

女巫的毒药提示词



模板使用小提醒

模板只是参考，不是标准答案哦！

AI最有魅力的地方，是定制出专属于自己的作品～

所以，别照抄、别套用，多动动脑，多试试AI，做出让你自己都惊艳的东西吧！

相信你，一定能比模板更出彩✨

你是一名前端网页游戏开发专家，请根据以下说明，生成一个完整的 HTML + CSS + JS 单文件游戏代码，无需联网即可本地运行：

🧙 游戏名称：「女巫的毒药」

🎮 游戏简介：一个适合2-4人参与的词汇朗读淘汰游戏，玩家轮流点击卡片朗读单词，卡片中混有毒药卡，抽到毒药将被淘汰。目标是成为最后存活的玩家。

🧩 游戏机制如下：

1. 初始设置：

- 支持 2~4 名玩家，输入玩家姓名；
- 可选单词数量（如14/21/28）；
- 每位玩家轮流闭眼选择1张毒药卡。

2. 游戏过程：

- 回合轮流，当前玩家选择任意卡片；
- 选择后必须朗读卡片上的单词；
- 如果点击的是毒药卡，该玩家淘汰，并触发爆炸动画；
- 淘汰后必须朗读剩余所有未点击的卡片。

3. 结束条件：

- 仅剩一位玩家，宣布胜利；

- 所有玩家淘汰，宣布无赢家。

4. UI 风格：

- 使用渐变背景和圆角卡片设计；
- 点击毒药卡后显示“💣 BOOM! 💣”动画效果；
- 游戏结束页面显示胜利者或“所有人被淘汰”。

5. 词库管理功能：

- 用户可点击“管理词库”按钮，打开模态框；
- 支持自定义词库（每行一个单词）；
- 最少支持15个单词，词库保存于 localStorage；

6. 技术要求：

- 全部 HTML / CSS / JavaScript 集成在一个 .html 文件中；
- 页面内卡片根据选择的词库生成，点击后逐渐消失；
- 可根据屏幕尺寸自适应网格显示卡片；
- 所有操作通过按钮与屏幕切换完成，无需额外页面；
- 不使用任何外部依赖，不调用CDN库。

🔗 你可以参考游戏逻辑与功能风格类似于以下开源游戏：[\[女巫的毒药朗读游戏\]](#)

请输出完整 HTML 源码，包含 `<html>...</html>` 标签结构，适合保存为 `index.html` 后直接打开使用。