

▼ HDCG 规则书

- 一、概述

▼ 二、区域

▼ (一) 个人区域

- 1.附加区
- 2.角色区
- 3.弃牌区
- 4.出牌区
- 5.卡组区

▼ (二) 公共区域

- 1.展示区
- 2.卡组区
- 3.弃置区
- 4.额外卡组/弃牌区

▼ 三、卡牌

- (一) 事件卡
- (二) 技能卡
- (三) 角色卡

▼ 四、流程

- (一) 回合开始
- (二) 判定阶段
- (三) 摸牌阶段
- (四) 出牌阶段
- (五) 弃牌阶段
- (六) 回合结束

▼ 五、效果

- (一) 触发时机
- (二) 触发条件
- (三) 效果内容
- (四) 后续处理
- (五) 特殊效果内容
 - 1.伤害类效果
 - 2.询问类效果
- (六) 连锁
- (七) 注意事项

▼ 六、专业术语

- (一) 检索

HDCG 规则书

一、概述

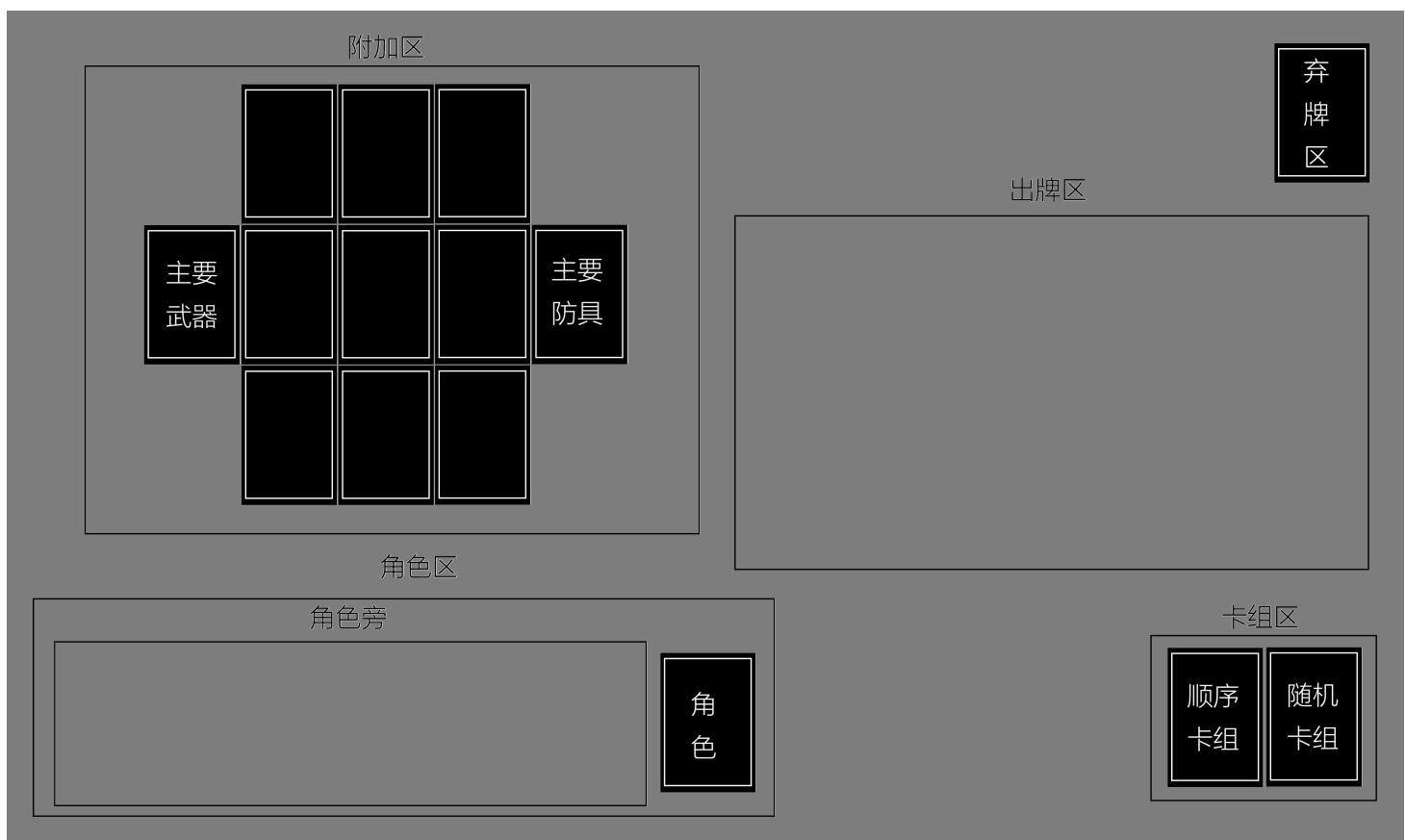
HDCG 是一款 TCG 游戏，一般模式中，每个玩家将拥有一个个人区域，所有玩家共用一个公共区域，进行数轮次的游戏后，将会按照某种规则决定谁或那些玩家获胜。

