Что делать, когда у игрока есть карты, но он не может применить ни одной? Как вариант, можно дать возможность пропустить ход, но за это игрок теряет одно сердечко.

Нужно добавить колоду на игровое поле и брать с нее карту каждый раунд

В целом, на данный момент нужно довести игру до следующего состояния:

1. Должно быть меню (тупо одна кнопка пока)
2. Должен быть экран выбора уровня (пока тупо одна кнопка)
3. Должен быть экран смерти (на котором потом будет выдаваться карта)
4. Добавить пошаговую систему и тестовый ИИ для противников
5. Переход к уровню и обратно к выбору уровня (победа/поражение)
6. Если игрок победил, давать ему новую карту
7. Если игрок проиграл, добавить новую карту в базовую колоду и начать новую игру
8. Состояние игры должно сохраняться и загружаться

Полезная инфа по работе со сценами:

<https://climbtheladder.com/10-unity-scene-management-best-practices/>

Отрефакторить работу с состоянием игры

Можно на самом первом уровне спрятать непробиваемую/непреодолимую (со слабой колодой) стенку, за которой будет спрятана новая карта, к примеру.

Можно сделать на одном из ранних уровней такой рычаг, который откроет что-то в одном из следующих уровней, но который изначально будет недоступен

