替换掉，原来的时间牌置入弃牌堆。

魔法：仅能放在自己面前，其他人看不到这张牌的效果。魔法牌分为反制系和咏唱系，反制系：在达到前提条件时发动。咏唱系：固定回合后发动。其他玩家可以选择使用一张攻击牌来“打断”指定的一张魔法牌，被打断的魔法牌会直接进入弃牌堆。魔法牌不会被aoe伤害打断。

一套卷子：作业牌，指定一个目标对其造成一点作业伤害。

驳回：体术牌，抵消一次伤害，能在非自己回合使用。

治愈：体术牌，指定一个目标使其回复1san，若有人死亡，可以额外使用。

神之♂救济：当有人使用一张（作业/体术/事件）牌时，无效这张牌。（不包括一套卷子和驳回）

强人♂锁男：当有人使用主动技能时，无效这次技能造成的所有影响。

张数总和：xx张

一套卷子：40张

驳回：35张

治愈：5张

神之♂救济：

强人♂锁男：

剩余作业牌：

剩余体术牌：

事件牌：

装备牌：

状态牌：

时间牌：

魔法牌：

**作业**

线性代数（4张）：在出牌阶段使用这张牌时，其他所有敌对玩家需要弃掉一张“一套卷子”，否则对其造成一点作业伤害

排列组合（4张）：在出牌阶段使用这张牌时，其他所有敌对玩家需要弃掉一张“驳回”，否则对其造成一点作业伤害

专题训练（2张）：在出牌阶段使用这张牌后，本回合出牌阶段内下一次使用作业牌造成的伤害翻倍。

以后的牌默认在出牌阶段才能使用，特殊的牌会标出来

清算时刻（2张）：指定一个目标对其造成N点作业伤害，N＝本回合出牌阶段使用过的“一套卷子”的数量。

黄冈全套试卷（3张）：指定一个目标对其造成0.5N点作业伤害，N＝自身拥有的状态的数量。

补充说明：可叠加的状态算叠加数量，例如一个人拥有“憋尿”“恐惧”“中毒”以及两层“冰冻”，那么他使用的黄冈全套试卷造成的伤害是（（1＋1＋1＋2）0.5）

灵感爆发（2张）：以受到一点伤害为代价，选择一张手牌（仅限作业、体术、事件），将其他所有手牌翻面后视为选择的这张手牌来使用。如果手牌数量＞3，则额外再受到一点伤害。

