





<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div><b>防守二级 4</b></div> <div>抵御受到的10HP伤害，随后+10HP；升级后抵御受到的15HP伤害，随后+15HP。未受伤害时打出也可以加HP。若和效果半倍同时打出，则先计算效果半倍的效果，再计算[防守]的效果。不可作用于代码伤。可单独打出，和其它牌同时打出时效果叠加。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div><b>防守三级 3</b></div> <div>抵御受到的20HP伤害，随后+10HP；升级后抵御受到的30HP伤害，随后+20HP。未受伤害时打出也可以加HP。若和效果半倍同时打出，则先计算效果半倍的效果，再计算[防守]的效果。不可作用于代码伤。可单独打出，和其它牌同时打出时效果叠加。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div><b>防守三级 3</b></div> <div>抵御受到的20HP伤害，随后+10HP；升级后抵御受到的30HP伤害，随后+20HP。未受伤害时打出也可以加HP。若和效果半倍同时打出，则先计算效果半倍的效果，再计算[防守]的效果。不可作用于代码伤。可单独打出，和其它牌同时打出时效果叠加。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div><b>防守三级 3</b></div> <div>抵御受到的20HP伤害，随后+10HP；升级后抵御受到的30HP伤害，随后+20HP。未受伤害时打出也可以加HP。若和效果半倍同时打出，则先计算效果半倍的效果，再计算[防守]的效果。不可作用于代码伤。可单独打出，和其它牌同时打出时效果叠加。</div>
<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div><b>效果二倍 5</b></div> <div>整个攻击动作的效果数值×2，该卡牌效果仅作用于被同时打出的[攻击]。必须和[攻击]同时打出，可随时丢弃。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div><b>效果二倍 5</b></div> <div>整个攻击动作的效果数值×2，该卡牌效果仅作用于被同时打出的[攻击]。必须和[攻击]同时打出，可随时丢弃。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div><b>效果二倍 5</b></div> <div>整个攻击动作的效果数值×2，该卡牌效果仅作用于被同时打出的[攻击]。必须和[攻击]同时打出，可随时丢弃。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div><b>效果二倍 5</b></div> <div>整个攻击动作的效果数值×2，该卡牌效果仅作用于被同时打出的[攻击]。必须和[攻击]同时打出，可随时丢弃。</div>
<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div><b>效果二倍 5</b></div> <div>整个攻击动作的效果数值×2，该卡牌效果仅作用于被同时打出的[攻击]。必须和[攻击]同时打出，可随时丢弃。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div><b>效果半倍 4</b></div> <div>抵御对面攻击动作的效果数值的一半，即仅受到对面攻击效果的一半伤害，受到的伤害向上取整至5的倍数。若和[防守]同时打出，则先计算效果半倍的效果，再计算[防守]的效果。该卡牌仅作用于对面的攻击动作，不可作用于机制伤、代码伤。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div><b>效果半倍 4</b></div> <div>抵御对面攻击动作的效果数值的一半，即仅受到对面攻击效果的一半伤害，受到的伤害向上取整至5的倍数。若和[防守]同时打出，则先计算效果半倍的效果，再计算[防守]的效果。该卡牌仅作用于对面的攻击动作，不可作用于机制伤、代码伤。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div><b>效果半倍 4</b></div> <div>抵御对面攻击动作的效果数值的一半，即仅受到对面攻击效果的一半伤害，受到的伤害向上取整至5的倍数。若和[防守]同时打出，则先计算效果半倍的效果，再计算[防守]的效果。该卡牌仅作用于对面的攻击动作，不可作用于机制伤、代码伤。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定。</div>
<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div><b>效果半倍 4</b></div> <div>抵御对面攻击动作的效果数值的一半，即仅受到对面攻击效果的一半伤害，受到的伤害向上取整至5的倍数。若和[防守]同时打出，则先计算效果半倍的效果，再计算[防守]的效果。该卡牌仅作用于对面的攻击动作，不可作用于机制伤、代码伤。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div><b>顺手牵羊 2</b></div> <div>自己丢弃一张卡牌后，不看牌顺走对面一张手牌。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定，可随时丢弃。  “给我玩一把”</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div><b>顺手牵羊 2</b></div> <div>自己丢弃一张卡牌后，不看牌顺走对面一张手牌。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定，可随时丢弃。  “给我玩一把”</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div><b>8848 2</b></div> <div>在对面顺走自己的卡牌后可以立即打出，不计入回合打出的牌，对面HP-15（机制伤）。若此卡牌被对面顺走，原地爆炸，对面HP-20（机制伤）。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定，可随时丢弃。  “人机分离10米自动爆炸”</div>

