Touhou Spring 游戏规则

目录

[Touhou Spring 游戏规则 1](#_Toc315615937)

[1. 改动历史 2](#_Toc315615938)

[2. 总述 2](#_Toc315615939)

[3. 设计原则 2](#_Toc315615940)

[4. 主界面 3](#_Toc315615941)

[5. 游戏界面 3](#_Toc315615942)

[6. 灵力 3](#_Toc315615943)

[7. 卡牌 4](#_Toc315615944)

[8. 主角 4](#_Toc315615945)

[9. 战斗初始化 5](#_Toc315615946)

[10. 回合与阶段 5](#_Toc315615947)

[11. 战斗流程 5](#_Toc315615948)

[12. 胜负条件 6](#_Toc315615949)

# 改动历史

===2011/1/29 v0.2.1===

更改了阻挡判定方法，从系统智能判定改为按照选择的先后来阻挡。

更新了魔法卡发动时机的说明。

更新了部分术语，如将术语“战斗卡”改为“人物卡”等。

去除了魔法卡区域。

暂时去除了陷阱卡的概念，由于陷阱卡和直接从手牌发动的魔法卡的作用有较大重叠。

增加规则：蓄力状态下无法攻击和施放特殊技能。

更新胜负判定规则：卡堆没有卡时判负。

===2011/12/19 v0.2.0===

结合了《Touhou Spring 游戏规则v0.1.8 - Reuben version》，确定主角卡（即前一个版本的英雄卡）的设定。

确定了暂时先不考虑卡牌阵型。

将天气系统改名回场景系统。

确定为规则第二个稳定版本

===2011/12/5 v0.1.8===

本次改动的核心原则是：简化游戏规则，将与核心规则不直接相关内容转移到战斗卡的SC/魔法卡/天气系统/英雄技能，使玩家能更快更容易地掌握规则。

由献祭召唤为核心的系统，改为使用灵力系统为核心的系统。简单地说，每个玩家都有上限为五点的灵力值，通过灵力来实现大部分卡的召唤，释放魔法，更改天气等行为。具体参见下面的描述。

将天气系统的设定替换了原场景卡的设定

暂时先不做陷阱卡

将原先的低级战斗卡/高级战斗卡/召唤卡合并为战斗卡（Warrior）。通过召唤卡是否需要消耗灵力来区分原本的是高级还是低级战斗卡。由于去除了献祭卡系统，所以召唤卡可以视为一张普通的战斗卡。

===============

# 总述

这是一个收集卡类型的东方同人卡牌游戏。暂定代号（Code Name）为Touhou Spring。

本游戏的创作灵感来源于游戏王和万智牌，以及东方各作。

# 设计原则

每张卡之间保持相对平衡，即如果某张卡的攻防比较强，则其SC（Spell Card）技能就会相对较弱，或召唤出这张卡需要较苛刻的条件。

每个阵营的卡组保有不影响平衡性的独特特点。

对于剧情模式，按照由易到难的原则，完成以下几个任务：

* 介绍规则
* 熟悉各种卡牌的用途
* 叙述背景和主线剧情

对于卡牌技能描述和规则有违背的，以卡牌描述为准。

# 主界面

包括：

* + 剧情模式
  + 自由模式（包含AI对战和网络对战两种模式）
  + 规则说明
  + 卡组配置
  + 游戏选项
  + 退出

# 游戏界面

分为几个区域：

* 游戏公共信息区
* 双方玩家游戏状态信息区
* 双方主角卡区
* 双方手牌区
* 双方战场区
* 双方卡堆（放置还未发的卡）
* 双方冥界（放置被破坏的卡）

每个玩家的手牌上限为7张。当己方战术阶段结束时，如手牌数量超过上限，需要选择将多出的卡送至冥界。

玩家状态区域包含以下几个信息：

* 剩余卡牌数量
* 手牌数量
* 血量
* 灵力值
* 行动状态

行动状态包含：战术阶段、攻击阶段和阻挡阶段。

# 灵力

本规则设计的核心系统。包括卡的召唤，SC的释放，场景的更改都与之直接相关。

每个玩家都有三个灵力槽。类似下图：



当游戏开始的时候所有灵力槽都是空的。每次进入自己战斗回合会增加一点灵力。可以通过各种其他方式（例如释放特定的增加灵力值的魔法卡，特殊的场景，英雄的被动技能）来加快灵力回复的速度。

除了人物的召唤会需要灵力外，每张卡也有自己的SC（Spell Card）。每个SC都需要一定的灵力值来释放。如果玩家攒到满灵力值，就可以一次性召唤上来多张卡，或者释放一个强大的SC。

