# 脑残江湖游戏规则

### [设计思路]

首先这个设计参考了三国杀和一个同人作品“凉宫春日的忧郁”；

简单分析一下这两个参考作品的优缺点：三国杀优点是历史背景、随机性、

群体博弈以及手牌、技能和目的的组合爆炸，缺点是普及成本高，扩展性差；

凉宫牌的优点是规则足够简单，上手容易，引入了第三方的互动，同时顺利的

取消了三国杀里的距离概念，同时引入了团队目标和个人目标的概念，让博弈

更加有趣；缺点则也很明显，首先是游戏时间过长，其次是随机性和组合爆炸

欠缺。

希望达到的设计目的也比较明确，希望能够上手容易，变化丰富，便于扩展

当然最重要的是要富于乐趣。

上手容易的方法是基本牌类似凉宫牌，总共只有三类七种牌，降低了普及

成本；变化丰富以及便于扩展的方法则是把三国杀里的技能独立出来，不再和

人物绑定，这样以前的近百种技能只能对应四十个人物，而现在即使只有几十种

技能也能产生成千上万的组合。富于乐趣的方法则是在普通模式里引入HP大于

其他人的获胜条件，以及在RPG模式里引入身份交换的概念；从而使游戏过程变得

混沌但不随机。

另外套一个武侠的壳，则是为了方便增加大家的认同感。

### [游戏设计]

武侠背景，有若干武功，然后剧情的作用只是赋给每种选择出来的武功一个对应人物。

所有武功都可以选择不用。

当人物HP减到0时，不能补血，不能使用武功，每回合摸两张牌，可以行动，行动结束

后弃掉所有手牌。

两种游戏模式，擂台模式（也就是一般的模式了……）；获胜条件为一轮结束时HP大于其他所有玩家。

轮和回合的概念：每个人从摸牌到结束行动叫一个回合；所有人结束一个回合叫一轮。

剧情模式，根据剧情赋予特定武功特定人物；然后也是每个人物有一个获胜条件，一组有一个获胜条件。

RPG模式：详见下文介绍。

每人初始HP为4，HP上限为6；每回合补3张牌，手牌上限为min(HP,5)