交换改卷（2张）：将两名玩家拥有的状态对调。

苦想（2张）：受到一点伤害，本回合出牌阶段内可以使用无限张“一套卷子”。

小抄（2张）：将自身拥有的一个状态收入手牌。

补充说明：一个状态指叠层的状态只能收走一层。

左右开弓（2张）：作出一个抉择：①：指定一名玩家窃取他一张手牌 ②：指定一名玩家（清除他一种状态/弃掉他的一个装备）。

补充说明：清除“一种”状态会将叠层的状态全部清除。

暑假作业（1张）：指定一名玩家让他弃掉一张驳回，如果他拒绝则自己回复1san。

寒假作业（1张）：指定一名玩家让他弃掉一张一套卷子，如果他拒绝则自己回复1san。

图穷见匕（1张）：指定一个目标对其造成0.5N点作业伤害，N＝除了这张牌以外的手牌数量。

神清气爽（1张）：失去自身拥有的所有状态，摸N张牌，N＝失去状态的数量。

沉思（2张）：

**体术**

挠痒（2张）：指定一名玩家，弃掉他的一张手牌。

卖萌（2张）：指定一名玩家，强制他交给你一张手牌。

抄作业（2张）：指定一名玩家，窃取他一张手牌。

嘴炮（2张）：指定一名玩家，对其造成一点体术伤害。

鬼♂步（2张）：获得一层“闪避”。

困倦（2张）：闪避一次作业伤害，不论是否受到伤害都可以清除自身一种状态。

幻想杀手（3张）：指定一个目标对其造成0.5N点体术伤害，N＝目标拥有的状态的数量。

See the future（2张）：查看牌库顶端的四张牌，并且可以随意改变它们的顺序。

快♂哉（2张）：指定一个目标，将其拥有的一个状态收入手牌。

清醒（2张）：清除自身一种状态，本回合出牌阶段内使用“一套卷子”的次数＋1。

恶作剧（2张）：指定一名玩家，弃掉他的一个装备；若成功弃掉，则自己回复1san。

打个胶先（2张）：作出一个抉择：①：清除自身两个状态 ②：指定一个目标使其回复1san。

偷梁换柱（2张）：指定一名玩家，将自己的一张手牌加入他的手牌，然后窃取他的一个装备至自己的装备栏。

欠打（2张）：指定一名玩家，视为其对你造成了一点体术伤害，然后摸两张牌。

榨干（2张）：清除自身拥有的两种状态，然后回复自己1san。

双♂人♂舞（2张）：指定一名玩家，将其拥有的一种状态转移给另一名玩家。

遮天蔽日（2张）：将当前的时间牌翻面，使其无效，持续一回合。

回想（2张）：弃掉当前的时间牌，若成功弃掉，则自己摸N张牌，N＝上回合的弃牌阶段你所弃掉的手牌的数量。

这是俺拾嘞（1张）：指定一名玩家，将这张牌和他手牌里的两张牌进行交换。

泰山压顶（1张）：指定一个目标对其造成N点伤害，N＝（当前的san值/2）

吸星大法（1张）：指定一名玩家，窃取他的一张手牌；若他没有手牌，则对其造成一点体术伤害，自己回复1san。

**事件**

小樱的库洛牌（5张）：摸两张牌。

生病（2张）：指定一名玩家，封印他下回合的摸牌阶段。

这个世界♂太乱了（2张）：除自己以外的所有玩家弃掉一张手牌。

老师点名（2张）：摸N张牌，N＝自身拥有的状态的数量。

银趴（1张）：所有玩家回复1san。

发呆（2张）：作出一个抉择：①：摸两张牌 ②：指定一名玩家，窃取他一张手牌。

月考（2张）：将此牌置于一名玩家人物牌前，在他回合开始的摸牌阶段前进行一次判定：从牌库摸一张牌，若为体术牌则判定为中，这名玩家受到一点真伤。

期中考试（1张）：将此牌置于一名玩家人物牌前，在他回合开始的摸牌阶段前进行一次判定：从牌库摸一张牌，若为作业牌则判定为中，这名玩家受到两点真伤。

期末考试（1张）：将此牌置于一名玩家人物牌前，在他回合开始的摸牌阶段前进行一次判定：从牌库摸一张牌，若为事件牌则判定为中，这名玩家受到三点真伤。

放假通知（2张）：将此牌置于一名玩家人物牌前，在他回合开始的摸牌阶段前进行一次判定：从牌库摸一张牌，若为作业牌则判定为中，这名玩家受到一点真伤；若为体术牌则判定为不中，这名玩家回复1san。

停电（2张）：将此牌置于一名玩家人物牌前，在他回合开始的摸牌阶段前进行一次判定：从牌库摸一张牌，若为作业牌则判定为中，这名玩家弃掉所有手牌。

遗忘（2张）：将此牌置于一名玩家人物牌前，在他回合开始的摸牌阶段前进行一次判定：从牌库摸一张牌，若为作业牌则判定为中，这名玩家摸两张牌并且获得一回合“沉默”状态。

