基础版：

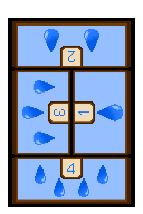
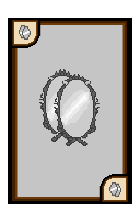
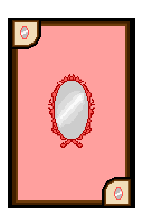
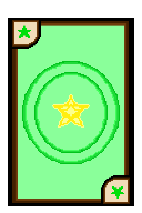
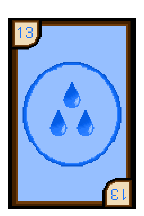
1.组件介绍

游戏牌分为四种属性：水、火、草、普通,每种属性均有以下牌各一张,共59张

数字牌（44张）：1、3、5、7、9、11、13、15、17、19、20

特殊牌（11张）：“无敌”（普通系没有无敌）、“单倍镜”、“双倍镜”

血量卡（4张）：将当前血量正对自己放置,不同颜色没有实质区别



水13 草无敌 火单倍镜 普双倍镜 血量卡

2.大小关系

同一系中,1<3<5<7<9<11<13<15<17<19<20<无敌

水,火,草三系之间存在克制关系,水克制火,火克制草,草克制水

克制时数字牌+4,数字牌上限为20,例如：草1与水5等大,火13大于草15

克制系的无敌与数字牌20>被克制系无敌,例如：火20、火无敌大于草无敌

普通系不参与以上克制,例如：普15与火15等大

3.镜牌

两种镜牌（单倍镜、双倍镜）只能响应同元素的牌,镜牌会改变出牌方向（顺逆时针）,下一位玩家需要接镜牌的上一张牌,双倍镜会使最终造成伤害时伤害翻倍,翻倍效果可叠加

注意：

镜牌可以响应同元素镜牌

双倍镜不会使卡牌的数字翻倍,而只是使本轮造成伤害翻倍

4.游戏流程

游戏开始时,每名玩家起始手牌为5张,各拥有4点生命值,任意指定一名玩家作为第一轮出牌的先手玩家

每轮出牌开始时,先手玩家抽3张牌,其他玩家抽2张牌,先手玩家开始按逆时针顺序出牌,下一位玩家出牌需大于等于上一位玩家的牌,或同元素的镜牌

当一位玩家接不上,或选择不出牌时,受到1点伤害（旋转血量卡）并随机抽取手牌最多玩家的牌,直到二人手牌数一样多,或受伤玩家少一张

受伤玩家作为先手玩家开始下一轮出牌