

行动牌消息流程

更新规则及所有物均要广播

更新手牌意味着要分别更新相关人员的手牌，并广播手牌数量

取而用之：C发送玩家选取玩家编号给S，S回复抽取手牌给C，C调用出牌，S结算，结果发送给C。更新被抽玩家的手牌数目，更新被抽玩家的手牌。

清除垃圾：直接结束（暂不考虑显示剩余牌数量）

取消上限：等待rule的更新

重新分配：更新每个人的所有物

丢弃：C发送玩家选取的所有物给S

轮转手牌：更新手牌&手牌数目

抓2用2：S给C发得到的手牌，C出牌，S结算，结果发给C，C出牌，S结算，结果发给C。

抓2用3：同上。

弃牌重抓：更新手牌（全更）。

重置规则：更新规则。

中彩：更新手牌（+）。

再来一次：S给C发得到的手牌（来自弃牌堆），C出牌，S结算，结果发给C。

简化一下：随机or选？ 随机：更新规则。 选：C直接发送全部待弃规则卡给S，更新规则。

交换所有物：C给S发送所有物（第一张为别人，第二张为自己），更新所有物。

再动一轮：仅由server更改。

偷窃：C给S发送所有物（一张），更新所有物。

抽税：更新手牌

取消规则：C给S发送规则卡，更新规则。

交换手牌：C给S发送玩家编号，更新手牌。

各拿一张：更新手牌

手牌更新广播事项

正常按回合流程出的牌不用广播手牌数量更新

摸牌或由行动牌导致的手牌变化要广播手牌数量更新（不发给玩家本人）

ROUND_BEGIN additional+relatedplayer 随机开场

CARD_UPDATE 若有随机开场，第一位为随机开场的牌，然后C回S打出该牌的消息，S结算，结果给C

没有随机开场，则该消息为摸牌信息

出牌命令 S给C发

PLAY C给S发

CARD_PLAYED
结算

S广播给所有C

S广播给所有C，需要加（relatedplayer指出对象）