二、区域

HDCG 可以大致分为两个大区域，分别是个人区域和公共区域，玩家可以直接操控的区域有自己的个人区域与公共区域。

注：以下的图片资源均为桌游模拟器的初始版本

(一) 个人区域



每个玩家都拥有一个个人区域。

个人区域分为五个子区域，分别是附加区、角色区、弃牌区、出牌区和卡组区。

1.附加区

附加区包含一个 3*3 的普通附加位和两个位于两侧的主要武器位和主要防具位。

一些道具、反击类的卡牌将会置于/覆盖于此位置，其中，置于指的是正面朝上直接放置，覆盖指的是反面朝上直接放置。

有部分效果要求卡牌位于主要武器位/主要防具位，才会生效，需要注意的是只有包含【武器】字段的卡牌可以放置在主要武器位，包含【防具】字段的卡牌可以放置在主要防具位（字段的讲解详见后文）。

在出牌阶段，一回合一次（阶段、回合等概念详见后文），可以选择一个位于普通附加位的卡牌与主要武器位/主要防具位的卡牌交换（需要能够放置在对应位置，如果对应位置没有卡牌则直接放置）。

2.角色区

角色区包含角色卡和角色旁两个位置，角色旁是一种类似“状态栏”的东西，放在角色旁的卡牌很难因为别的卡效果被弃置。

3.弃牌区

所有被弃置的卡牌都会被放置在这里，正面朝上

4.出牌区

所有打出的牌都会放置在这里作为展示，当效果处理完毕时，将会被根据效果被放置在其他位置。

5.卡组区

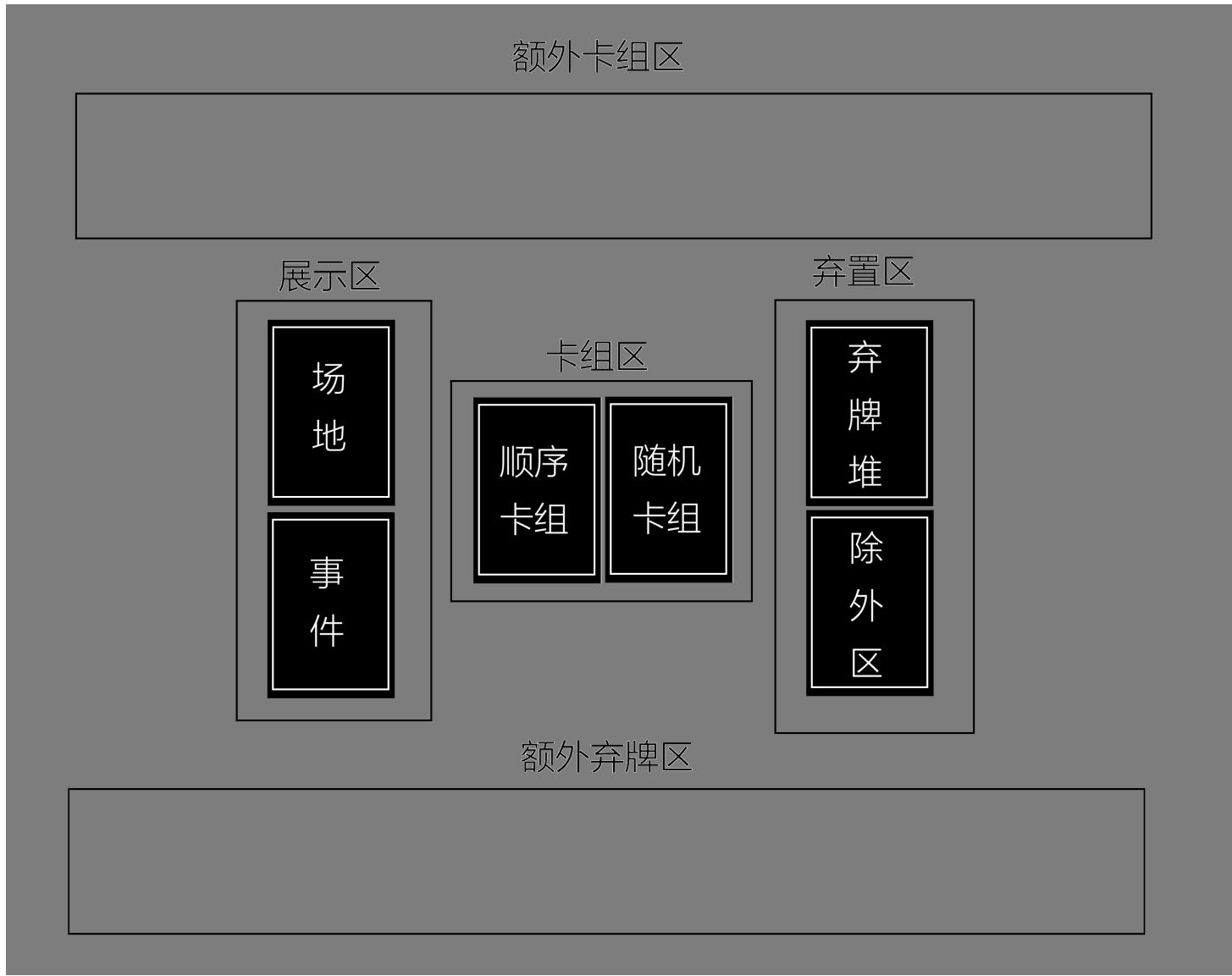
你的卡组将会被放置在这个区域内，反面朝上，你的卡组会被分为两个部分，顺序卡组和随机卡组。

