# 角色属性

压制

加倍

顺子

连对

炸弹

# 技能

# 得分

* 压制

固定得分

* 加倍

倍数 = 得分

* 顺子

张数 = 得分

* 连对

对数 = 得分

* 炸弹

普通炸弹 = 得分

510K = 得分

王炸 = 得分

## 规则

细化所有出牌获得的得分

# 升级

## 规则

* 角色上限一致
* 高品质角色比低品质角色成长高
* 技能每5级或10级升级一次

# 规则

* 玩家出牌时根据出牌情况获得竞技分
* 竞技分到达条件时获得竞技礼包
* 获得最终的竞技礼包时从头开始循环