<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>8848 2</div> <div>在对面顺走自己的卡牌后可以立即打出，不计入回合打出的牌，对面HP-15（机制伤）。若此卡牌被对面顺走，原地爆炸，对面HP-20（机制伤）。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定，可随时丢弃。</div> <div>“人机分离10米自动爆炸”</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>偷子 3</div> <div>仅在摸牌时使用，可以额外摸一张卡牌，同时本轮手牌上限+1。摸牌时，若摸到偷子并立即使用，则先摸一张卡牌补回原先偷子的牌位，再额外摸一张卡牌；若使用先前获得的偷子，则只能额外摸一张卡牌。可叠加使用。</div> <div>“嘘，艾伦沃克来偷自行车了。”</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>偷子 3</div> <div>仅在摸牌时使用，可以额外摸一张卡牌，同时本轮手牌上限+1。摸牌时，若摸到偷子并立即使用，则先摸一张卡牌补回原先偷子的牌位，再额外摸一张卡牌；若使用先前获得的偷子，则只能额外摸一张卡牌。可叠加使用。</div> <div>“嘘，艾伦沃克来偷自行车了。”</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>偷子 3</div> <div>仅在摸牌时使用，可以额外摸一张卡牌，同时本轮手牌上限+1。摸牌时，若摸到偷子并立即使用，则先摸一张卡牌补回原先偷子的牌位，再额外摸一张卡牌；若使用先前获得的偷子，则只能额外摸一张卡牌。可叠加使用。</div> <div>“嘘，艾伦沃克来偷自行车了。”</div>
<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>分身 2</div> <div>模仿为自己拥有的任意一张卡牌，灵珠和魔丸除外。可以和被模仿的卡牌同时打出。</div> <div>“人类的本质是复读机”</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>分身 2</div> <div>模仿为自己拥有的任意一张卡牌，灵珠和魔丸除外。可以和被模仿的卡牌同时打出。</div> <div>“人类的本质是复读机”</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>变身茄子 2</div> <div>模仿为对面任意一个英雄（无法模仿对面的变身茄子英雄，但可以模仿对面的原英雄），暂时占用自己一个英雄位，被占用的英雄的技能无法发动。使用变身茄子英雄发动一次技能后，变身茄子被消耗。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定，可随时丢弃。</div> <div>“你的力量借我用用”</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>变身茄子 2</div> <div>模仿为对面任意一个英雄（无法模仿对面的变身茄子英雄，但可以模仿对面的原英雄），暂时占用自己一个英雄位，被占用的英雄的技能无法发动。使用变身茄子英雄发动一次技能后，变身茄子被消耗。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定，可随时丢弃。</div> <div>“你的力量借我用用”</div>
<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>高ping战神 2</div> <div>将当前打出卡牌的效果在自己的下一回合触发。必须和其它卡牌同时打出，可随时丢弃。</div> <div>“我这儿999ms，校园网发力了”</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>高ping战神 2</div> <div>将当前打出卡牌的效果在自己的下一回合触发。必须和其它卡牌同时打出，可随时丢弃。</div> <div>“我这儿999ms，校园网发力了”</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>两败俱伤 2</div> <div>将上一回合对面对自己的攻击动作，再次对对面发动。该卡牌仅作用于对面的攻击动作，不可作用于机制伤、代码伤。</div> <div>“和我一起，下地狱吧！”</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>两败俱伤 2</div> <div>将上一回合对面对自己的攻击动作，再次对对面发动。该卡牌仅作用于对面的攻击动作，不可作用于机制伤、代码伤。</div> <div>“和我一起，下地狱吧！”</div>
<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>土豆地雷 2</div> <div>摸到后原地爆炸，HP-15（机制伤）。摸到后请立即宣布，爆炸后仍算作已摸的卡牌。</div> <div>“只要25阳光”</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>土豆地雷 2</div> <div>摸到后原地爆炸，HP-15（机制伤）。摸到后请立即宣布，爆炸后仍算作已摸的卡牌。</div> <div>“只要25阳光”</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>灵珠</div> <div>当前轮和下一轮，自己的保护位+1。若在上一回合对面打出魔丸后打出，可在魔丸触发后的下一轮摸牌时从弃牌堆中看牌任选一张（包括灵珠、魔丸），同时下一轮手牌上限+1，本卡牌原动作仍触发。若和魔丸同时打出，对面HP-50（代码伤），不可抵御，本卡牌原动作不触发。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>魔丸</div> <div>丢弃自己和对面的所有手牌并进入下一轮，期间对面不可更换保护牌，下一轮对面先手。若在上一回合对面打出灵珠后打出，可在本卡动作触发前自己丢弃一张卡牌并看牌顺走对面一张保护牌。若和灵珠同时打出，对面HP-50（代码伤），不可抵御，本卡牌原动作不触发。</div>

