

# EnemyKillerPVP 桌游设计

## 1、游戏目标

可以 2-8 个的玩家一起游玩。每个玩家血量为 100，使用牌来使其他玩家的血量降低。只要除己方外其他所有玩家的血量都归零，就胜利了。若己方血量归零则失败。

## 2、主要玩法

玩家轮流进行操作。每一轮每一位玩家都会重置 100 耐力值，使用不同的牌需要不同耐力值，每一位玩家在一轮内耐力不能低于 0。每位玩家前面有 5 栏，第一栏是武器栏，第二栏是盾牌栏，第三栏是盔甲栏，第四栏是功能台栏，第五栏是替身栏。武器栏可以放置弓类和剑类的武器，使用“攻击”时默认用此牌，盾牌栏可以放置盾牌类的防具，盔甲栏可以放置盔甲类的防具，功能台上可以摆放蒸锅、技能箱、升级台，替身栏可以摆放各种怪物。

## 3、移动

棋盘为一张纸，纸上画着竖着的 22 条线，每一条线上是玩家和替身棋子可以摆放的地方。每两条线之间的距离是 50px（游戏内计量距离的单位是 px），使用卡牌“移动”可以向左或右移动卡牌上显示距离的相应格数（移动一格是 50px）。若在同一列默认距离为 0px，依然可以攻击。

## 4、技能箱

技能箱的类型是功能台，可以在你的回合耗 50 耐力值将技能箱放置在功能台栏上（若栏上没有放置其他牌）。技能台包括橡胶技能箱、铁技能箱、银技能箱、黑曜石技能箱和钨钢合金技能箱。

如果你要使用技能箱，你可以在你的回合耗费 30 耐力值，然后掷 0-9 十面骰子，橡胶技能箱掷到 0-2 是正面效果，掷到其余数字是负面效果以此类推铁技能箱掷到 0-3 是正面效果、银技能箱掷到 0-5 是正面效果、黑曜石技能箱掷到 0-6 是正面效果、钨钢合金技能箱掷到 0-8 是正面效果。再掷 1-6 六面骰子，掷到 1、2，正面效果为这一回合你加 50 点耐力值，负面效果为你本回合每花费 10 耐力值就会扣 3 点生命值。掷到 3、4，正面效果为你本回合攻击力加二分之一，负面效果为你接

下来一回合受到的伤害加二分之一。掷到 5、6，正面效果为接下来一回合你受到的伤害为原来的一半，负面效果是你本回合耐力值减半。

## 5、替身

如果你手上有替身类型的牌，你可以耗费 50 耐力值将替身放入替身栏（若栏上没有放置其他牌）。若对方想要打你那么只能先打你的替身，替身死了再打你。如果有替身被放在你的替身栏里，那么在此期间你如果使用“攻击”或“跳跃”则默认用在替身上（替身有专门的攻击值和生命值，一轮的耐力值依旧用玩家的），如果在此期间使用了“移动”，那么可以选择是让替身移动还是玩家自己移动。

## 6、烹饪

如果你手上有“蒸锅”，你可以耗费 50 耐力值去将蒸锅放置在功能台栏上（若栏上没有放置其他牌）。在蒸锅被放置于功能台上时，你可以在你的回合耗费 40 耐力值将“苹果”进行烹饪，最后可以恢复 50 生命值，如果生吃苹果可以只耗费 20 耐力值，但只能恢复 20 点生命值。在蒸锅被放置于功能台上时，你也可以在你的回合耗费 40 耐力值将“牛肉”进行烹饪，最后可以恢复 50 耐力值和 20 点生命值，如果生吃“牛肉”可以只耗费 20 耐力值，但只能恢复 30 点耐力值。

## 7、升级

如果你手上有“升级台”，你可以耗费 50 耐力值将此牌放置于功能台栏上（若栏上没有放置其他牌）。所有武器、盾牌和盔甲类的牌一开始摆放时都是初始级，完整的等级依次为初始级，1 级，2 级，3 级，4 级，5 级。其中，5 级为满级。在你的回合若功能台上摆放了“升级台”，且手上有升级书，那么你可以进行升级：升级的物品只能是当前摆在你武器栏、盔甲栏或盾牌栏内的未升级物品，如果你有升级书一级那你可以耗费 30 耐力值给你想要升级的当前摆在你武器栏、盔甲栏或盾牌栏内的物品升一级（如初始级到 1 级，2 级到 3 级等），以此类推二级升级书则耗 30 耐力值可以升二级，三级升级书则耗 30 耐力值可以升三级，四级升级书则耗 30 耐力值可以升四级（最高 4 级升级书）。

## 8、攻击

如果你手上有“攻击”，可以在你的回合消耗 40 耐力值使用（一回合只能出一次“”），选择一名你要攻击的玩家默认使用武器栏内的武

器，目标对手的生命值会相应减少你的武器的攻击值，弓类武器可以攻击六格以内的对手（300px），剑类武器只能攻击一格及以内的玩家（50px）。

## 9、防具

如果你手上有盾牌类型的牌，你就可以将此牌放置在盔甲栏，如果你手上有盔甲类型的牌，你就可以将此牌放置在盔甲栏。当别人攻击你时，你受到的伤害会减去你盔甲栏和盾牌栏内放置的牌上防御值之和（若小于等于0，那么伤害为1）。

## 10、准备物品

卡牌\*180

骰子\*41

0-9 十面骰子\*16

1-6 六面骰子\*25