最开始时，你的卡组的所有卡牌都会被放置在随机卡组，只有因效果被他人观看或确定了顺序时，被确定的部分的卡牌会被放置在顺序卡组。

注意，顺序卡组在随机卡组之上，抽卡需要从顺序卡组开始抽，抽完了才能抽随机卡组，并且后续的观看卡组等效果顺序卡组的卡会被优先观看，数量不够才能观看随机卡组。

因为某些原因需要洗牌时，将只对随机卡组洗牌。

(二) 公共区域



所有玩家公用一个公共区域。

公共区域分为五个子区域，分别是展示区、卡组区、弃置区、额外卡组区和额外弃牌区。

1. 展示区

需要被公共展示的卡牌将会放置在此处，包含场地卡和事件卡，注意，放置在此处的事件卡并不处于弃牌堆。

2. 卡组区

公共的事件卡组将会被放置在这个区域内，反面朝上，同样的被分为顺序卡组和随机卡组，与个人区域的卡组区一致，这里不在说明。

3.弃置区

事件卡组的卡在抽下一张事件卡时，会被弃置在弃牌堆内，而所有玩家的卡牌被除外时，将会被放置在除外区（除外区在讲解所属权时将会有再次提到）。

4.额外卡组/弃牌区

一些后续卡包新增的机制导致出现的额外卡组以及这些卡牌的弃牌堆将会在这两个区域内（机制详见后续讲解）。

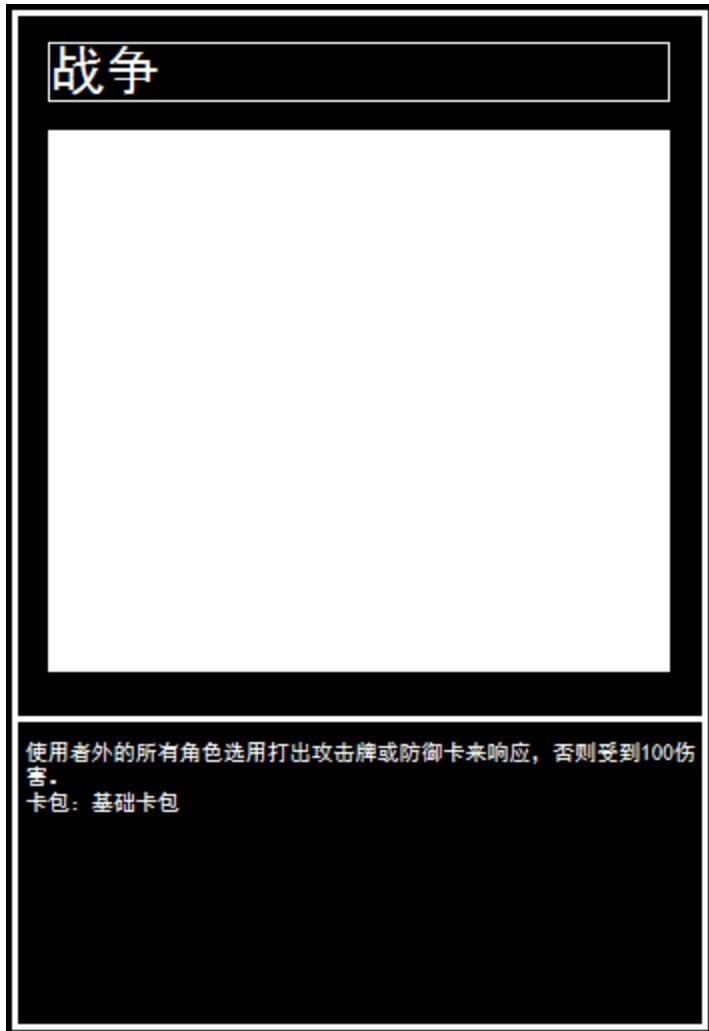
三、卡牌

HDCG 的卡牌一共有三种，事件卡（黑卡）、技能卡（白卡）、角色卡。

