

Cogito

遊戲規則

- 比數量，3戰2勝，一開始都是中間顏色灰色棋子，共50顆。
- 然後用卡牌來將灰色棋子變成我方的顏色，一邊紅色棋子、一邊紫色棋子。
- 最終計算哪邊顏色數量多，誰顏色多誰獲勝。3戰2勝制度。

卡牌功能

- (基本)將灰色變成自己的顏色(1顆、2顆、3顆)。
- (基本)將對方的顏色變為我方的顏色。
- (基本)將已變色的棋子變回灰色棋子。
- (進階)增加灰色棋子的數量。
- (進階)鎖定我方棋子不能轉換。
- (考慮)減少灰色棋子的數量。
- (考慮)將雙方棋子的數量互換。

領導陣營

- 學宮(Education)：將灰色變成自己的顏色為主，孔子、老子。
 - 陬邑子(孔子)
 - 踏實天下，不做浮誇不實的事情而違逆【正道】，不違仁、不違義。
 - 分配chip(灰 -> 紅/紫)、5。
 - 聃苦(老子)
 - 騎牛說書，想理解天。
 - 分配chip(紅/紫 -> 鎖定)、3。
- 哲學家(Philosophy)：以將對方的顏色變為我方的顏色為主，蘇格拉底、柏拉圖。
 - 路易斐多(蘇格拉底)
 - 賢者也許是一個貶抑的頭銜，但是我依然繼續向前，問題並不需要答案，可是需要一個問題來回答。
 - 分配chip(紅/紫 -> 紫/紅)、3。
 - 圖爾(柏拉圖)
 - 世界是由兩種獨立的元素所組成，身體和靈魂，我一直試圖理解它們，但我卻無法同時擁有兩者。
 - 抽牌、2。
- 分裂者(Fist)：以將已變色的棋子變回灰色棋子為主，悠閒、權威。
 - 悠閒
 - 相信人們可以依照思想和善良，去對待每一個人，沒有私心的世界。
 - 分配chip(紅/紫 -> 灰)、4。
 - 權威
 - 人們普通的活在世上，只能用準則來控制，人不會一直保持秩序。
 - 抽牌、2。

UI

例子

○:紅色棋子 ○:紫色棋子 ○:灰色棋子

一開始場上有15顆灰色棋子。

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

一方使用卡牌，獲得棋子。



紅方發動取得3顆灰色棋子。

○○○○○ ○○○○○ ○○

○○○

紫方發動取得4顆灰色棋子。

○○○○○ ○○○

○○○

○○○○

紅方發動增加5顆灰色棋子。

○○○○○ ○○○○○ ○○○

○○○

○○○○