# Precious Goods’s Kill

It’s a brief summary for the rule of our game.Given that my English level is low B,I’m going to write this article in Chinese.

## 游戏总体介绍

《贵物杀》是一款1v1公平无卡组竞技游戏。在游戏中，玩家将扮演一名当下热门的贵物，与其他贵物展开对决。在以烟、电、鸡、风、雪为基本元素组成的世界里，贵物们通过手牌的克制关系和自己与手牌属性的联合关系，打出精彩操作，震撼全场。

大部分贵物都有自己的属性，少数贵物属于“无”属性。每个贵物打出本属性卡牌时，都会有特殊的效果：

烟：烟攻伤害\*2；烟雾缭绕回合+1

电：电攻伤害\*2；使用电发颠时，自己增伤两回合，对方只增伤一回合(这次出牌后自己的下一个回合对方增伤结束)；充电不会结束自己的回合。

鸡：鸡攻伤害\*2；飞鸟休息回血\*2

风：风攻伤害\*2；风神的护佑回合+1

雪：雪攻伤害\*2；雪藏回合+1

而各个手牌的属性也互有克制：

烟

雪 电

风 鸡

风、鸡攻可以无视雪藏，风、雪攻可以无视烟雾缭绕，鸡、电攻可以无视风神护佑。

## 二、对局介绍

回合：从玩家贵物这次出牌阶段开始到下一次出牌阶段开始算一个回合。

游戏开始时，双方贵物摸四张牌。回合开始时，自己贵物摸两张牌(若无特殊技能)。每一回合只能出一张攻击，无论属性(若无特殊技能)。贵物有天生血量死亡即落败(若无特殊技能)。对方出攻击牌时，可以出“闪”或“瞬间消失”躲避(若无特殊技能)，若该攻击牌是对方贵物的本属性卡牌，则“闪”只能让其伤害\*0.5(向下取整数)，而瞬间消失可以闪避。

## 三、贵物介绍

1丁真：烟 4

被动：欢迎来到我的村庄然日卡玩：回合结束抽一张对方贵物的手牌观看，抽一张卡判定，若为烟属性则抽的手牌变为你的手牌。抽的牌放入牌堆顶若没抽到则放入牌堆末。

主动:都什么年代还在抽传统香烟：弃一张烟牌抽两张牌若其中有烟属性牌则弃置在抽牌。抽中一次含烟属性牌则对手扣一滴血。

2琦玉：无 4

主动：认真活塞式：弃一张手牌使任意贵物扣一血，若该贵物在他的回合抽到本属性牌则回一血（两次）（濒死可抽牌）

主动：普通连续拳：该回合无限出拳

3谷爱凌：雪 4

主动：双重国籍：谷爱凌可选一张属性牌弃置并获得其属性作为自己的第二属性（上线为二）

被动：银趴：对战男性贵物时，当受到致命伤害时留一滴血（2次）对战女性贵物时，当受到致命伤害时留一滴血并自动打出一张雪拳。

4蔡徐坤： 鸡 4

主动：所有人都在看着你：休眠，下一回合的拳无法用闪避类手牌闪避

主动：再近一点靠近点快被融化：出示一张牌，若对面贵物有相同手牌则两张牌进入牌堆底对方贵物扣一滴血

5楚雨荨：鸡 4

被动：别人不发火就把别人当傻子是吧:郑爽拥有双形态,默认为傻子形态，在自己两回合放弃主动出牌后发现读秒读慢了并触发发火状态，引爆场上所有延时类道具。发火形态每回合摸三张牌，无法出闪和延时类道具（核心直接自爆）；每回合可出两张不同属性的拳。

