

# MUD-卡片遊戲

## 規則

1. 每個人開始遊戲都會拿到一副牌組，每副牌組都是20張，牌是隨機配發
2. 開始時玩家可以選擇戰鬥模式或者是進入商店
3. 每次戰鬥結束回歸選擇戰鬥模式或者是進入商店
4. 同一種卡片只能在牌組中放2張
5. 贏家會獲得雙方數值差距的金額

## 戰鬥流程

1. 選擇要用哪副牌組，一旦選擇除非此牌局結束不然不能更換
  2. 回合開始時抽出五張牌
  3. 隨機決定誰先出牌到戰鬥區，若是第二回合或第三回合，則由上一回合的輸家先出牌
  4. 輪到己方時可以決定是否繼續出牌，若是選擇不出牌，則到下個回合前都不能出牌
  5. 一次只能出一張牌，若沒有牌可以出，則視為不出牌
  6. 這個回合沒有出去的牌，會累積到下個回合的手牌中
  7. 如果牌的數值歸0或是負數，則該牌丟入棄牌區
  8. 直到兩方都不出牌，則此回合結束，計算雙方分數，分數高者獲勝
- 下個回合開始前，將總和數值歸0
18. 並把所有戰鬥區的卡片丟入棄牌區，回到步驟2
- 一直持續直到某方獲得兩個回合的勝利。

## 戰鬥分數計算

- 雙方都決定不出牌後，開始計算
- 計算雙方還留存在戰鬥區的牌所有數值加總，不算棄牌區以及手牌區的牌。

## 基礎指令

指令	效果	
warehouse	顯示所有卡片	
showDeck	顯示所有牌組狀況	
editDeck + 牌組編號	編輯牌組	
	addCard + 卡片編號	新增卡片到牌組中
	remove + 卡片編號	從牌組中移除卡片

## 商店

指令	效果
buy + 商品編號	購買卡片
showAllProduce	顯示所有可以買的卡片

- 倉庫中已經有的卡片不能再購買

## 倉庫

- 卡片儲存沒有上限

## 戰鬥模式

- 三戰兩勝制：與對手連續戰鬥，直到其中一方獲得兩場勝利。
- 普通戰鬥：與對手進行一次戰鬥

## AI模式

- 笨蛋模式
  - 依照拿到的牌的順序出牌，若是手上五張牌出完，則不出牌
- 有規則模式
  - 會檢查目前是否有符合卡片效果，若有符合則會在符合的卡片中隨機出一張，若是沒有符合，則會選擇沒有效果或者是分數最大的卡片出牌
  - 若是玩家的總和分數比AI的總和分數大於11分，則AI會選擇不出牌

## 卡片

屬性	值
編號	1
名稱	
數值	1
效果	自己之後打出的卡片數值 * 2
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	2
名稱	
數值	1
效果	對手之後打出的卡片數值/2
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	3
名稱	
數值	1

效果	自己之前打出所有卡片，數值 * 2
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	4
名稱	
數值	1
效果	對手之前打出所有卡片，數值/2
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	5
名稱	
數值	2
效果	抽一張牌
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	6
名稱	
數值	2
效果	對手隨機捨棄一張手牌
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	7
名稱	
數值	2
效果	戰鬥區中第一張以及目前最後一張的牌數值都*2
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	8
名稱	
數值	2
效果	目前分數若是低於對手，則分數的差額會變成這張牌的數值

買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	9
名稱	
數值	3
效果	目前分數若是低於對手，則抽一張牌
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	10
名稱	
數值	3
效果	對手抽一張牌，此牌分數 * 3
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	11
名稱	
數值	3
效果	對手戰鬥區中上一張牌以及上兩張牌數值都減少2
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	12
名稱	
數值	3
效果	自己下一張牌以及下兩張牌的數值都加1
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	13
名稱	
數值	4
效果	對手戰鬥區中數值介於3~6之間的卡片數值-2
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	14
名稱	
數值	4
效果	自己打出的數值介於5~8的卡片數值+1
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	15
名稱	
數值	4
效果	取消對手戰鬥區中上一張卡片的效果
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	16
名稱	
數值	4
效果	若是戰鬥區中有兩張數值低於3的卡片，則此牌數值+2
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	17
名稱	
數值	5
效果	
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	18
名稱	
數值	5
效果	對手戰鬥區中一張數值最低的卡片數值-2
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
----	---

編號	19
名稱	
數值	5
效果	自己戰鬥區中一張數值最低的卡片數值+2
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	20
名稱	
數值	5
效果	對手戰鬥區的卡片中隨機一張卡片數值-3
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	21
名稱	
數值	6
效果	對手手牌大於等於4張時，對手戰鬥區中隨機一張牌數值減少2
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	22
名稱	
數值	6
效果	
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	23
名稱	
數值	6
效果	自己手牌中數值小於3的牌全部+1
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
----	---

編號	24
名稱	
數值	6
效果	將對手下一張打出的牌直接丟到棄牌區，效果不發動
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	25
名稱	
數值	7
效果	
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	26
名稱	
數值	7
效果	對方戰鬥區的上一張卡片數值 - (對方目前卡片數值總和 / 10 的餘數)
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	27
名稱	
數值	7
效果	對手戰鬥區隨機一張卡片數值 - 3
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	28
名稱	
數值	7
效果	自己戰鬥區隨機一張卡數值 + 3
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	29



名稱	
數值	8
效果	
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	30
名稱	
數值	8
效果	將自己戰鬥區第一張卡片送入棄牌區，也把對方戰鬥區中第一張卡片送入棄牌區
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	31
名稱	
數值	8
效果	若是目前自己的戰鬥區中數值總和低於15(不包含此牌)，則此牌數值-4
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	32
名稱	
數值	8
效果	打出此卡時，若是對手戰鬥區中的數值總和高於15，則此牌數值-4
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	33
名稱	
數值	9
效果	打出此卡時，若是自己棄牌區的卡片數量超過10張，則對手隨機一張卡片數值-5
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	34
名稱	
數值	9
效果	打出此卡時，若是對手戰鬥區的卡片超過4張，則此卡片的數值為4
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	35
名稱	
數值	9
效果	對手之後出的每張卡片數值-1
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	36
名稱	
數值	9
效果	
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	37
名稱	
數值	10
效果	
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	38
名稱	
數值	10
效果	若打出時自己牌組高於10張，則此牌的數值為5
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
----	---

編號	39
名稱	
數值	10
效果	自己戰鬥區前一張牌的數值若是大於5，則此牌的數值為7
買入金額	5
賣出金額	2

屬性	值
編號	40
名稱	
數值	10
效果	對手戰鬥區隨機一張卡片數值變成0
買入金額	5
賣出金額	2