**算棋玩法**

**玩法概要**

1v1模式：

两个玩家在一个6\*6大小的棋盘上对决。与象棋类似每人操作一回合，轮流操作。

**游戏元素**

1. 明子棋：开场时与白板一起出现在棋盘上。游戏开始时正面朝下，玩家看不到时什么棋或什么颜色。
2. 暗子棋：功能棋，每个暗子棋都有不同技能，玩家在回合开始时会先抽N只暗子棋。
3. 白板棋：开场时与明子棋一起出现在棋盘上。无功能也无颜色之分，供玩家用暗子棋拉拢。

**玩法主流程**

1v1模式：

**游戏开始：**

A玩家回合。A抽x张暗子。翻4只棋盘旗子，最先出现的明子颜色为玩家A颜色。balabala

B玩家回合。B抽x张暗子。翻4只棋盘旗子。Balabala。

**输赢：**

棋盘上所有棋子（包括未被翻开的棋子）全被吃光，被视为失败。

**明子棋介绍**

与象棋盲棋玩法类似。每方各有7只明子棋，按级别排名分别是：帅车马炮象士卒。在玩家不用暗子棋的情况下，只能高级别棋子吃低级别棋子。

**暗子棋介绍**

每个暗子棋带有一个不同的功能。玩家在本回合时可使用。

**招募**：招募白板作为自己棋子（招募后白板视为什么棋？），增加兵力。

**鼓舞**：直接给几个兵增加越级杀人的权限（建议加个加buff距离限制）。

**撤退**：草木皆兵，撤退（逃跑）的时候，埋下暗子，如果对方非要踩，就触发，会击退对方的兵力，但是不会有实质伤害。（这个没太懂，立升举个例子解释下吧）。

Balabla技能待补充