

# 不等邊三角關係

#卡排對戰

#1V1連機

#優勝劣汰

# 初始牌組

雙方隨機取得A或B

**A**

王

女王

王子

騎士x2

暗殺者x2

平民x3

**B**

王

女王

王子

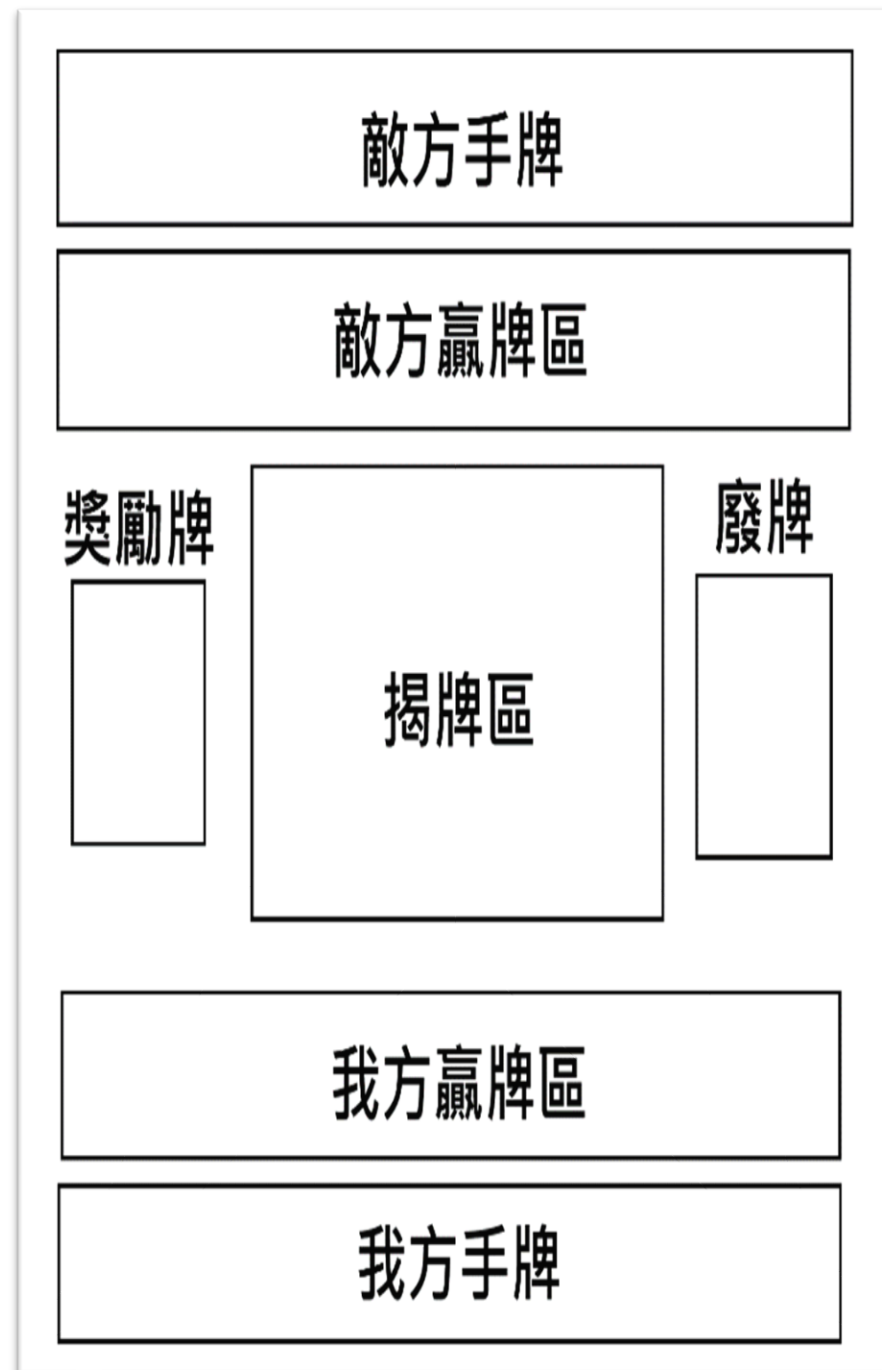
騎士x1

暗殺者x1

平民x5

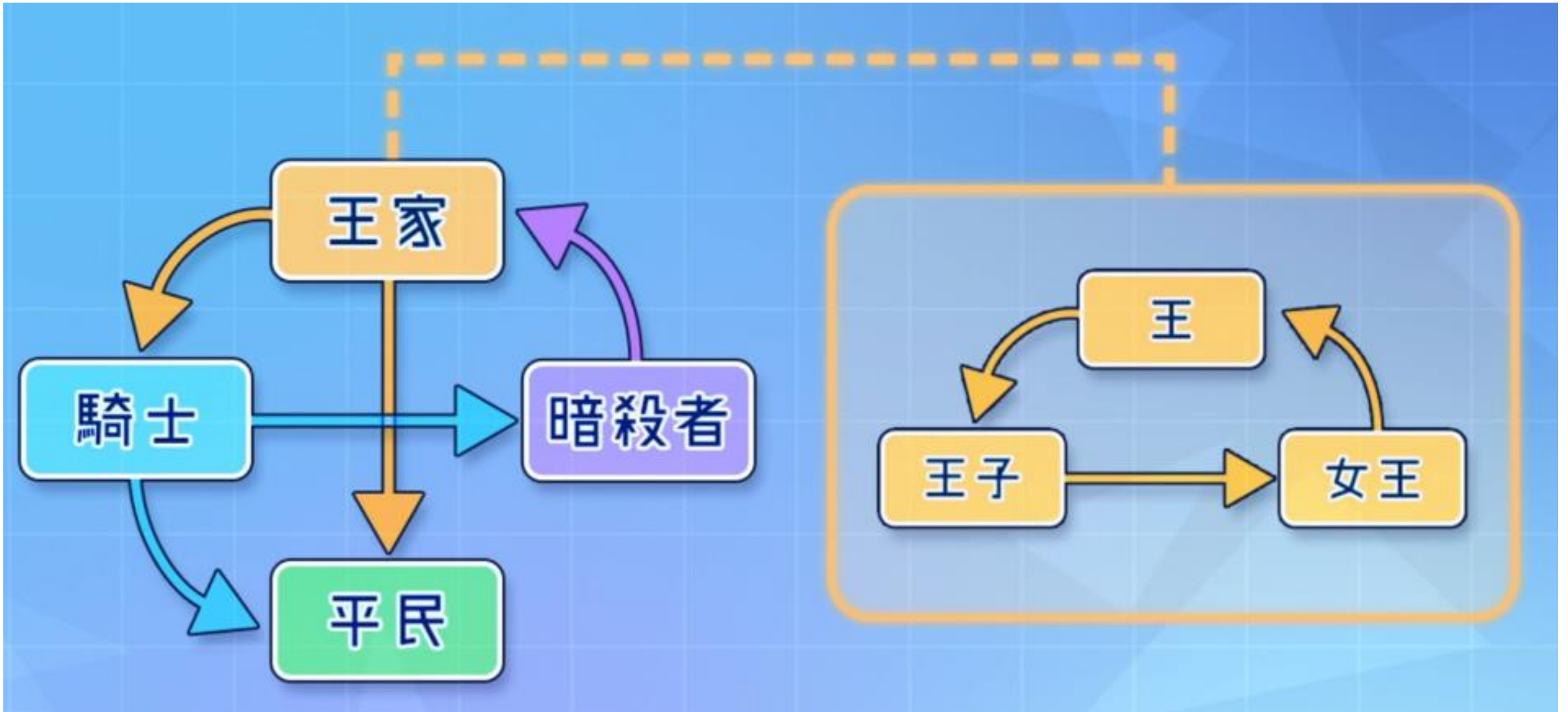
# 遊戲玩法

- 遊戲開始(執行玩家技能)
  - 雙方於時間內從手牌中選出一張
  - 於揭牌區同時揭牌，並比較卡牌強弱
    - 有勝負，勝方將揭牌區所有卡牌收進贏牌區
    - 平手，雙方卡牌累積在揭牌區
    - 若平民平手且發動效果，則執行效果
- 若一方無手牌，則遊戲結束
- 另一方剩餘手牌算入贏牌區
- 遊戲結果:贏牌區牌數較多者獲勝



# 卡牌強弱對應

勝方 → 敗方  
無箭頭: 平手



# 卡牌強弱對應細節

	王	王子	女王	騎士	暗殺者	平民
王	0	王	女王	王	暗殺者	王
王子	王	0	王子	王	暗殺者	王子
女王	女王	王子	0	王	暗殺者	女王
騎士	王	王子	女王	0	騎士	騎士
