

法师模拟器规则

(2023.03.10 v4.0)

Jayncp

2023 年 3 月 10 日

目录

1	卡牌描述	2
1.1	元素牌	2
1.2	防御牌	2
1.2.1	盾牌	2
1.2.2	镜牌	2
1.3	变牌	2
1.4	功能牌	3
2	大小关系	3
3	游戏流程	3
4	组件表	3



1 卡牌描述

1.1 元素牌

- 共分为四种属性：水，火，草，普通
- 每种属性分别有：
1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 20, 无敌 (普通系没有无敌)
共 12(普通系 11) 个等级
- 水，火，草三系循环相克，普通系不克制以上三系，也不被以上三系克制
- 元素调和：
当你使用元素牌时可以一次性使用 2 张，视为其中 1 张的数值和另外 1 张的属性构成的元素牌

1.2 防御牌

1.2.1 盾牌

- 四种属性，分别可以防御对应属性

1.2.2 镜牌

- 四种属性，每种属性有普通镜和双倍镜，作用为反弹伤害和反弹双倍伤害 (对应属性)
- 反弹效果：视为对对方打出对方被反弹的牌
- 注意：
 - 双倍仅为伤害翻倍，卡牌等级不变
 - 翻倍为永久生效，直到对一方造成伤害

1.3 变牌

- 四种属性，分别有 3 种：10 级、15 级、20 级
- 作用效果为打出时将其声明为不超过其等级的对应属性元素牌并打出
- 注：本身不视为元素牌，无法参与元素调和



1.4 功能牌

- 使用方法：在我方攻击回合摸牌后，攻击前使用
- 拦截：本回合对方无法使用对应属性的牌（包括元素牌、防御牌、变牌）

2 大小关系

- $1 < 3 < 5 < 7 < 9 < 11 < 13 < 15 < 17 < 19 < 20 < \text{无敌}$
- 克制对方的属性时视作面板+4。
- 克制系的无敌、20级元素牌 > 被克制系无敌。

3 游戏流程

1. 决定第一回合攻击方
2. 回合开始时攻击方摸 3 张，防御方摸 2 张
3. 攻击方可以使用功能牌
4. 攻击方决定是否攻击，若不攻击则回合结束
若攻击，则先打出一张攻击牌，对方可以打出大于等于该攻击牌的牌进行回击。
若等于：抵消
若大于：则视为对方进行攻击
双方交替进行直到一方不打出（造成伤害）或使用盾牌抵消或等级相同抵消
5. 回合交替进行至一方体力减至小于等于零失败

4 组件表

- 元素牌： $12(\text{水}) + 12(\text{火}) + 12(\text{草}) + 11(\text{普}) = 47$ 张
- 防御牌： $4(\text{盾}) + 4(\text{镜}) + 4(\text{双倍镜}) = 12$ 张
- 变牌： $3 \times 4 = 12$ 张
- 功能牌：
拦截：4 张