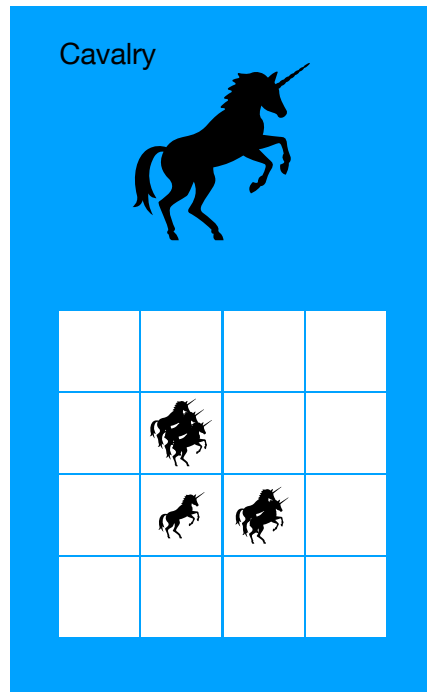


### 卡牌说明

- 类别：骑兵, 步兵, 弓箭手。 克制关系：骑兵 → 步兵 → 弓箭手 → 骑兵
- 阵型图：4\*4格子，带有兵种图标的格子具有战斗力。
- 同一张卡牌的格子里只能含有和该卡牌类别相同的兵种
- 兵力(等级)：一个格子中，士兵图标个数代表该格子的兵力。



### 牌组

- 10张卡牌按线性顺序排列形成牌组参加比赛，不能多于或少于10张卡牌。
- 排序影响: 待定

### 比赛规则

- 玩家进行10回合战斗，第 N 回合出相应的第 N 张牌进行战斗结算并获得战利品。10回合结束后，战利品最多的玩家获胜。
- 每回合结算时，将每个玩家当前回合的卡牌重叠在一起，每个重叠部分的格子分别进行结算。没有重叠的格子或空格子不做任何处理。
- 如果3个玩家(A,B,C)在同一个格子上重叠，则进行 AB,BC,AC 3次战斗，并结算3次。
- 战利品数量(没有克制关系) =  $|A\text{兵力} - B\text{兵力}|$
- 战利品数量(存在克制关系) =  $|A\text{兵力} * 2 - B\text{兵力}|$

### 比赛分组规则

- 房间内有1个人，比赛取消。
- 房间内有2个人，这2个人进行1场比赛。
- 房间内有3个人，这3个人进行1场比赛。
- 房间内有4个人，这4个人分成2,2两组进行2场比赛。
- 房间内有5个人或以上，用房间人数/3，看余数，余数为1，则出现2,2分组；余数为2，则出现2,3分组；余数为0，全部是3人分组。
- 一场比赛最多3人，最少2人。房间内多人分组后进行的各场次的比赛，结果互不影响。

### 卡牌合成

- 2张卡牌合成一张卡牌，合成规则待定。