时光回溯（2张）：弃掉当前的时间牌，若成功弃掉，则自己回复1san。

洗礼（2张）：弃掉当前的时间牌，若成功弃掉，则清除自身拥有的所有状态。

一转♂攻势（2张）：即将受到一次伤害时，将这次伤害反弹给攻击者。

Yeah♂sir（2张）：即将受到一次攻击牌造成的伤害时，使用这张牌将这张攻击牌收入你的手牌。

补充说明：攻击牌指能造成伤害的卡牌。

空降包（2张）：以受到（3-N）的伤害为代价，摸三张牌。N＝本回合出牌阶段内使用过的作用＋体术＋事件牌的数量。

变异（2张）：以受到一点真伤为代价，对所有敌对目标造成0.5点aoe体术伤害，然后再将自己手牌最左边的牌翻面后视为“变异”。

失控（2张）：以受到一点真伤为代价，本回合出牌阶段内自己每弃掉一张手牌，对所有敌对目标造成0.5点aoe体术伤害。

结婚（1张）：指定在场的一名玩家，使自己和他都获得永久的“结婚”状态。

“结婚”：其中一名玩家回复san值时，另一名玩家摸一张牌；其中一名玩家失去san值时，另一名玩家弃掉一张手牌。

爆炸猫（1张）：将这张牌从手牌中使用，弃掉的时候，受到一点真伤。

模仿者（2张）：这张牌视为本回合出牌阶段内上一张使用的作业/体术牌。

THE WORLD!!（1张）：获得一回合“时停”。

“时停”：锁血，

本能【本我的解放】（一张）：弃掉所有手牌，装备再清除自身拥有的所有状态，摸N＋1张牌。N＝弃掉的牌以及状态的数量。

直死之魔眼（1张）：如果一名玩家没有手牌并且san值＝1，使用这张牌将这名玩家强制退出游戏。

鸡汤来喽（1张）：指定一名玩家，使其获得一回合“剧毒”状态。

闪电五连鞭（2张）：以受到一点伤害为代价，摸五张牌，弃掉其中的攻击牌。

最后的希望（1张）：将自己的san值锁定为0，在本回合结束后获得一个额外的回合，在额外的回合结束后，强制退出游戏。

杯酒释兵权（1张）：除自己以外所有玩家摸一张牌，然后丢弃手牌里的攻击牌。

封印解除（1张）：弃掉自己拥有的所有装备，每弃掉一张获得一回合“狂暴”状态。

**装备**

白金之星（1张）：不受到时间牌的影响。

恋太郎（1张）：作出一个抉择时，抉择两边可同时触发。

莱瓦汀（1张）：攻击其他玩家时，他们无法闪避你的攻击。

零时迷子（1张）：在装备此装备时死亡后，弃掉此装备，回复自己1san并摸两张牌。

肉块雕像（1张）：装备此装备时，san值上限-1，在装备此装备时死亡后，弃掉此装备满san复活。（复活后仍然是san上限-1）

绯想之剑（1张）：不受自身拥有的状态的debuff影响。

烧甲（1张）：摸牌阶段前，对自己左右两边的玩家造成0.5真伤。

盾斧（1张）：使用“驳回”后，将手牌里的一张攻击牌翻面，此攻击牌造成的伤害翻倍。

霜之哀伤（1张）：每击杀一名玩家，san上限＋1。攻击牌造成伤害后，会使其获得一回合“冰冻”状态。

星杯（1张）：获得两层“免疫”，每失去一层，弃掉一张手牌。这两层“免疫”全部失去后，本装备会被破坏掉。

复读机（1张）：所有作业牌都能当作“一套卷子”使用。

女仆装（1张）：可以把事件牌当作“下午茶”使用，一回合一次。

超短裙（1张）：摸牌＋2，装备过程中会获得永久的“脆弱”状态，失去装备后此状态也会失去。

伊卡洛斯（1张）：摸牌＋1，失去此装备时，受到一点真伤。

死神小学生的怀表（1张）：弃牌阶段后若自己没有手牌，指定一名玩家使其获得一回合“眩晕”状态。

到底要选哪个呢？（1张）：每作出一个抉择，摸一张牌。

变羊妖刀（1张）：弃牌阶段后可指定一名玩家使其获得一回合“变羊”状态，两回合一次。

披着羊皮的狼（1张）：手牌里的“一套卷子”被视为“撕咬”。

圣剑剑鞘（1张）：每获得一点过量治疗，将其转化为一点护盾。

魔能轰鸣（1张）：装备此牌时会受到一点真伤。摸牌阶段时，每额外摸一张牌，获得一次在本回合出牌阶段将任意手牌当作“下午茶”使用，弃牌阶段每弃掉两张牌下回合摸牌阶段摸牌＋1.

