1. **开局**

初始状态下，双方各自拥有1张国王、1张将军、2张领主、3张骑士、3张刺客作为人物牌（character）；以及3张金钱、3张公信力、1张身无长物作为物资牌（resource）。

1. **出牌规则**

玩家需选择自己拥有的人物牌（character）和物资牌（resource）各1张，点击“确定出牌”以开始回合判定。特别地，玩家选择刺客时物资牌只能选择身无长物；玩家选择身无长物后人物牌只能是刺客。

人物大小关系：国王>将军>领主>骑士>刺客，特别地，刺客可以刺杀对方存活角色中地位最高者。

1. **回合判定**

玩家确认出牌后，系统进行回合判定流程。回合判定分为有刺客和没刺客两种情况：

（一）有刺客情况

（1）若双方都为刺客则直接进入下一回合；

（2）若一方存在刺客，另一方在其存活角色中地位最高，则该角色被刺客刺杀；

（3）若不是以上两种情况，非刺客方角色为将军/骑士，检测其物资牌，若为金钱，刺客被杀；若为公信力，刺客被收服；

（4）若不是以上三种情况（非刺客方角色为国王/领主）检测其物资牌，若为金钱，激发收买判定（50%概率），成功则收买刺客，非刺客方获得刺客方的金钱，失败则杀死刺客；若为公信力，刺客被杀。

（二）无刺客情况

检测双方人物地位大小：

（1）双方角色相同，直接进入下一回合；

（2）一方地位高，双方物资相同，地位低者被杀；

（3）一方地位高，地位高者带金钱，地位低者带公信力，激发收买判定（50%概率），成功则收买地位低者，地位低者获得地位高者的金钱，失败则杀死地位低者，地位高者公信力-1；

（3）一方地位高，地位高者带公信力，地位低者带金钱，激发贿赂判定（50%概率），成功则地位高者获得地位低者的金钱，失败则地位低者被杀，地位高者公信力+1。

1. **结束条件**

（1）当一方失去全部领主，将军，国王时，则游戏结束，该方失败。

（2）当一方失去全部公信力时，则游戏结束，该方失败。

（3）当一方失去全部金钱时，则游戏结束，该方失败。