天时：系统随机出现 + 可召唤季节

地利：开局抽取方位

人和：玩家操作

手牌：100张五行牌（每种20张），20张季节牌（每种4张 – 春、夏、秋、冬、长夏），5张回血牌

场地：每方每次5张牌（不够自动填充），出牌区有一个主牌位和两个辅牌位。主牌位的属性是决定性的属性，辅牌位用于1、添加对其属性为“生”的牌以加强主牌的攻击力，最多可添加两张；2、添加季节牌或回血牌。

规则：

1. 游戏目的：攻占对方领土。领土有血量（暂定100），血量为0视为被攻占。率先攻占对方领土者为胜。若100张五行牌被抽完仍未分胜负，则游戏结束，视为平局。
2. 主牌与辅牌：无加成状况下，每张主牌攻击（防守）力20（暂定）。每张作为辅牌的五行牌可为其攻击（防守）力加10（暂定）。季节牌或回血牌每次最多使用1张。若双方同时使用季节牌，季节不发生变化。若使用季节牌时存在其他季节，季节变更为季节牌所对应季节。
3. 玩法：每回合攻守轮换。（1）双方主牌无生克关系：基本伤害力 = 攻方攻击力 – 防方防守力。若防方力量大于攻方，则剩余防守力化守为攻，对攻方领土造成伤害。（2）攻方主牌克守方主牌：防方防守力失效，守方领土承受攻方全部攻击力。（3）守方主牌克攻方主牌：攻方攻击力失效。~~（4）攻方主牌对守方主牌属性为“生”：攻方攻击力减半；（5）守方主牌对攻方主牌属性为“生”：守方防守力减半。~~
4. 季节与季节牌：游戏每进行10回合，系统将随机选择一个季节，持续3回合。使用季节牌后，对应季节持续3回合。该季节对应属性所“生”之牌为主牌时，每回合内初始攻击（防守）力增加25%；所“克”之牌为主牌时，每回合内初始攻击（防守）力减少25%。
5. 领土：按五行属性有优势和弱点。若受到克其属性的主牌攻击，所受伤害为基本伤害力的150%；若受其属性克的主牌攻击，所受伤害为基本伤害力的50%。
6. ~~回血牌：可为使用者增加50点血量，但因其数量稀少，不可过于指望。~~
7. 弃牌：每回合最多可丢弃1张牌。