

游戏名称：假面舞会

背景设定：

暴君统治下的王国中，各大家族内部混杂支持派与反对派。玩家作为家族领袖，既要向国王进言，又需暗中周旋，争取在混乱中胜出。

基本构成：

- 共10种角色（如教皇、夜莺等），每张卡标明**阵营**（支持/反对/中立）和**权贵指数**。
- 部分角色拥有特殊技能（如教皇可指定两人交换任意手牌）。
- 4人游戏，每人初始手牌4张。

游戏流程（每局3回合）：

1. **起始**：抽到“夜莺”的玩家必须首先打出夜莺（公开），象征首位牺牲者，并从牌堆摸一张牌。该玩家成为首名行动者。
2. **每轮行动（每回合内每位玩家依次行动一次）**：
 - **步骤一：打出一张角色卡**（正面朝上，公开生效）
 - 若为普通角色：仅计入本回合阵营权贵总和；
 - 若为技能角色（如教皇）：立即触发其能力。
 - **步骤二：选择一张手牌作为“信使牌”**，背面秘密交给一名**尚未行动**的玩家。
 - 收到信使牌的玩家成为下一位行动者。
 - 同一回合内，不可将信使牌交给已行动过的玩家。
3. **回合结算**：
 - 当所有玩家均完成行动后，统计本回合所有**公开打出的角色卡**中：
 - 支持派总权贵指数 vs 反对派总权贵指数。
 - 指数高的一方获得**国王1票**（中立卡不计入任何一方）。
4. **终局判定（三回合结束后）**：
 - 每人手中剩余1张牌，该牌的**阵营**决定玩家最终所属阵营，**权贵指数**作为倍率。
 - 个人分 = 国王投给该阵营的总票数 × 剩余牌的权贵指数。
 - 累计得分 ≥ 10 的玩家获胜；若多人同时达标，最高分者胜。

核心策略与博弈点：

- **牺牲与保留的权衡**：高权贵角色能助你赢得国王投票，但若过早打出，会降低最终得分。
- **身份伪装与推理**：通过他人打出的卡、传递信使的对象及行为模式，推测其真实立场。
- **中立卡的信号作用**：使用中立卡时需声明立场，此举常暴露手牌倾向，成为心理战关键。
- **信使传递的操控**：选择谁下一个行动，可影响出牌顺序与信息流，是隐藏的战略维度。

这是一场关于忠诚、欺骗与计算的宫廷博弈——无人知晓面具之下，谁是真正的盟友，谁又是致命的敌人。

卡牌效果描述

平民牌（根据人数而定，可以有多个）

1. Finisher: 当你在最后一个回合打出这张牌的时候，额外增加1权力点数。
2. Agitator: 打出时，若本阵营为优势阵营，额外增加1权力点数。
3. Rebel: 打出时，若本阵营为劣势阵营，额外增加1权力点数。
4. Petitioner: 打出时，若没有其他本阵营卡牌被打出，额外增加1权力点数。

贵族牌（双方各一个）

1. Princess: 胜利结算时，若你作为红色/蓝色阵营胜利，额外获得一点个人分。
2. Marshal: 指定任意一名玩家，随机选择查看其一张手牌，你可以用自己的一张手牌与该牌交换。
3. Bishop: 任意选择两个自己除外的玩家的一个手牌，并让其交换。
4. Sage: 指定任意一名玩家，查看其所有手牌，并选择一张揭示。

中立牌（仅有一个）

1. Duke: 选择一个阵营，为其提供一点权力点数
2. Nightingale: 用来指示第一回合里面第一个行动的初始玩家

Commoner Cards (multiple copies depending on player count)

- **Agitator:** *When played, if your faction currently holds majority control, gain +1 Power.*
- **Finisher:** *If this card is played during the final round, gain +1 Power.*
- **Petitioner:** *When played, if no other card from your faction has been played this round, gain +1 Power.*
- **Rebel:** *When played, if your faction is in the minority, gain +1 Power.*

Noble Cards (one per faction)

- **Bishop:** *Choose two other players. Each selects one card from their hand, then those cards are exchanged.*
- **Marshal:** *Target any player. Randomly reveal one card from their hand. You may exchange one card from your hand with the revealed card.*
- **Princess:** *At endgame scoring, if your faction (Red/Blue) wins, gain +1 Personal Victory Point.*
- **Sage:** *Target any player. Look at all cards in their hand, then choose one card to reveal publicly.*

Neutral Cards (only one in play)

- **Duke:** *Choose a faction. That faction immediately gains +1 Power.*
- **Nightingale:** *Marks the starting player for the first round.*