<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div>英雄卡牌</div> <div>战士</div> <div>1技能 将本回合打出的所有攻击卡牌升级。</div> <div>2技能 使对面当前的手牌明牌。</div> <div>3技能 本回合可以同时打出最多3张攻击卡牌。</div> <div>HP低于50时可献祭本英雄，不可复活，卡牌背放，触发以下效果： 将当前轮和下一轮自己的所有攻击卡牌升级。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div>英雄卡牌</div> <div>战士</div> <div>1技能 将本回合打出的所有攻击卡牌升级。</div> <div>2技能 使对面当前的手牌明牌。</div> <div>3技能 本回合可以同时打出最多3张攻击卡牌。</div> <div>HP低于50时可献祭本英雄，不可复活，卡牌背放，触发以下效果： 将当前轮和下一轮自己的所有攻击卡牌升级。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div>英雄卡牌</div> <div>牧师</div> <div>1技能 将本回合打出的所有防守卡牌升级。</div> <div>2技能 自己HP+35。</div> <div>3技能 完全抵御上一回合对面的攻击动作，并以该攻击动作的伤害效果数值给自己回血，不可作用于机制伤、代码伤。</div> <div>HP低于50时可献祭本英雄，不可复活，卡牌背放，触发以下效果： 完全抵御接下来受到的3次伤害，不可作用于代码伤。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div>英雄卡牌</div> <div>牧师</div> <div>1技能 将本回合打出的所有防守卡牌升级。</div> <div>2技能 自己HP+35。</div> <div>3技能 完全抵御上一回合对面的攻击动作，并以该攻击动作的伤害效果数值给自己回血，不可作用于机制伤、代码伤。</div> <div>HP低于50时可献祭本英雄，不可复活，卡牌背放，触发以下效果： 完全抵御接下来受到的3次伤害，不可作用于代码伤。</div>
<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div>英雄卡牌</div> <div>巫师</div> <div>1技能 下一回合，对面受到的伤害效果数值将成为自己的回血数值，机制伤、代码伤计算入内。</div> <div>2技能 将双方HP变为双方HP的平均值。</div> <div>3技能 不看牌销毁对面的3张手牌。</div> <div>HP低于50时可献祭本英雄，不可复活，卡牌背放，触发以下效果： 将自己HP变为对面HP的相同数值。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div>英雄卡牌</div> <div>巫师</div> <div>1技能 下一回合，对面受到的伤害效果数值将成为自己的回血数值，机制伤、代码伤计算入内。</div> <div>2技能 将双方HP变为双方HP的平均值。</div> <div>3技能 不看牌销毁对面的3张手牌。</div> <div>HP低于50时可献祭本英雄，不可复活，卡牌背放，触发以下效果： 将自己HP变为对面HP的相同数值。