用到的牌：

分为主动牌和被动牌；主动牌里又分为攻击牌和效果牌。分别对应黑、红和蓝牌。

攻击牌：

-1：分为四种；剑、棍、掌和镖。不使用技能的话，效果都一样，就是使被作用者减一点血。

+1：分为两种：桃和药。不使用技能的话，效果也都一样，就是给被作用者加一点血。

效果牌：

当: 本人再抓两张牌。

毁：被作用者弃掉一张牌，不能对本人使用。

偷：从牌堆摸三张牌，选一张放入手牌。

被动牌：

闪：使攻击牌无效。

直：和主动牌配合作用，别人不得干扰主动牌的效果。

规定：

每个人的回合中，对同一名玩家只能使用一张主动牌。例如你使用了“当”，那么不得使用+1，因为这都是对自己使用主动牌。

干扰：

假设按照A->B->C->D->A的顺序，那么A对C使用攻击牌，B可以直接进行干扰，D可以间接进行干扰。

对自己使用攻击牌别人也可以干扰，全部算做间接干扰。

间接干扰指的是须在直接干扰的情况下再出一张闪。

直接干扰：

   -1可以被任意-1干扰。可以理解为，你用剑攻击别人，其他人可以通过剑、棍等来影响你。

   +1可以被效果牌干扰。

武功                用途

灵犀一指            任意攻击牌当闪

易筋经              手牌上限+2

忘情天书            可弃掉两张手牌使该轮所有人都不得使用武功

无剑之剑            任意牌当剑

九阴真经            对别人使用主动牌成功时判定，如果为蓝色牌则效果翻倍

九阳真经            对自己使用主动牌成功时判定，如果为黑色牌则效果翻倍

六脉神剑            使用剑和镖时直接附带“直”的效果

独孤九剑            可以用剑直接取消他人的一张主动牌，该牌弃掉

北冥神功            对别人使用主动牌成功时获得对方一张手牌

左右互搏            可以对每个人使用两张主动牌

小李飞刀            使用镖时附带“直”的效果，且造成两点伤害

薪尽火传            掉一点HP让人弃或摸两张手牌，可以对自己，每回合一次

弹指神通            对他人使用攻击牌成功后，被攻击者下回合不能摸牌

九阴白骨爪          使用掌攻击成功后对方弃掉所有手牌

打狗棒法            使用棍攻击成功后，被攻击者一轮内不能出闪

拈花指              对他人使用攻击牌成功后，被攻击者一轮内不得使用武功

子母离魂镖          使用一张镖相当于两次攻击

达摩杖法            使用棍时附带“直”的效果，并可用棍当闪

降龙十八掌          使用掌时直接附带“直”的效果，且需要一张闪加一张牌来取消

还施彼身            受到攻击时可选择临时拥有攻击者的一项武功

乾坤大挪移          受到攻击时可选择判定，如果为红色牌则相当于攻击者攻击自己

天地同寿            弃一张牌双方各减一点血

凌波微步            永远直接干扰

小无相功            可将-1牌当+1牌使用

空空妙手            可弃掉一张效果牌，抽取指定玩家一张手牌

奇门五转            改变对自己使用的攻击牌，比如把剑变成掌

五毒神功            可以将药当作-1牌使用，并附带“直”的效果

一阳指              用剑或掌攻击成功后，被攻击者下回合摸牌后不能行动

七伤拳              攻击成功后，可选择掉一点HP弃掉对方所有手牌

金蚕蛊              攻击成功后可观看被攻击者的手牌，并选择是否与之交换所有手牌

生死符              攻击成功后，对方必须弃掉两张手牌，否则再掉一点HP

三笑逍遥散          攻击成功后，被攻击者三轮内不得对自己使用“药”

兰花拂穴手          攻击成功后可选择不造成伤害而让被攻击者下回合不能行动

蛤蟆功              配合“直”时，一张攻击牌相当于两次攻击

天外飞仙            任意牌当“直”

黯然销魂掌          HP小于3时使用掌直接命中

猫蝶杖法            使用棍攻击时如果没有命中，可不用弃掉

大梦神功            使用主动牌时，其他人必须多用一张“闪”才能干扰

### [剧情示例]

   华山论剑。

   欧阳峰对应乾坤大挪移；黄药师对应奇门五转；洪七公对应降龙十八掌

   欧阳锋一拨，黄药师和洪七公一拨。

   欧阳锋的获胜条件是自己HP到10或者超过其他人至少2点；

   黄药师和洪七公的共同获胜条件是欧阳锋HP减到0；

   黄药师和洪七公的各自获胜条件是本人HP超过其他人至少2点。

   //上面所有的都没测试过，争取能尽快测试一把……剧情更是随便拍了个脑袋。

### [RPG模式]

一主角，一反派，一喽罗，一知己，一红颜，若干路人甲乙丙丁；

三人：主角+反派+红颜

四人：主角+反派+喽罗+知己

五人：主角+反派+喽罗+知己+红颜

五人以上：五人+若干路人甲乙丙丁

主角身份公开，其他人隐藏；任何人HP减到2时亮出身份。

主角获胜条件：反派HP减到0，且主角HP大于0

知己获胜条件：同主角

反派获胜条件：主角HP减到0，且反派HP大于0

喽罗获胜条件：同反派

红颜获胜条件：亮明身份时，主角HP最高（解释一下，这个是说所谓冤孽，背负着国仇家恨不能和主角在一起，所以宁愿死在自己心爱的人面前，又想保爱人平安。）

路人甲乙丙丁获胜条件：无法获胜。

身份交换：当你的攻击造成被攻击对象的HP比你自己的HP少2或者以上时，你可以选择取消该次攻击造成的效果，而交换人物身份；也就是交换身份牌。不能与HP减到0的人交换身份。交换完身份后，你的获胜条件变成你新的身份的获胜条件。（这个是说，江湖胜者为王，我能力比你强，所以我想要你的身份你就得给我。）

//这个设计颇为神奇吧，哈哈。