

## ДИЗДОК

механики в задумках:

карты проклятия дают какие то дебафы, мусорные карты как в слэй зе спаир (которые нельзя сыграть), перевес в руке, карты настроения(как в балатро бос блайнды) дают бафы / дебафы на какие то карты. Можно придумать улучшение каких то определенных карт как в балатро, но другой вопрос зачем, если колода одна а игрок тянет карты по очереди с демоном. Если сделать так что это палка о двух концах, то неизвестно тогда зачем она нужна. Это большой риск, но большая награда. Ладно если в ограниченном количестве то нормально будет для тех кто рискует. Можно сделать так что игрок будет по мере развития добавлять карт в колоду. Но опять же колода одна.