Touhou Spring 游戏规则

目录

[Touhou Spring 游戏规则 1](#_Toc325986688)

[1. 改动历史 2](#_Toc325986689)

[2. 总述 3](#_Toc325986690)

[3. 设计原则 3](#_Toc325986691)

[4. 主界面 3](#_Toc325986692)

[5. 游戏界面 3](#_Toc325986693)

[6. 灵力 4](#_Toc325986694)

[7. 主角卡 4](#_Toc325986695)

[8. 角色卡 4](#_Toc325986696)

[9. 闪现 5](#_Toc325986697)

[10. 战斗初始化 5](#_Toc325986698)

[11. 回合与阶段 5](#_Toc325986699)

[12. 战斗流程 5](#_Toc325986700)

[13. 胜负条件 6](#_Toc325986701)

# 改动历史

===2011/5/28 v0.3.0===

更新了设计原则。

去除了场地卡，魔法卡的设定，所有的卡都是角色卡。不过角色卡可以通过闪现当作魔法卡来使用。

部分卡拥有闪现技能，表示该卡可以在反击阶段和阻挡阶段上场。在造成闪现效果后，卡被送往冥界。

在战术结束之后增加反击阶段，允许对手释放闪现技能。

将角色卡分为高级角色卡（简称高级卡）和普通角色卡（简称普通卡）。高级卡需要消耗更高的灵力，但具有更高的攻防和更强的人物技能。

召唤高级卡的条件是场上至少有一张普通卡。

初始3张卡。不会自动发卡。每额外抽一张需要消耗1点灵力。

主角卡没有攻防。

主角卡的被动技能始终激活。

每上场一张高级卡，点亮主角的一个技能。主角技能只有在点亮后才能释放。

每一方场上只能有1张高级卡。普通卡的数量不限。

可更换场上的高级卡。原来的那张高级卡会被送往冥界。更换所需消耗的灵力为高级卡的召唤灵力-2。

手牌上限为6张。

卡组总共20张，其中相同的卡最多只能有3张。

自己行动结束后回复灵力。基础灵力的回复每回合2点。

===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

这是一个卡牌战斗类型的东方同人游戏。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

玩家可以自由组合三种类型的卡：主角卡，高级角色卡和普通角色卡。适当的组合可以使每张卡发挥出最强的潜力。

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

# 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6张。当己方行动结束时，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，反击阶段，攻击阶段和阻挡阶段。

# 灵力

本规则设计的核心系统。卡的召唤，技能的释放都与之直接相关。

每个玩家都有5个灵力槽。类似下图：



当游戏开始的时候默认有3点灵力。

当己方的行动结束后会回复灵力。每回合基础灵力回复值为2。

可以通过各种其他方式（例如英雄的被动技能等）来加快灵力回复的速度。

除了角色卡的召唤会需要灵力外，每张卡也有自己的技能。技能经常需要消耗一定的灵力才能释放（也有部分无需消耗灵力的技能）。

# 主角卡

每次对战开始前选择1张主角卡。

主角卡一般拥有一个特定条件下（例如上一回合收到伤害，上一回合发动过攻击等）增加回复灵力值的被动技能，以及两个主动技能。

当对战开始时，两个主动技能默认是非激活状态。

当高级卡上场时可以选择其中的一个主动技能进行激活（点亮）。

可以在己方的战术阶段释放被点亮的主动技能。

# 角色卡

卡的种类包括：

* 高级角色卡（简称高级卡）
* 普通角色卡

每张角色卡代表一个人物角色，拥有以下几个属性：攻击力，防御力，等级（高级卡或普通卡），灵力消耗。

通过消耗一定的灵力，可以将1张角色卡从手牌召唤到场上。

只要角色卡的防御力小于等于0，那么这张人物卡就会被送往冥界。

角色卡分为攻击状态和蓄力状态。当刚被召唤到场上时，卡处于蓄力状态。

高级卡的召唤比较特殊：

1. 只有在己方场上存在普通卡的情况下才能被召唤
2. 场上最多只能有1张高级卡
3. 每召唤上场1张高级卡，可以选择点亮主角的1个主动技能
4. 当场上已有1张高级卡，再从手牌召唤新的高级卡的话，所需消耗的灵力减少2点。原本的那张高级卡会被送往冥界，也会点亮1个主角卡技能。

# 闪现

部分普通卡拥有闪现技能。这表示该卡可以在反击阶段和阻挡阶段上场。

造成闪现效果后，卡被直接送往冥界。

# 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3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3点。

每个玩家的卡组最多能包含20张卡牌。

# 回合与阶段

玩家和对手轮流进入自己的行动回合。

一个玩家的行动回合分为：

* 战术阶段
* 反击阶段
* 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->B的反击阶段->A的攻击阶段->B的阻挡阶段->系统攻击判定阶段

（以上5个阶段统称为A的行动回合）

-> B的战术阶段->A的反击阶段->B的攻击阶段->A的阻挡阶段->系统攻击判定阶段

（以上5个阶段统称为B的行动回合）

玩家和对手的行动回合加在一起为一整个回合。

# 战斗流程

* 战术阶段

在战术阶段，玩家可以消耗自己的灵力来抽卡，召唤角色卡和施放技能。

* 反击阶段

在反击阶段，对方玩家可以施放反击技能。

* 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。

一般情况下，当玩家使用角色卡发动攻击后，无论这张卡是否被阻挡，都会处于蓄力状态直到该回合结束前。

蓄力状态下，角色卡无法阻挡与释放主动技能。

* 阻挡阶段

当玩家确认攻击阶段结束后，对手进入阻挡阶段。

在阻挡阶段中，可以选择自己场上的卡阻挡对方攻击的卡。

每张卡只能阻挡对手1张卡。

* 系统判定阶段

当对手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。

双方卡牌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。

如果阻挡方没有指定卡进行阻挡，那么攻击方的卡直接对主角造成伤害。

当系统判定阶段结束后，即进入对手的行动回合。

# 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。

某一方的行动回合开始时，如果卡堆没有卡了，那么对方获胜。