主宰（1张）：出牌阶段时，如果累计发动了9次自己的任意人物技能，在本回合弃牌阶段后获得一个额外的回合。

破法者（1张）：出牌阶段时，如果对其他玩家造成了伤害，封印他第一个人物技能一回合。

绯红的脉动（1张）：自己受到的所有回复效果翻倍。

渴血剑（1张）：出牌阶段时，回复自己造成伤害一半的san值。

壳金七星（1张）：出牌阶段时，可以选择主动弃牌，累计弃掉7种不同类型的牌获得一次复活机会。每个人弃掉的牌会保存在一个特殊的弃牌堆用来统计，当这张时间被切换或者弃掉时，这些特殊弃牌堆里的牌进入弃牌堆。

**状态**

学霸（1张）：造成的作业伤害＋1，受到的体术伤害＋1.

无限精力（1张）：获得不可被清除的“无敌”状态；每回合可以使用无限次“一套卷子”。两回合后强制退出游戏。

自闭（1张）：封印最后一个人物技能，不受判定牌影响。（中或不中都为无效）

社畜（1张）：每当时间牌进行替换，摸一张牌；每当时间牌被安装/弃掉，弃掉一张手牌。

过度兴奋（1张）：弃掉摸牌阶段摸到的事件牌，受到“一套卷子”造成的的伤害-1。

灵魂出窍（1张）：免疫体术伤害，受到作业伤害＋1。

负重（3张）：装备栏＋1，但是每次装备一张装备时，需要先弃掉一张手牌。

武器大师（2张）：装备栏＋2，无法使用“一套卷子”。

灭龙魔导士（1张）：无法装备任何装备，造成的体术伤害＋1。

近视（1张）：摸牌＋1，对自己的上家和下家造成的伤害＋1。

憋尿（1张）：摸牌＋1并且封印自己的弃牌阶段，弃牌阶段后受到一点真伤。

奇行种（1张）：造成的体术伤害＋1，受到有装备的玩家的攻击时，受到的伤害＋1。

镜像反转（1张）：“一套卷子”被视为“驳回”；驳回被视为“一套卷子”。

缺氧（1张）：假如弃牌阶段后没有手牌，受到0.5真伤。

扶她（1张）：出牌阶段时，只能使用作业牌和体术牌的其中一种。

血型不匹配（1张）：自己和队友对自己的回复san值效果＋1，敌对玩家对自己的回复san值效果变为自己受到一点体术伤害。

无限（1张）：弃牌阶段后必须弃掉一张手牌，否则受到一点作业伤害。然后将这张状态转移给你的下家。

瘟疫（2张）：摸牌阶段前受到一点体术伤害，然后将这张状态转移到给你的上家。

睡眠（2张）：封印出牌阶段，弃牌阶段。如果在此状态下受到一次伤害，则失去“睡眠”状态使这次伤害翻倍。持续一回合。

石化（1张）：受到的所有伤害减半，无法使用手牌。持续一回合。

诅咒（2张）：弃牌阶段后受到（手牌数量/2）的伤害（向下取整到0.5位）。持续一回合。

中毒（2张）：在弃牌阶段后受到一点伤害。持续一回合。

幸运（2张）：在此状态下，进行的所有判定都为不中。持续两回合。

厄运（2张）：在此状态下，进行的所有判定都为中。持续两回合。

恐惧（1张）：弃牌阶段如果手牌数量＞1，则需要弃掉手牌直至手牌≤1。持续两回合。

混乱（1张）：摸牌阶段结束后随机弃掉其中一张牌。持续两回合。

疲劳（1张）：在出牌阶段每使用一次人物技能前需要弃掉一张手牌。持续两回合。

灰蛊共生（1张）：装备栏-1，作出一个抉择时，抉择两边可同时触发。

无月（1张）：本回合出牌阶段内可以使用无限张“一套卷子”，并且“一套卷子”造成的伤害＋0.5，持续一回合。本回合过后，这局游戏内无法再使用“一套卷子”。

燃烧之心（1张）：将自身san值降为1点，本回合出牌阶段内获得“无敌”状态，并且所有攻击附带一回合“灼烧”状态，持续一回合。

神气合一（1张）：本回合出牌阶段内所有攻击会附加0.5真伤，但是每一次攻击其他玩家自己会受到0.5真伤，持续一回合。

