

叁人制游戏设计

——卡牌《无极》



游戏设计1-卡牌种类（普通牌）

◎ 太极



◎ 两仪：阴鱼→阳鱼；



◎ 四象：青龙→白虎→朱雀→玄武；



◎ 八卦：天→地→风→雷→水→火→山→泽；



◎ 太极（一张）

◎ 两仪（各两张）：阴鱼 阳鱼；

◎ 四象（各阴牌两张 阳牌两张）：
青龙 白虎 朱雀 玄武；

◎ 八卦（各阴牌四张 阳牌四张）：
天 地 风 雷 水 火 山
泽；

游戏设计2-卡牌种类（技能牌）

- ◎ 偷天换日：可任意抽取下一位玩家一张手牌；
- ◎ 三才杀机：可任意选择下一位玩家三张手牌，丢进弃牌堆；
- ◎ 斗转星移：可将任意一名玩家的技能牌效果，转嫁给任意一名玩家；
- ◎ 阴阳共济：可使任意一名玩家的技能牌效果无效；
- ◎ 卜天算地：可指定观看一位玩家手牌。
- ◎ 每种技能牌各有四张。

游戏设计3-规则

- ◉ I. 每人起手先取5张牌;
- ◉ II. 一个人先取牌, 再出牌, 如果超出手牌上限则最后弃牌, 顺时针下一位玩家接着出牌, 只能按照卡牌顺序出牌, 或者出更高等级的牌;
- ◉ III. 每出一次牌可从牌堆取三张牌, 如果不出牌或者没有出得起的牌则只能从牌堆取一张牌;
- ◉ IV. 每个人最多持有15张手牌, 多出的手牌需要弃掉, 牌堆不够时将出牌和弃牌洗牌作为牌堆;
- ◉ V. 技能牌可不按照卡牌顺序出牌, 下一位玩家可任意出牌;
- ◉ VI. 可抢牌, 发动抢牌时可不按照卡牌顺序, 若一次性出齐八卦, 可指定抢夺一张四象牌, 若出齐阴八卦, 可抢夺阴鱼, 若出齐阳八卦, 可抢夺阳鱼, 若出齐四象, 可指定抢夺一张两仪牌, 若出齐两仪或者阴阳四象共八张, 可抢夺太极牌, 下一个玩家若没有此牌则抢夺再下一个玩家, 若均没有, 则抢夺失败, 下一个玩家可任意出牌;
- ◉ VII. 率先集齐太极两仪四象八卦共15张牌者获得胜利。

程序设计1-主要模块

▼ heap.py

▼ heap

- m `__init__(self)`
- m `size(self)`
- m `shuffle(self)`
- m `cardgen(self)`
- m `displayallcard(self)`

牌堆

▼ cards.py

v cardDic

▼ C NormalCard

- m `__init__(self, type, subtype, yinyang)`
- m `compare(self, card)`

▼ C SpecialCard

- m `__init__(self, type)`

卡牌

▼ player.py

▼ C player

- m `__init__(self, name)`
- m `cardcnt(self)`
- m `get5card(self, h)`
- m `get3card(self, h)`
- m `getcard(self, h)`
- m `discardcard(self, h, i)`
- m `givecard(self, tgt, i)`
- m `displayallcard(self)`

玩家

▼ game.py

▼ C game

- m `__init__(self, playerlist, ui)`
- m `nextTurn(self)`
- m `canSnatch_yinyu(self)`
- m `canSnatch_yangyu(self)`
- m `canSnatch_yu(self)`
- m `canSnatch_taiji(self)`
- m `Snatch(self, cardtype)`
- m `playValidate(self, card)`

游戏规则

▼ ui.py

▼ C GameUi(QWidget, Ui_Form)

- m `__init__(self, parent=None)`
- m `updatebtn(self)`
- m `updateCardlb(self, cardlist, checkv=True)`
- m `updateGamelog(self, str)`
- m `disableBtn(self)`
- m `enableBtn(self)`
- m `onBtnGroupClicked(self, i)`
- m `onBtnDiscardClicked(self)`
- m `onBtnGiveunClicked(self)`

GUI

程序设计2-GUI

Form

Game Log:

玩家a放弃出牌,抽取1张牌

1:	<input type="button" value="○ 青龙"/>	6:	<input type="button" value="-"/>	11:	<input type="button" value="-"/>
2:	<input type="button" value="○ 白虎"/>	7:	<input type="button" value="-"/>	12:	<input type="button" value="-"/>
3:	<input type="button" value="○ 朱雀"/>	8:	<input type="button" value="-"/>	13:	<input type="button" value="-"/>
4:	<input type="button" value="○ 玄武"/>	9:	<input type="button" value="-"/>	14:	<input type="button" value="-"/>
5:	<input type="button" value="● 青龙"/>	10:	<input type="button" value="-"/>	15:	<input type="button" value="-"/>

当前是玩家b的回合

Form

Game Log:

玩家b放弃出牌,抽取1张牌
玩家a出牌: ■ 地,抽取3张牌
玩家c出牌:见风是雨,抽取3张牌
玩家b放弃出牌,抽取1张牌
玩家b丢弃: ■ 泽
玩家a放弃出牌,抽取1张牌

1:	<input type="button" value="□ 山"/>	6:	<input type="button" value="■ 天"/>	11:	<input type="button" value="● 朱雀"/>
2:	<input type="button" value="■ 火"/>	7:	<input type="button" value="□ 天"/>	12:	<input type="button" value="-"/>
3:	<input type="button" value="□ 泽"/>	8:	<input type="button" value="□ 泽"/>	13:	<input type="button" value="-"/>
4:	<input type="button" value="■ 雷"/>	9:	<input type="button" value="见风是雨"/>	14:	<input type="button" value="-"/>
5:	<input type="button" value="□ 雷"/>	10:	<input type="button" value="□ 火"/>	15:	<input type="button" value="-"/>

当前是玩家c的回合

程序设计3-VCS

- ◉ 项目的GITHUB地址: <https://github.com/ZheyuanXie/3fgame>
- ◉ 欢迎follow & star