# 吉姆卡牌设计规范

## 收益

### 直接收益：

- （10）生命值加减

- 手牌数量加减

- （>1）牌堆抽取

- （<1）牌堆选取

- 丢弃

- 回牌堆

- 盖顶

- （~1）场上卡片数量加减

- （>1）模糊使用（使用者不确定会使用出什么）

- （1）指定使用

- （<<1）卡片破坏

- （<1） 限定卡片破坏（一张怪物卡，一张预言卡）

- （1.5？）返回手牌

- 阶段增减

- （1.5？）额外使用，额外召唤等

- 免疫（抵消式免疫）

- （2）效果免疫

- （2）破坏免疫

- （2）攻击免疫

- （10）伤害免疫

- 增幅

- （2）攻击次数

- （2）技能次数

- （1）预言回响

- （短5，长3）攻防基础属性加减

### 间接收益：

- （3）手牌和卡堆查看

- （2）灵力增减

- （5）灵力转移

## 触发

- 时间触发（低触）

- 动作触发（中触）

- 抽牌

- 召唤

- 预言

- 攻击指令

- 怪物/预言 效果指令

- 战斗破坏

- 战伤结算

- 响应（强触）

- 收益响应

- 连锁，响应之响应

##属性

固定集合：

无，虚，

金，木，水，火，土，

岩，冰，雷，风，毒，

光，暗

##种族

不固定集合：

人族，巨人族，矮人族

兽族，兽人族

鱼族，鱼人族

昆虫族，虫人族

精灵族，不死族

天使族，恶魔族

## 设计规范

### 预言卡设计规范

简单预言卡：一次性获得一项增益。

复合预言卡：一次性获得一项增益；在简单触发条件下，一次性获得一项增益。

复杂预言卡：在简单触发条件下，一次性获得一项增益 + 零价增益；在简单触发条件下，一次性获得一项增益 + 零价增益。

强触 = 一负

中触 = 半负 = 一灵

一项增益可以替换成 强触两增：（强触发条件）下的两项增益。

一项增益可以替换成 一负两增：（一项负增益代价）下的两项增益。

一项增益可以替换成 永续预言卡 的 半增益。（包括装备在内的永续预言卡）

半增益可以替换成 中触一增：（中触发条件）下的一项增益。

半增益可以替换成 半负一增：（半项负增益代价）下的一项增益。

半增益可以替换成 两负两增：两项负增益代价下的两项增益（战略调整）。

零增益可以替换成 强触一增：（强触发条件）下的一项增益。

零增益可以替换成 一负一增：（一项负增益代价）下的一项增益。

### 怪兽卡设计规范

0级怪兽

- 攻5，防5，（8/0，0/9）无属性，无效果。

- 攻4，防4，（6/0，0/7）半增。或中触一增。或半负一增。

- 攻3，防3，（4/0，0/5）半增 + 多个零增

- 攻2，防2，（3/0，0/3）低触一增 + 多个零增

- 攻1，防1，（2/0，0/2）一增。或半增 + 半增 （+多个零增）

1级怪兽

- 攻8，防8（13/0，11/1，1/12，0/14），无属性，无效果。

- 攻5，防5（8/0，0/9），半增。或中触一增。或半负一增。

- 攻4，防4，（6/0，0/7），半增 + 多个零增

- 攻3，防3，（4/0，0/5），低触一增 + 多个零增

- 攻2，防2，（3/0，0/3），一增。或半增 + 半增 （+多个零增）

2级怪兽

- 攻10，防10（16/0，14/1，1/15，0/17），无属性，无效果。

- 攻8，防8（13/0，11/1，1/12，0/14），半价增益。或中触一增。或半代一增。

- 攻5，防5（8/0，0/9），半价增益 + 多个零价。

- 攻4，防4，（6/0，0/7），低触一增 + 多个零价

- 攻3，防3，（4/0，0/5），一项增益。或两个半价增益 + 多个零价

- 攻2，防2，（4/0，0/5），两项增益。

## 卡组设计思路

### 哥布林

兽人种哥布林族是非常弱小的兽人，繁殖能力强。两性生殖但是没有雌性，只能成群地去袭击其他种族地落单雌性。哥布林和其他种族生产的后代是一窝哥布林。

哥布林擅长成群结对作战，情况不对就会跑。非常恶心的战斗方式。哥布林品性低劣，不讲信用。优点是为了生存，什么都可以忍耐。

以维持场上怪物数量为核心玩法。以召唤怪物数量，增加手牌补充为主要增益。

### 将军城

以操控灵力，灵活使用应对技能为核心玩法。