# 卡牌

卡的种类包括：

* 人物卡
* 魔法卡

人物卡分为攻击状态（竖向放置）和蓄力状态（横向放置）。

* 人物卡

每张人物卡代表一个人物角色，拥有以下几个属性：攻击力，防御力，阵营。

小部分人物卡不需要灵力就可以召唤上场。而大多数人物卡需要一点灵力值来召唤。玩家可以通过消耗灵力来释放人物卡的SC。

人物卡在被刚召唤到场上的时候一般为蓄力状态。蓄力状态下无法释放特殊技能和发动攻击。

任何时候只要人物卡的防御力小于等于0，那么这张人物卡被送往冥界。

* 魔法卡

玩家可以消耗灵力，把魔法卡召唤到场上。

魔法卡根据其说明，可能可以在双方的战术阶段过程中，以及攻击阶段和阻挡阶段开始前召唤。

魔法卡可分为以下几类：

1. 装备魔法卡

装备魔法卡依附于人物卡上。当人物卡被破坏时，装备魔法卡也会被送往冥界。

1. 永续魔法卡

永续魔法卡会一直保留在战场上，持续产生效果。场地卡就是永续魔法卡的一种。

1. 速攻魔法卡

速攻魔法卡在产生效果后即刻被送往冥界。

# 主角

每个阵营提供两个主角供选择。

主角卡需要在游戏开始前选定。当选择了一个作为主角卡后，另外一个主角人物就会成为普通的人物卡。

每个主角的召唤条件各有不同（回合数，血量，特殊的灵力使用方式，召唤数，手牌数等），可以在玩家的战斗回合阶段作为人物卡被召唤到场上。召唤时需要的灵力按照卡的文字说明而定。

主角卡也有血量。当满了三个回合（即召唤之后，对方的第三个战斗回合结束时），或者主角的防御力被扣到0时，主角卡从场上退下。

主角卡通常有被动的光环技能，以及主动释放的技能。光环技能为只要主角卡在场上，不需要消耗灵力就能一直生效的特殊效果。

# 战斗初始化

每局游戏最开始随机决定先由玩家或对手开始战斗回合。

玩家和对手在最初始各发5张牌。

按照玩家的角色设置初始血量。

将双方玩家的灵力槽设置为全空。

每个玩家的卡组最多能包含60张卡牌。

# 回合与阶段

玩家和对手轮流进入自己的战斗回合。

一个玩家的战斗回合分为：

* 战术阶段
* 攻击阶段
* 阻挡阶段
* 系统判定阶段

对于两个玩家A和B，游戏的进程为：

A的战术阶段->A的攻击阶段->B的阻挡阶段->系统判定阶段（以上四个阶段统称为A的战斗回合）

-> B的战术阶段->B的攻击阶段->A的阻挡阶段->系统判定阶段（以上四个阶段统称为B的战斗回合）

# 战斗流程

* 战术阶段

每个玩家的战术阶段，先给该玩家发一张牌。

在战术阶段，玩家可以消耗自己的灵力来进行人物卡的召唤，魔法卡的召唤，特殊技能的施放等。

* 攻击阶段

当玩家确认战术阶段结束之后，进入玩家的攻击阶段。

在攻击阶段中，玩家可以选择自己场上任意张攻击状态的人物卡发动攻击。

当一张卡的攻击完毕之后，如果没有被送至冥界，那么无论这张卡是否被阻挡，都会进入蓄力状态。蓄力状态会保持到玩家的下一个战术阶段开始之前。

蓄力状态的卡无法阻挡对方的攻击。

* 阻挡阶段

当玩家确认攻击阶段结束后，对方玩家进入阻挡阶段。

在阻挡阶段中，可以选择自己场上的卡阻挡对方攻击的卡。

可以用一张或两张卡来阻挡对方的一张卡。

* 系统判定阶段

当对方玩家确认阻挡阶段结束后，系统根据攻防双方卡的攻击力和防御力来计算伤害。

1. 对于1v1（1张卡阻挡1张卡）的情况

攻击卡和防御卡的防御力各被扣除对方的攻击力。

例如攻击卡A的攻防为3/3，阻挡卡B的攻防为2/2，那么A的攻防变为3/1，B的攻防变为2/-1。

计算完毕后，防御力小于等于0的卡会被送往冥界。就上述的例子而言，最后A留在场上，而B会被送至冥界。

1. 对于1v2（2张卡阻挡1张卡）的情况

攻击卡的攻击力会被系统自动分派到两张阻挡卡上，而两张阻挡卡的攻击力会累加到攻击卡上。

攻击力分派的原则是：玩家先选择的卡先判定。如果第一张阻挡卡的防御力大于等于攻击卡的攻击力，那么所有的伤害都会被第一张阻挡卡承担；如果第一张阻挡卡的防御力小于攻击卡的攻击力，那么第二张卡会承担所有多出来的攻击力。同样计算完毕后，防御力小于等于0的卡会被送往冥界。

例如攻击卡A的攻防为3/3，被攻击方先后选择了卡B和卡C来阻挡A。B和C的攻防分别为2/2和1/3。那么先判定A和B，结果为A剩下的攻防变为1/1，B的攻防变为2/0。然后再判定A和C，结果为A的攻防变为1/0，B的攻防变为1/2。最后C留在场上，A和B被送往冥界。

1. 如果被攻击方没有指定卡进行阻挡，那么攻击方的卡直接对对方造成伤害。伤害值为卡攻击力的累加。

当系统判定阶段结束后，即进入下一个玩家的回合。

# 胜负条件

某一方的血量小于等于0时，对方获胜。如果双方的血量都小于等于0，那么平局。

某一方的战术阶段开始时，如果卡堆没有卡了，那么对方获胜。