暗殺者	暗殺者	暗殺者	暗殺者	騎士	0	0
平民	王	王子	女王	騎士	0	0

# 平民卡效果

A

## 簡易剔除

從對手手牌中選出一張卡牌  
將該卡牌移除遊戲

## 全部重置

將對手贏到的牌  
全部放到揭牌區

## 不敗的勇者

可以贏過任何一張卡牌

B

## 爆發式成長

增加X張贏取卡  
(X=使用時的回合數)

## 大革命

從此回合之後  
所有卡牌強弱反轉

## 特洛伊木馬

當遇上王室或騎士時  
將對手一半的贏取卡牌  
加到自身贏取卡牌中

# 玩家技能

- 玩家可透過抽卡獲得技能
- 遊戲開始前，玩家選擇0~3個擁有的技能(可重複)
- 技能發動時機、作用回合數依技能內容決定
- 遊戲未來更新會著重此部分

## 機率變動

改變獲得特定牌組的機率

## 見機行事

可預先看見對手選擇的卡牌

## 賦予

賦予效果給無效果的平民卡

.....

# 抽卡機制

- 抽卡可獲得玩家技能
- 遊戲勝利者可獲得抽卡機會
- (課金抽卡)



# 升級機制

- 玩家分為八個等級(0等最低~7等最高)
- 遊戲結束後，勝者升一等，敗者降一等
- 有些技能需特定等級以上才可使用