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div>英雄卡牌</div> <div>科学家</div> <div>1技能 打出后先进入下一回合，对面出牌并背放，对面告知自己所出卡牌类型为[攻击]、[双向攻击]还是[防守]，自己猜测对面卡牌等级，若猜对，对面HP变为原值的一半，向上取整至5的倍数，若此时对面HP大于0小于10则变为10。</div> <div>2技能 将上一回合对面的动作撤销，将此动作的承受者改为另一方后重新发动，重新发动时按原打出的卡牌重新计算效果数值，不可作用于代码伤。</div> <div>3技能 对面的下一次英雄技能无效。</div> <div>HP低于50时可献祭本英雄，不可复活，卡牌背放，触发以下效果：给对面种植樱桃炸弹，不可铲除，本轮结束前最后一刻对面HP-40（代码伤），不可抵御。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div>英雄卡牌</div> <div>科学家</div> <div>1技能 打出后先进入下一回合，对面出牌并背放，对面告知自己所出卡牌类型为[攻击]、[双向攻击]还是[防守]，自己猜测对面卡牌等级，若猜对，对面HP变为原值的一半，向上取整至5的倍数，若此时对面HP大于0小于10则变为10。</div> <div>2技能 将上一回合对面的动作撤销，将此动作的承受者改为另一方后重新发动，重新发动时按原打出的卡牌重新计算效果数值，不可作用于代码伤。</div> <div>3技能 对面的下一次英雄技能无效。</div> <div>HP低于50时可献祭本英雄，不可复活，卡牌背放，触发以下效果：给对面种植樱桃炸弹，不可铲除，本轮结束前最后一刻对面HP-40（代码伤），不可抵御。</div>
<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>1技能 4</div> <div>打出后指定一个英雄，即可触发此英雄的1技能。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>1技能 4</div> <div>打出后指定一个英雄，即可触发此英雄的1技能。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>1技能 4</div> <div>打出后指定一个英雄，即可触发此英雄的1技能。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>1技能 4</div> <div>打出后指定一个英雄，即可触发此英雄的1技能。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定。</div>
<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>2技能 4</div> <div>打出后指定一个英雄，即可触发此英雄的2技能。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>2技能 4</div> <div>打出后指定一个英雄，即可触发此英雄的2技能。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>2技能 4</div> <div>打出后指定一个英雄，即可触发此英雄的2技能。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>2技能 4</div> <div>打出后指定一个英雄，即可触发此英雄的2技能。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定。</div>

