炸裂！超好玩的卡牌游戏策划

前言：这份策划是为了完成一份基于lua的卡牌游戏引擎特别制作的。在这份策划中，可能会有各种不平衡的设定和为了秀出引擎设计水平而故意加入的设定，这是正常现象。

此外，考虑到第一个项目的规模，这份规则将会非常简单。这也是正常现象。

概述：

炸裂！超好玩的卡牌游戏是一个存在公共牌库，以手牌为基本，辅以其他辅助资源，多玩家对抗的游戏。在炸裂！超好玩的卡牌游戏的游戏中，会伴有手牌的管理与使用，资源的增加与减少，并伴有玩家间的互动。

资源概述：

在炸裂！超好玩的卡牌游戏中，存在两种主要资源和六种次要资源，现阶段，暂名为:

红、蓝两种主要资源

黄、绿、紫、青、黑、白六种次要资源。

每位玩家在游戏开始时，拥有主要资源各15点，次要资源各3点，并在之后的游戏中通过使用牌或者发动效果来增减这些资源。

卡牌概述:

在炸裂！超好玩的卡牌游戏中，有着可以说是无穷无尽的卡牌，你能够想到的卡牌，都能通过脚本写进游戏中。关于卡牌的数量，可以通过一个配置文件进行调整。所有卡牌的脚本都放在一个文件夹中，可以随需调取。

卡牌结构:

所有的卡牌都需要有如下结构：

Self.getName():获取卡牌的名称。