所有的卡牌都拥有三个属性，分别是卡名、效果、所属卡包。

卡名是一张卡牌的名称，效果是这张卡的具体效果（效果的讲解详见后文），所属卡包是其源于哪个卡包，这将决定其适用于哪个卡包带来的额外机制与规则。

(一) 事件卡





事件卡的效果通常是全局的，被抽到时，将视作是当前回合的角色发动。

(二) 技能卡

大锤



【武器】

1. 从手卡置于附加区。
2. 当你的“攻击”卡造成伤害时可以发动，将一张手卡置于一名角色状态区，该手卡视为“易伤-1.5”。
3. 当该卡位于主要武器区时，攻击倍率*1.2

卡包：基础卡包

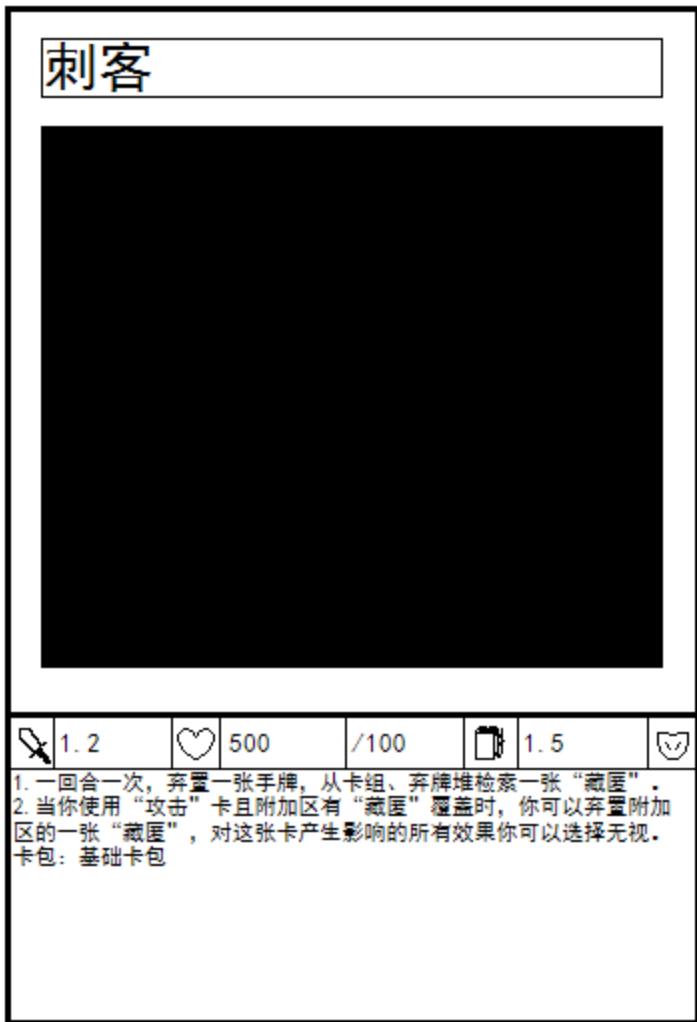


是除了事件卡、角色卡以外的所有卡牌，包括玩家能发动的卡牌、场地卡等等，卡包的机制也依赖于创造一种技能卡来实现。

技能卡在三个属性基础上还包括字段属性，字段可以看作是对技能卡的分类，比如：“菜刀”、“大锤”、“袖剑”都包括【武器】字段，那么就可以利用这个字段来区分不同种类的卡牌。

同时，字段还有子字段和父字段的关系，比如：【道具】是【武器】的父字段，这意味着，只要这张卡牌包含【武器】字段，那么就一定包含【道具】字段，那么为了简洁，在卡面中，将只书写最底层的字段（即如果一个字段的子字段或者后代字段也被该卡牌包含，则该字段不会写在卡面中）

