How to Play the game:

游戏战斗规则 Ver 1.0

基础设定

- 本游戏基于一副 **非标准的 52+2 张扑克牌**。（不一定是 13×4+2，由每个玩家带的半副牌决定）

-

对局开始

1. 每个人展示自己的半副牌（26+1），拼成一副公共牌（52+2）作为牌库。
2. 起始发牌：
   - 每个人从公共牌库抽 6 张牌。
   - 公共区域放入 14 张牌。
   - 抛硬币决定先后手。
   - **后手额外再抽 1 张牌。**
3. 换牌：每个人可以选择把一部分手牌洗回去重新抽。
4. 资源：每个人获得 **3 个【+】和 1 个【x】**，作为可消耗资源。

获胜机制

- 公共区域牌被抽完时，游戏结束。
- 双方揭示所有手牌。

- **手牌点数总和更大者获胜。**

回合流程

1. 展示手牌
- 必须把部分手牌展示在桌面上，其余盖住，用来迷惑对手。
- 展示数量 = 手牌的一半，向下取整。
    - （6 张或 7 张手牌时，都展示 3 张）
- 盖住的牌能隐藏真实意图，让对手猜不出下一步要打哪张牌。
- 每回合结束时，可以重新选择要展示或盖住的牌。

2. 打牌
- 每回合默认有 **1 个行动点**。
- 每个行动点允许玩家 **打出 1 张牌**，触发：
    - 牌面效果
    - 被动技能效果
    - 主动技能效果
- 然后回合结束。

技能

被动技能
- 被动技能会让玩家的操作带来更多效果。
- 每个人可以装备 **3–5 个被动技能**。
- 示例：在你弃一张牌后，揭示对手的一张盖住的牌。

主动技能（Hero Power）
- 每局可以用 x 次 / 每 x 回合可以用一次。
- 示例：你的下一张打出的牌会触发两次牌面效果。每局可以使用 2 次。

局内资源

1. **【+】号**
    - 每局有 3 个。
    - 除了对 A 和打出 2 以外，暂时无法补充。
2. **【x】号**
    - 每局有 1 个。
    - 暂时无法补充（只能用一次）。

用途

1. **数学用途**：通过四则运算将两张牌和一个符号拼成一张新牌。
    - 例：4 + 4 = 8 → 两张 4 与一个【+】视为打出一张 8。
    - 例：3 × 4 = 12 → 3 和 4 与一个【x】视为打出一张 Q。
2. **强化用途**：在打出牌前，消耗这些资源可强化效果。
    - 例：在打出 9 前，先单独打出一个【+】，使 9 的效果变为：
        - 抽 3 张牌，选择其中 1 张置入对手手牌，再向公共区域补充 2 张牌。

数学用途和强化用途不可叠加。（例： ＋4 + 6 并不能让你打出一张强化版的 10）（这部分如果代码好实现可以追加上）

牌堆机制

- **打出堆 (Played stack)**：每当一张牌被打出，丢入此堆。
- **摧毁堆 (Destroyed stack)**：每当一张牌被摧毁，丢入此堆。
    - 摧毁堆和弃牌堆可统一，视测试情况而定。
    - 暂时分开，是因为摧毁堆中的牌平均价值更高。

牌库机制

- 开局消耗 27 张牌（双方抽 6+6+14+1 张牌）。
- 剩下的牌组成公共牌库，用于补牌。

Card effect table (part 1)

Rank[1]	Card Effect[2]	+ upgraded effect[3]
A	Cannot be played alone.	Any two of A/2/3 and a "+" **destroys** a folded card in opponent's **hand**. Then, **draw** a card.
2	**When this card is played**: **replenish** a **"+"** mark to your **item bar**. This move doesn't consume AP and is **not** followed by drawing a card.[4]	Any two of A/2/3 and a "+" **destroys** a folded card in opponent's hand. Then, **draw** a card.
3	Cannot be played alone.	Any two of A/2/3 and a "+" **destroys** a folded card in opponent's hand. Then, **draw** a card.
4	Cannot be **played**, **destroyed** or **stolen**.[5]	
5	Only **When this card is played alone**: points = #, # = cards left in the **public pool**.[6]	
6	When this card is played: **reveal** 2 of opponent's **folded** cards for a round. Draw a card.	**Consume a "+" before playing this card**: reveal **3** folded cards instead of 2.[7]
7	When this card is played: draw **2** cards. If their sum >= 16, forcedly consume a "+" from your item bar. (if there's no +, pass this)	
8	When this card is played: **swap** 1 card in your hand with 1 card in opponent's hand. Draw a card.	
9	When this card is played: draw 2 cards. Add 2 cards to the	**Consume a "+" before playing this card**:

---

[1] **Rank** means the number (or character) on the card, **it also marks how much the card's points worth in the resolution phase.** For example, A worths 1 point, and K worths 13 points in the resolution phase.

[2] **Card effect** means when the card is played (discarded, lost), an effect will be triggered, which will influence the duel in any terms. For example, playing a 7 will let the player draw 2 cards instead of 1, leading to a "**hand** advantage". Card effects can be upgraded through **upgrade**, **forge** or enhanced by **passives** or **"hero powers"**. On default, a player should play 1 card and draw 1 card each turn, depending on how much **AP**(Action Points) they have for each turn. (Default = 1 AP each turn)

[3] Upgraded effect: consume limited in-game resources (+ or x) to upgrade the card (or the hand) you play for a stronger effect.