<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>3技能 3 打出后指定一个英雄，即可触发此英雄的3技能。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>3技能 3 打出后指定一个英雄，即可触发此英雄的3技能。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>3技能 3 打出后指定一个英雄，即可触发此英雄的3技能。可单独打出，和其它牌同时打出时额外判定。</div>	<div>卡牌王 v1.0 by IQ Online Studio, github.com/ionli/KPW 本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证</div> <div></div> <div>(备用卡牌)</div>
---	---	---	---

卡牌王 A4打印版 (使用Microsoft Publisher制作)  
V1.0 2026-01-23

欢迎游玩卡牌王！本游戏为经典双人回合制卡牌游戏，玩法干脆，极易上手。本游戏作品使用CC BY-NC-SA 4.0许可证，请见<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.zh-hans>。

作者：PerryDing 出品：IQ Online Studio

项目地址：github.com/ionli/KPW

特性

【血量HP】每名玩家初始HP为120，HP上限为120，游玩时可自行协商修改。游戏中HP的变化应记录。HP是判定胜败的依据，详见【胜败判定】。

【英雄】每名玩家可以选取两名英雄，开局后不可变更。英雄卡牌不作为卡牌参与游戏。打出技能牌后指定一个英雄，即可触发此英雄的技能。每名玩家最多可献祭一个英雄，英雄被献祭并触发献祭效果后无法发动技能，不可复活。

【牌位】

英雄位 放置两张英雄卡牌或变身茄子，不可打出，不可被顺，卡牌背放代表英雄已被献祭。

手牌位 每轮初始上限为5张，可通过偷子或灵珠提升上限，被要求明牌时须展示。每轮结束后手牌清空，玩家应在更换保护牌后丢弃剩余的手牌。

保护位 每轮初始上限为2张，可通过灵珠提升上限，除魔丸的机制外，不可被顺，且被要求明牌时无须展示。每轮结束后保护牌仍保留。任何时候，保护牌都可以与手牌更换。

牌堆 玩家从牌堆摸牌，开局时牌堆应有75张卡牌。

弃牌堆 玩家将打出的卡牌背放于弃牌堆，可通过灵珠从弃牌堆摸牌。

玩法

【阶段一】每名玩家选取两名英雄，将对应的英雄卡牌放入英雄位。战士和牧师只能选其一，巫师和科学家只能选其一。将[攻击]、[防守]、[效果]、[机制]、[技能]卡牌共75张打乱并放入牌堆，设置初始HP并开始记录。

【阶段二】玩家按任意次序从牌堆摸牌，每名玩家摸5张，并

弃牌1张或不弃牌。若玩家摸到偷子并立即使用，则先摸一张卡牌补回原先偷子的牌位，再额外摸一张卡牌；若玩家使用先前获得的偷子，则只能额外摸一张卡牌。若玩家摸到土豆地雷，应立即宣布，将土豆地雷放入弃牌堆并受到对应的伤害，土豆地雷的牌位不可补回。

首次由玩家自行决定先手，两名玩家轮流出牌。每个回合每名玩家最多可以同时打出以下卡牌组合：

一张[攻击]或一张[防守]+一张[效果]+多张[机制]+多张[技能]

卡牌能否单独打出，请见每张卡牌的说明。如果认为打出卡牌后需要时间思考判定，允许将一组卡牌按不同卡牌类型拆分后多次打出，此打法仍视为一个回合，但其中每次打出的卡牌类型不允许与先前几次打出的重复，否则不视为一个回合。除卡牌说明可以随时丢弃，或卡牌机制外，不可在轮内丢弃卡牌。保护牌的更换和英雄的献祭可随时进行。当一方手牌已清空时，另一方不可继续出牌，应在更换保护牌和献祭英雄后丢弃所有手牌，进入下一轮，且下一轮另一方先手。

从一次摸牌开始，到下一次摸牌前，视为一轮。

从一名玩家出牌开始，到另一名玩家出牌前，视为一回合。

若某轮开始时牌堆中的卡牌小于10张，视为牌堆摸完，游戏结束。

【胜败判定】每轮结束时，HP小于等于0者败，另一方胜。不判定轮内玩家HP小于等于0的情况。

牌堆摸完后，HP高者胜，HP低者败。

卡牌

【类型】共6类卡牌，为[攻击]、[防守]、[效果]、[机制]、[英雄]、[技能]。

打印版提示：打印时请选择“实际大小”。卡牌裁剪后，在白色虚线框内用铅笔写下此卡牌名称或其缩写，以防止背面透光泄露卡牌内容。

攻击+防守+效果+机制=64张，再+技能11张=75张；英雄8张；共83张。