(三) 角色卡





角色卡是描述一个角色的各项能力的卡牌。

除了三个属性，还包括基础攻击倍率、生命上限、手牌上限倍率、基础防御倍率四个属性，分别在卡图和效果中间。

在最开始时，角色的生命为生命上限，期间如果无特殊效果，也无法突破生命上限，角色的攻击倍率和防御倍率将会给予基础攻击倍率和基础防御倍率以及其他卡牌的效果进行计算，先进行乘除运算，再进行加减运算。

你的手牌上限为你的生命除以手牌上限倍率，向上取整的结果。

四、流程

HDCG 整局游戏可以被拆分为若干轮次，每一轮次按顺序包含每名存活玩家的一个回合，每个回合按顺序包含回合开始、判定阶段、摸牌阶段、出牌阶段、弃置阶段、回合结束六个阶段。

在所有轮次前，每名玩家应该洗切自己的卡组然后摸五张牌。

注：该说明书中的摸牌数量均为普通模式。

(一) 回合开始

部分效果指定于该阶段发动。

(二) 判定阶段

大部分需要判定的效果将会在该阶段进行判定。

判定默认进行 0~9 的随机数测试，根据随机数结果处理后续效果。

(三) 摸牌阶段

先将上回合的事件卡从展示区移到弃牌堆，然后抽一张事件卡放置在展示区，并立即处理其效果。

然后摸两张技能卡到手卡。

(四) 出牌阶段

没有指定发动时机的卡，都可以在该阶段进行发动。

(五) 弃牌阶段

在该阶段，你必须弃置（手牌数量-手牌上限）数量的手牌，如果手牌数量小于或等于手牌上限时，则跳过该阶段。

注意：不能多弃置。

(六) 回合结束

部分效果指定于该阶段发动。

五、效果

HDCG 的魅力就建立在效果上，一个效果通常包含触发时机、触发条件、效果内容、后续处理四个部分。

(一) 触发时机

只有在某些时候才能触发这条效果，如：“回合结束时，弃置此卡”就限定了只有在回合结束这个阶段才会触发效果、“有卡指定你时，你可以取消该指定”

默认：出牌阶段。

(二) 触发条件

需要满足一些其他条件，才能触发这条效果，比如“弃置一张手牌才能发动”。

默认：无默认触发条件。

(三) 效果内容

是一条事件链，将按照文本顺序逐步处理，当某一个文本无法处理时，将会跳过后续所有效果内容，直接进入下一部分。

默认：无默认效果内容。

(四) 后续处理

处理完效果内容后，决定卡牌去向等内容的部分。

默认：弃置（进入弃牌堆）。

(五) 特殊效果内容

1. 伤害类效果

完整的伤害流程为计算伤害、造成伤害、受到伤害、扣除血量四个部分，整个过程将被简写为造成xxx点伤害。

具体的流程为，计算伤害将计算各种其他效果导致伤害变为的内容。

造成伤害，将计算伤害来源的攻击倍率。

受到伤害，将计算伤害目标的防御倍率。

扣除血量，将扣除响应的血量。

注，部分效果将直接扣除血量，则不进入以上的前三个流程（直伤害）。

2. 询问类效果

将写明询问的卡牌是哪张或哪一类，以及要求被询问的对象是展示、弃置或其他处理方式，再根据被询问对象是否成功完成，来进行后续效果处理。

(六) 连锁

HDCG 的连锁采用递归式的处理方法，连锁只要满足条件，可以在当前执行的效果的某一步骤前后进行连锁，此时，将会先执行连锁的效果，连锁的效果执行完毕后，再继续执行当前连锁。

注意：连锁可以无限连锁，即效果A执行到一般，连锁效果B，效果B执行到一般，再连锁效果C。

(七) 注意事项

- 文字描述中，如果描述了其具有可选性，则是可以选择是否发动，没有该类描述，则是必发效果，满足时机和条件就必须触发。
- 如果文本中包含“发动”，则该效果属于发动类型的效果，否则不属于。
- 如果进行前两部分时，不能满足，则终止整个效果，并视为没有被触发，如果已经执行到效果内容了，无法继续执行，则跳过执行，直接进行后续处理，并视为被触发了。
- 如果文本中包含代价，且文本类似于“丢掉一张手牌才能发动”，则属于发动条件，只有在执行了代价才能执行效果内容，否则，属于效果内容。
前者没有手牌则不能发动，后者没有手牌，但效果已经开始执行，只是无法执行，效果执行终止，跳过了该部分，直接进行后续处理。

六、专业术语

(一) 检索

查看被检索的卡堆，选择满足条件的卡牌展示后，拿入手牌。

如果检索的是卡组，则需要在检索后进行洗切。

注意：默认的卡组检索只能检索随机卡组。