补充说明：“线性代数”以及aoe攻击都只算一次攻击。

瀑布（2张）：对比自己san值低的玩家造成的伤害翻倍，受到比自己san值高的玩家造成的伤害翻倍。

雪崩（1张）：没有手牌时，摸牌阶段的摸牌数翻倍，受到的伤害翻倍。

霸道（1张）：无法使用作业牌。每回合出牌阶段造成的第一次攻击的伤害翻倍。

**时间**

化装舞会（1张）：无法使用自己的人物牌，只能使用自己下家的玩家的人物牌。

血月（1张）：全场所有玩家无法回复san值。

第三次世界大战（1张）：全场所有攻击牌造成的伤害＋0.5。

少女曾做明日之梦（1张）：每名玩家都可以在出牌阶段时选择弃掉两张手牌，摸两张牌（一回合一次）。

最后一夜（1张）：出牌阶段前需要弃掉一张“一套卷子”，否则本回合的出牌阶段被封印。

圆环之理（1张）：无法对san值低于自己的玩家造成伤害。

生物钟紊乱（1张）：回合顺序变更为：弃牌阶段→出牌阶段→摸牌阶段。

永夜（1张）：摸牌阶段所摸的牌＝失去的san值。

月圆之夜（1张）：所有san值不满的玩家获得“狼人”状态。

“狼人”：摸牌＋1，手牌里的“一套卷子”被视为“撕咬”。

加速世界（1张）：所有玩家摸牌＋1，但是出牌阶段的时限只有20秒。

罪恶都市的巡逻者（1张）：出牌阶段时每对其他人造成一点伤害，摸一张牌。

七次再见（1张）：出牌阶段时每名玩家都可以选择主动弃牌，累计弃掉7种不同类型的牌获得一次复活机会。每个人弃掉的牌会保存在一个特殊的弃牌堆用来统计，当这张时间被切换或者弃掉时，这些特殊弃牌堆里的牌进入弃牌堆。

冥想（1张）：手牌里的“驳回”被视为“一套卷子”。

心里慌？（1张）：弃牌阶段后，将一张手牌加入下家的手牌。

侏罗纪公园（1张）：在场所有装备被视为“霸王龙宝宝”。

“霸王龙宝宝”：人物卡，拥有1点san值，每回合出牌阶段时装备者可以指定一个目标使“霸王龙宝宝”对其造成一点体术伤害（一回合一次）。

人类补完计划（1张）：所有玩家的人物牌变更为使用这种牌的玩家的人物牌。

春虫夏草（1张）：手牌里的“驳回”被视为“治愈”。

冰河时代（1张）：每两回合使所有玩家获得一回合“冰冻”状态，此时间牌装上的瞬间也会使所有玩家获得一回合“冰冻”状态。

无限剑制（1张）：当一名玩家拥有一个装备时，其他玩家全能享受到装备效果。

无人生还（1张）：每两回合使所有玩家的san值降为0，需要弃掉一张“一套卷子”和“驳回”来免受此次攻击。

第七灵灾（1张）：一轮内全场造成的伤害每累计到7点触发一次，对所有玩家造成1点真伤。

国庆最后一天（1张）：摸牌＋2，弃牌阶段后受到一点真伤。

你看，他们和柱子一样（1张）：全场所有（造成的/受到的）0.5的伤害都变为1.5伤害。

2012（一张）：此时间牌装上的瞬间弃掉全场所有的装备，摸牌＋1，弃牌阶段需要弃掉所有的手牌。

燃烧军团降临（1张）：全场所有的状态被视为“地狱火”。

“地狱火”：使用攻击牌的时候触发：清除掉一层此状态，摸两张牌，受到一点真伤。

全面开战（1张）：现在所有的攻击牌可以对所有敌对目标造成aoe伤害。

净TM扯淡！（1张）：全场所有的判定强制判定为不中。

命运石之门（1张）：从使用者的回合结束后，回合顺序翻转。（顺时针变逆时针，逆时针变顺时针）

**魔法**

反制类：

神灭斩（1张）：

灼烂歼鬼·炮（1张）：

少女的谢幕（1张）：

炽天覆七重圆环（1张）：即将受到一次伤害时发动：免疫这一次伤害。

咏唱类：

Explosion！！（1张）：

星光爆裂（1张）：