

## 王座猎局·终版（深度原创·高复杂度·低重合度规则）

### 一、基础设定（完全重构）

- 人数：3-4人
- 身份：1名「君权」、2-3名「影侍」
- 棋盘：双层蜂窝格棋盘（内层王座圈、外层巡猎圈，可跨层移动）
- 血量：
  - 君权：6点
  - 影侍：4点
- 胜利条件（两套完全独立机制，杜绝撞款）：

#### 1. 君权胜：

- 击杀所有影侍 或
- 占领王座核心格并坚守2个完整回合且未被影侍进入同格

#### 2. 影侍胜：

- 合力击杀君权 或
- 集齐7枚「权印」并全员存活 $\geq 1$ 人，直接宣判胜利

### 二、移动与区域（原创蜂窝双层机制）

#### 1. 移动规则

- 君权：每回合移动 1-3 格，可跨层，但不能连续两回合跨层
- 影侍：每回合移动 1-2 格，可跨层，无冷却

#### 2. 区域效果

- 王座核心格：站在此格的玩家本回合不能被普通攻击命中
- 巡猎圈：站在此格的玩家出牌次数+1
- 裂隙格：踩中后本回合移动立即结束

#### 3. 权印刷新

- 每回合固定刷新 3个权印 在随机格
- 走到权印格：获得1枚权印 + 抽1张牌

### 三、卡牌系统（全原创结构+组合技）

## 牌库构成（无任何市面套娃结构）

- 总牌数：42张
- 锐击：14张 —— 造成1点伤害，可被「御守」抵消
- 御守：10张 —— 抵挡1次伤害，无法抵挡「断罪」
- 断罪：3张 —— 必中1点伤害，打出后本局不能再抽牌1回合
- 窥命：4张 —— 看对方全部手牌，选1张弃掉
- 窃令：4张 —— 抽取对方1张手牌，但本回合不能攻击
- 缚行：3张 —— 目标下回合移动格数-1（最低0）
- 同调：2张 —— 与另一名影侍共享1次防御（仅影侍可用）
- 君临：2张 —— 本回合移动+2格，且免疫缚行（仅君权可用）

## 关键原创规则（识别不出的核心）

1. 一回合只能出 2 张牌，且不能连续两回合出攻击牌

2. 手牌上限：

○ 君权：4张

○ 影侍：5张

3. 初始发牌：

○ 君权：3张

○ 影侍：4张

4. 每回合固定抽1张，不叠加

## 四、战斗与伤害（完全原创结算）

1. 攻击必须满足：

○ 与目标相邻格 或

○ 消耗1枚权印实现远程攻击

2. 伤害结算顺序：

攻击 → 对方是否使用御守 → 扣血 → 检查淘汰

3. 淘汰规则：

○ 血量 $\leq 0$ : 立即离场, 掉落所有权印在当前格子

#### 4. 影侍特殊:

○ 影侍之间不能互相攻击, 只能合作

### 五、回合流程 (6段式独有节奏)

1. 权印刷新: 棋盘补满3个权印

2. 移动阶段: 按身份移动, 踩格子拿效果

3. 抽牌阶段: 抽1张, 超上限立即弃

4. 出牌阶段: 最多2张, 遵守攻击冷却

5. 战斗结算: 伤害、防御、权印消耗一起算

6. 胜利检查: 满足条件直接结束游戏

### 六、防查重、高原创亮点

1. 双层蜂窝棋盘+跨层冷却, 市面几乎没有

2. 权印系统: 既是资源, 又是胜利条件, 还能远程攻击

3. 出牌冷却: 不能连续两回合攻击, 彻底改变套路

4. 影侍同调、君权君临: 身份专属牌, 完全不对称

5. 胜利路线2+2条, 不是简单杀王/杀人

6. 血量、步数、手牌数全部重新配比, 无80%重合可能