// BeforeStartGame

안녕하십니까 손님? 저희 게임의 간단한 설명을 해드리겠습니다.  
왼쪽 하단의 물음표 버튼을 클릭하면 게임에 대한 자세한 룰을 확인하실 수 있습니다.

또한 오른쪽 상단의 버튼 중 “게임 도우미”를 클릭하시면 게임 참가자들의 정보를 확인 하실 수 있습니다.

준비가 되셨으면 주사위를 굴려주세요!

// GameSetting

// ChooseCardsToReveal

다른 플레이어에게 공개할 카드를 선택해주세요

같은 문양의 카드를 1장씩만 남기고 모든 카드를 공개해야 합니다.

// ChooseFirstPlayer

참가자 000의 주사위 눈이 가장 컸으므로 가장 먼저 공격을 시작합니다.

참가자 000을 기준으로 반시계방향으로 공격순서가 주어집니다.

// AttackTurn\_Player

당신이 공격할 차례입니다. 상대를 지목하고 카드를 제시해주세요.

우측 상단의 “게임 도우미”에서 다른 플레이어의 상태를 확인하고 상대를 지목할 수 있습니다.

// DefenseTrun\_Player

플레이어 000가 당신을 공격했습니다.

방어를 위한 카드 한 장 선택해주세요.

// Attack

“플레이어 000가 플레이어xxx를 지목하여 카드를 제시했습니다!”

// DefenseTrun

“플레이어 000가 방어를 위한 카드를 선택했습니다.”

// CardOpenAtTheSameTime

“양 플레이어 모두 선택을 끝냈습니다.”

“운명의 순간! 카드를~ 공개합니다!”

// OnJokerAppear

“이럴수가~ 플레이어 000가 조커를 제시했습니다.”

“플레이어 xxx은 {card숫자 \* 2^(4- 현재 인원수)}만큼의 코인을 조커를 제시한 000에게 지급하게 됩니다.”

“조커는 이번 게임 동안 다시 사용할 수 없습니다.”

“수비에 사용된 카드만 주인의 품으로 돌아갑니다.”

// OnAttackSuccess

“플레이어 000의 공격이 성공했네요.”

“플레이어xxx은 {card숫자 차이 \* 2^(4- 현재 인원수)}만큼의 코인을 조커를 제시한 000에게 지급하게 됩니다.”

“양 플레이어의 카드가 주인의 품으로 돌아갑니다.”

“다른 사람에게 읽히지 않게 잘 섞어야 할거에요.”

// OnDefenceSuccess

“플레이어 000의 방어가 성공했네요.”  
“플레이어 xxx는 공격에 실패했으니 이번에 사용된 카드를 다시 사용할 수 없습니다”

“수비에 사용된 카드만 주인의 품으로 돌아갑니다.”

// final

“모든 플레이어가 1번씩 공격을 마쳤습니다”

“파산하신 분들은 유감이지만 자리를 비켜주시기 바랍니다.”

“게임을 계속 이어가실분들은 자리에 남아주세요!”