[4] In other words, this is a trade of a "2" for a "+" mark, not costing AP.

[5] 4 basically stays in your hand. Try some ways to use or get rid of it!

[6] This card stays 5 points when it's in your hand. Its number only changes when it's played.

[7] **If nothings is especially noted, all other effects stays the same (e.g. for 6: Reveal is still followed by drawing a card)**

	public pool.	draw 3 instead of 2, then choose 1 from those 3 to add to your opponent's hand.
10	When this card is played: peek 1 opponent's folded card. If its point <=10, you can consume a "+" to **steal** it into your hand; if >10, nothing happens. Draw a card.	

Card effect table (part 2)

J (11)	When this card is **played** or **destroyed**: draw 2 cards.	**Consume a "X" before playing this card: Steal** a card from opponent's hand. Draw a card.
Q (12)	When this card is played: **freeze** 2 opponent's folded cards for a round. Draw a card.	**Consume a "X" before playing this card:** destroy 2 cards from enemy hand. Not followed by drawing a card.
K (13)	When this card is played: **disable** all opponent **passives** and **Hero Power** for 1 turn. Draw a card.	**Consume a "X" before playing this card:** gain 2 **extra turns** if there is no **Joker** in your hand.
Jokers(0)	Treated as any value when discarded. Point = 0 in the resolution phase.	

Terminologies:
A. 基础流程 / Flow
- **AP (Action Point, 行动点)**:
  每回合分配的行动资源，默认 = 1。每消耗 1 AP，可 Play 一张牌。
- **Turn (回合)**:
  单个玩家的行动流程（展示 → 出牌 → 回合结束）。
- **Round (轮次)**:
  双方各完成一个 Turn 记为一轮。
- **Show (展示牌)**:
  每回合开始时，必须亮出 ⌊Hand Size ÷ 2 -1⌋ 张的手牌。
- **Folded Cards (盖牌)**:
  未展示的手牌，保持隐藏状态，可被所有效果影响。

B. 牌区 / Deck & Stacks
- **Deck (牌库)**:
  双方半副牌（26+1）拼合而成，共 52+2 张，作为起始牌库。
- **Public Pool (公共区域)**:
  开局置入 X 张盖牌（Ver 1.0 = 14 张）。玩家主要从此处 Draw。
- **Played Stack (打出堆)**:
  所有被 Play 的牌进入此堆。
- **Destroyed Stack (摧毁堆)**:
  所有被 Destroy 的牌进入此堆。
- **Discard (弃牌)**:
  主动丢弃手牌 → 按规则触发对应效果 → 进入 Played/Destroyed Stack。

C. 资源系统 / Resource System

- **"+" Resource**:
  数量：每局初始 3。
  用途：
  1. **Math Mode**：作为运算符，把两张牌合成一张等值牌（例：4+4=8）。
  2. **Enhance Mode**：强化目标牌的效果。
     注：两种模式不能叠加。
- **"x" Resource**:
  数量：每局初始 1。不可补充。
  用途：
  1. **Math Mode**：与两张牌组成乘积牌（例：3×4=12→Q）。
  2. **Enhance Mode**：触发更高阶的技能效果（例如 Q → 摧毁对方 2 张牌）。
- **Resource (局内资源)**:
  指 "+" 和 "x"，均为有限消耗品。

D. 技能 / Skills

- **Card Effect (牌面效果)**:
  每张牌在 Play/Discard 时触发的效果（如偷牌、抽牌、交换等）。
- **Passive Skill (被动技能)**:
  在满足条件时自动触发的效果（例：弃牌后揭示对手 1 张盖牌）。每玩家可装备 3–5 个。
- **Hero Power / Active Skill (主动技能)**:
  需消耗次数/冷却，玩家主动触发的特殊能力（例：下一张牌触发两次效果）。
- **Enhance (强化)**:
  在 Play 之前消耗 "+" 或 "x" 使牌的效果升级。

E. 胜负机制 / Resolution

- **Resolution Phase (结算阶段)**:
  触发条件：Public Pool 抽空。
  流程：双方揭示所有手牌 → 计算点数总和 → 点数大者胜。
- **Point Value (点数值)**:
  - A=1, J=11, Q=12, K=13
  - Joker = 0（可作任意数值用，但结算时=0）。
- **Victory Condition (胜利条件)**:
  玩家手牌点数和更大 → 获胜。

F. 常见动作 / Effects

- **Reveal (揭示)**：翻开对手盖牌（全局可见，持续 1 回合）。
- **Swap (交换)**：选择将自己的一张手牌交换成对手的 1 张手牌。
- **Steal (偷取)**：直接从对手手牌拿入自己手牌。
- **Freeze (冻结)**：指定对手的牌在本回合不可使用。
- **Destroy (摧毁)**：强制移除对手牌 → 送入 Destroyed Stack。
- **Disable (封锁)**：在指定回合禁用对手的被动技能或 Hero Power。