# 🃏 卡牌功能汇总

## ⚔️ 军事卡牌

|  |  |
| --- | --- |
| 🃏 卡牌名称 | 📝 卡牌描述 |
| 秦国精兵 | **秦国专属兵种，军事攻击力+3，防御力+1** |
| 楚国勇士 | **楚国专属兵种，军事攻击力+2，水战优势+2** |
| 齐国战士 | **齐国专属兵种，军事攻击力+2，经济支撑+1** |
| 燕国铁骑 | **燕国专属兵种，军事攻击力+2，寒地作战优势+2** |
| 赵国骑射 | **赵国专属兵种，军事攻击力+2，可突破防御** |
| 魏国武卒 | **魏国专属兵种，军事防御力+3，攻击力+1** |
| 韩国弩兵 | **韩国专属兵种，军事攻击力+2，可穿透防御** |
| 周王室禁军 | **周王室专属兵种，军事攻击力+1，政治影响+2** |
| 精锐骑兵 | **通用军事卡，战场冲锋陷阵，军事战斗力+3** |
| 重装步兵 | **通用军事卡，防御稳固，军事防御力+2，攻击力+1** |
| 弩兵方阵 | **通用军事卡，远程打击，军事攻击力+2，可穿透防御** |
| 名将统帅 | **通用军事卡，提升军队士气，所有军事卡效果+1** |
| 战国四君子 | **通用军事卡，招揽门客，军事+2，可抵挡一次攻击** |
| 兵家战术 | **通用军事卡，战术指导，军事+2，下一次攻击必中** |
| 战车部队 | **通用军事卡，战车冲击，军事+2，提供战场突破力** |
| 神兵利器 | **通用军事卡，锋利武器，军事+1，可无视一次防御** |
| 军事要塞 | **通用军事卡，防御工事，军事防御+3，提供战略优势** |
| 骑兵突袭 | **通用军事卡，奇袭战术，军事+3，首轮攻击翻倍** |
| 水师舰队 | **通用军事卡，水上作战，军事+2，水域战斗优势** |
| 攻城器械 | **通用军事卡，攻城利器，军事+3，对防御建筑额外伤害** |
| 精兵训练 | **通用军事卡，强化训练，军事+2，提升部队战斗力** |
| 斥候情报 | **通用军事卡，获得情报，军事+1，免疫下一次偷袭** |
| 军师谋略 | **通用军事卡，智谋加持，军事+2，战术效果翻倍** |
| 虎狼之师 | **通用军事卡，精锐部队，军事+4，但需要高昂维护费用** |
| 守城利器 | **通用军事卡，城防武器，防御+3，反击伤害+1** |

## 💰 经济卡牌

|  |  |
| --- | --- |
| 🃏 卡牌名称 | 📝 卡牌描述 |
| 楚国商贸 | **【南方贸易霸主】经济力+2，稳定收益每回合+5春秋币，成本12币回本仅需3回合** |
| 齐国工商 | **【工商业巨头】经济力+2，高额收益每回合+8春秋币，成本15币约2回合回本** |
| 盐铁专营 | **【资源垄断王】经济力+3，立即获得15春秋币，成本20币** |
| 农业税收 | **【稳定财政基石】经济力+2，可靠收益每回合+6春秋币，成本13币约2回合回本** |
| 商业贸易 | **【入门级贸易】经济力+1，基础收益每回合+4春秋币，成本10币约3回合回本** |
| 水利工程 | **【基础建设】经济力+2，抗灾能力+1，防止自然灾害损失，长期投资价值** |
| 管仲改革 | **【经济改革大师】经济力+3，顶级收益每回合+10春秋币，成本22币约2回合回本** |
| 青铜冶炼 | **【手工业起步】经济力+1，微薄收益每回合+3春秋币，成本8币约3回合回本** |
| 丝绸之路 | **【国际贸易之王】经济力+4，巨额收益每回合+12春秋币，成本28币约2.5回合回本** |
| 货币改革 | **【金融体系改革】经济力+2，特殊效果：所有交易费用-2** |
| 渔业发展 | **【渔业小收益】经济力+1，微量收益每回合+2春秋币，成本6币回本需3回合** |
| 手工作坊 | **【手工艺专精】经济力+1，稳定收益每回合+3春秋币，成本9币回本需3回合** |
| 粮食储备 | **【战略储备】经济力+1，防灾保险，抵御饥荒和封锁，减少损失风险** |
| 商道开辟 | **【商路拓展】经济力+2，丰厚收益每回合+7春秋币，成本14币2回合回本** |
| 丰年收成 | **【天降横财】经济力+2，立即获得8春秋币，成本12币** |
| 太平盛世 | **【终极神卡】经济力+4，超级BUFF：所有收入翻倍1回合，瞬间暴富！** |
| 市场繁荣 | **【市场活跃】经济力+2，稳定收益每回合+6春秋币，成本12币2回合回本** |
| 税制改革 | **【增收神器】经济力+2，特殊效果：所有收入+2** |
| 银行系统 | **【金融服务】经济力+2，特殊功能：可借贷春秋币(有利息)，应急救命** |
| 对外投资 | **【高级投资】经济力+3，延迟收益每2回合+15春秋币，平均每回合7.5币** |
| 技术革新 | **【科技升级】经济力+2，降本增效：所有建设成本-3** |
| 资源整合 | **【统筹管理】经济力+2，成本优化：所有卡牌成本-1** |
| 商业联盟 | **【合作共赢】经济力+3，联盟收益：与盟友共享经济收益，互利共生** |
| 人才培养 | **【人才投资】经济力+2，全面提升：所有卡牌效果+1** |
| 经济特区 | **【顶级投资】经济力+4，豪华收益每回合+15春秋币+外资，成本32币约2回合回本** |

## 📜 锦囊牌

|  |  |
| --- | --- |
| 🃏 卡牌名称 | 📝 卡牌描述 |
| 长平之战 | **令两国(联盟)交战，败者惩罚改为军事数值-8(最小为零)** |
| 春秋争霸 | **选择两组国家(联盟)交战，胜者获得5春秋币** |
| 城濮之战 | **指定两国交战，且总部血量预设为20** |
| 葵丘会盟 | **指定三国结为同盟，并令此盟与一国交战** |
| 连横 | **令一个联盟解散，并指定其中两国交战** |
| 合纵 | **令随机两国结为同盟，并与除其二国外军事数值最高的国家交恶并交战** |
| 马陵之战 | **若可能，使齐、魏、韩三国之二交战(若其三国剩余不足二，则改为：令随机两国交战)** |
| 尊王攘夷 | **若可能令本国与周联盟，与楚交恶并交战。否则改为令本国与随机一国结为同盟** |
| 横扫六国 | **本国抽5张军事卡牌，若场上国家数量≥4，选择N个国家(N至少为3)，使此三国解散其他同盟并结为同盟并与本国交恶并交战，若本国获胜，+10军事数值；若场上国家数量<4，则选择一个国家，令其抽3张军事卡牌，与本国交恶并交战** |
| 平王东迁 | **若可能，令随机一国与周国交战，败者-5政治、经济、军事** |

## 📊 卡牌统计概览

**🃏 卡牌总数：60 张  
  
📋 分类统计：  
• ⚔️ 军事卡牌：25 张  
• 💰 经济卡牌：25 张  
• 📜 锦囊卡牌：10 张**