被动：她代了：被打拳时摸一张牌并使该牌立即生效，小闪可与牌堆中小闪重复使用。

6吴亦凡：电 4

被动：加拿大电鳗：回合结束后指定对手一张牌使其下回合不能使用

主动：KBH入：弃一张电卡一张拳视为对对方贵物打出两张电拳，摸两张牌，之后进牢每回合少摸一张牌（2次）

7肖战：风 4

主动：小飞侠出击：弃一张风系牌召唤小飞侠。

被动：不可被拳打死

8四字： 鸡 5

主动：免费考公：所有攻击牌可以当作该属性英雄升级考试用，双方轮流出该属性的任意牌。

9孙笑川：无 4

被动：尸体在说话：死后4回合内仍能正常游戏且无需弃牌若对方在此期间死则直接判孙胜。

被动：能将对方死亡的场上单位变成僵尸，进入自己的作战区域

主动：@带带大师兄：获取一个对手技能（共3次）被动直到触发，主动为本回合有效，被动次数上线为对方被动数量

10拼多多：烟 4

主动：百亿补贴：是对方贵物在回到满血，两回合后血量变为之前的减去之后的与满血的差距（3次）

主动：百元免费领：当对方贵物为满血时对对方贵物造成伤害自身会一滴血。

11Lexburner：电 4

被动：新番导视：可提前观看接下来摸得两张牌，并决定是否重新摸牌。

主动：用爱发电：所有无属性牌变为电系牌（包括核心）

12二字：烟 4

主动：青春有太多未知的猜测：猜测对方手牌中有的属性种属猜中摸两张牌（5次）

主动：传统香烟：本回合内所有手牌均视为烟系牌

## 三、贵物手牌介绍

（贵物杀卡牌包括五种属性和无属性，每种属性和无属性的卡牌都有其对应的“攻击”牌和“锦囊”牌。其中，“攻击”牌可以被两种“闪避”牌防守。）  
（无属性的贵物打无属性的牌，不算作本属性。）  
无属性：  
  
攻击：  
1.拳击    无属性攻击。使用后对方决定是否出闪避类技能。  
  
啥都不算：  
2.闪  可以闪避 拳 与 非本属性攻击，可以使对方的本属性攻击只造成int（0.5x）的伤害。  
3.瞬间消失 可以闪避所有攻击牌。  
  
锦囊：  
4.核心 使用后在自身牌区放置一张核心（可反面放），三回合后爆炸造成 1 点伤害，可被伤害加成型卡牌或技能增伤。对敌方任何目标（包括小飞侠）造成伤害时可传递，同理敌方也可传递。埼玉可直接当拳击使用。  
5.忍村的试炼 使用后由对方开始，双方轮流出闪，对无法出闪者造成 1 点伤害，可被伤害加成型卡牌或技能增伤。  
6.英雄升级考试 使用后由对方开始，双方轮流出拳，对无法出拳者造成 1 点伤害，可被伤害加成型卡牌或技能增伤。  
7.造梗 使用后双方摸两张牌。  
8.烂梗 指定对方某张手牌让对方弃牌。  
  
烟系：  
  
攻击：  
9.烟枪射击 烟属性攻击。  
  
锦囊：  
10.锐刻V 当对方的一张电系或鸡系锦囊牌生效时，可以选择打出该牌来使之失效弃牌。也可以当作瞬间消失打出来规避电系或鸡系伤害。  
11.尼古丁 全场+1血，随后非烟系贵物的回合开始时不能摸牌，一次。  
12.烟雾缭绕 接下来一回合不受伤害，烟系变为两回合。可反面放。  
13.水果味电子烟 对手下次回合开始摸牌时，若没有摸到雪、风或本属性牌，则不能出牌。（可以使用技能）（本锦囊牌有2张）  
  
电系：  
  
攻击：  
14.观神女劈 电属性攻击。  
  
锦囊：  
15.电发癫 使用后两回合双方伤害x1.5  
16.充电 从牌堆底抽出一张最近打出的牌回到手牌，并立刻结束该回合。  
  
鸡系：  
  
攻击：  
17.啄击 鸡属性攻击。  
  
锦囊：  
18.飞鸟休息 使用后+1 HP  
  
风系：  
攻击：  
19.风屁 风属性攻击  
  
锦囊：  
20.小飞侠召来 使用此牌，贵物弃置一张本属性卡牌，召唤一个2 HP 的小飞侠上场，敌人必须先攻击小飞侠。无属性贵物打出后摸一张牌。  
21.风神的护佑 下两回合收到的伤害固定减免 1 点。可反面放。  
  
雪系：  
  
攻击：  
22.冰晶风暴 雪属性攻击  
  
锦囊：  
23.雪藏 打出此牌，记录此时贵物的血量。若两个回合内受雪藏贵物死亡，则回复到当前血量。可反面放。优先级高于一切贵物保命被动。  
  
接下来是编号对应的卡牌的数量，如1.3-1，则是一号与三号卡牌每个牌堆1张。  
一张：4.5.6.10.11.12.18.21.23  
两张：3.7.8.9.13.14.15.17.19.20.22-2  
三张：16  
六张：1.2-6