【游戏简介】

这是一款支持线上和线下的考验反应的刺激多人卡牌游戏。

【游戏人数】

2~6人。

【游戏方式】

1、单机游戏：所有玩家在同一个客户端上进行游戏控制。

2、联机游戏：所有玩家的客户端通过网络连接，所有玩家在各自客户端上进行游戏控制。

【主界面】

1、开始游戏按钮：点击后，进入游戏开始界面。

2、游戏设置按钮：点击后，进入游戏设置界面，包括全屏和窗口化、窗口大小、音量、游戏控制等。

3、退出游戏按钮：点击后，关闭游戏窗口，退出游戏。

【游戏开始界面】

1、选择游戏方式：单机游戏、联机游戏。

2、选择人数：2~6人。（游戏人数记为playerNumber，第i名玩家记为Pi）

3、选择模式：简单模式、普通模式、进阶模式。

①简单模式：只有普通水果牌。

②普通模式：只有普通水果牌和动物牌。

③进阶模式：有普通水果牌、动物牌和黑水果牌。

4、选择初始卡牌数量：8张、12张、16张（记为initCardNumber）。

【游戏控制】

每名玩家具有2个控制键（记为controlKey），在键盘上左右相邻，左边的按键称为“出牌键”（记为playKey），右边的按键称为“按铃键”（记为bellKey）。

控制键可以自定义。单机游戏中，默认P1至P6的控制键为QW、CV、YU、,.、[]、12（小键盘）。联机游戏中，默认控制键为QW。

自定义的控制键规定范围为主键盘的1234567890-=qwertyuiop[]asdfghjkl;’zxcvbnm,./以及小键盘的123456789，即主键盘的四行非命令键（不包含转义符“\”）以及小键盘的三行数字键。

【游戏规则】

1、简单模式：随机分发initCardNumber张牌给每名玩家，牌堆牌面朝下，从先手玩家开始，各玩家从各自牌堆顶轮流翻牌至桌面上（出牌）。

·定义回合玩家：当前唯一拥有出牌权的玩家，游戏流程等待该玩家出牌。

·定义出牌等待：进入当前玩家的回合后，一直等待该玩家出牌（按下playKey），若玩家在playCardWaitingTime秒内未出牌，系统自动出牌。

·定义玩家顺序：设当前玩家为Pi，则下一名玩家为P(i%playerNumber+1)。

·定义出牌冷却：当前玩家出牌到下一名玩家可以出牌（进入出牌等待）的时间间隔，时间为coolDownTime秒，此时间内禁用所有出牌权。

·定义刷新：当桌面上已有refreshCardNumber张牌，打出第(refreshCardNumber+1)张牌时，销毁已有的refreshCardNumber张牌。

记桌面上出现至少5个相同的水果为条件1。

任何时候有玩家按铃（按下bellKey），进入结算：

①如果局面符合某一条件，有玩家按铃，最先按铃的玩家将获得桌面上所有的牌，这些牌以随机顺序置于按铃玩家的牌堆底，随后进入该玩家的回合。

②如果局面不符合任一条件，但有玩家按铃，最先按铃的玩家需要按顺序给其他所有玩家各一张牌，称为罚牌。罚牌结束后，进入该玩家的回合。若玩家在罚牌过程中没有足够的卡牌，结束罚牌，该玩家出局，并进入该玩家的下一名玩家的回合。

2、普通模式：在简单模式的基础上，添加动物牌，每种水果对应每种动物。记桌面上有对应水果和动物存在为条件2。有一种特殊动物，记为wolf，记桌面上有wolf和除该张wolf以外任意动物牌（包括其他的wolf）存在为条件3。

3、进阶模式：在普通模式的基础上，添加黑水果牌。记黑水果牌的前一张牌或后一张牌存在该水果为条件4。黑水果牌上水果的数量也记入普通水果的数量，黑水果也会为条件2所考察。

【游戏对局初始化】

1、随机选择本局游戏中的水果和动物，见“卡牌种类及位置分布.xlsx”。

2、发牌：给每名玩家随机发initCardNumber张牌。

3、选定初始玩家：随机选择一名玩家作为先手。

4、进入先手玩家的回合。

【回合流程】

1、开放当前回合玩家的playKey，禁用其他所有玩家的playKey，等待当前回合的玩家出牌。

2、当前回合玩家出牌后，进入等待阶段。在出牌冷却内，禁用所有玩家的playKey。

3、出牌冷却过后，进入下一名玩家的回合。

4、在当前回合玩家出牌后到下一名回合玩家出牌前，所有玩家都可以按下bellKey，触发结算事件。

【卡牌生成】

1、卡牌数量

根据总牌数生成不同数量的水果牌、动物牌、黑水果牌，见“卡牌生成数量设定.xlsx”。

2、水果牌

对于每张水果牌，随机选择水果数量1~5，记为fruitNumber，随机选择“随机类”或“全同类”。

（1）随机类：随机生成总量为fruitNumber的4种水果，再按照位置分布贴水果图，见“卡牌种类及位置分布.xlsx”。

（2）全同类：随机出一种水果，数量为fruitNumber，再按照位置分布贴水果图。

3、动物牌

对于每套动物牌，生成5种动物各一张，按照位置分布贴动物图。

4、黑水果牌

对于每张黑水果牌，随机选择水果数量1~5，记为fruitNumber，随机生成总量为fruitNumber的4种水果，随机其中一个水果变成黑色，再按照位置分布贴水果图。