

恐龙卡牌 · V2

01 / 正面

开局与回合

开局准备
每方获得4张手牌、3点能量。随机决定先手。能量可以无限积累。

每次行动

① 摸牌：摸2张手牌。

② 获能：获得1点能量。

③ 出牌：使用手牌与角色技能。

④ 弃牌：超出手牌上限时，自选弃牌至上限。

回合计数
另一方重复上述流程。双方各完成一次行动，算1回合。

查阅角色
角色卡列出当前血量、血量上限、伤害、体重、身长、恐吓值、手牌上限、智商与技能。

翻面：胜负与成长

规则 1 / 8

恐龙卡牌 · V2

02 / 正面

战斗模式

普通对战
1V1：双方各上场1只恐龙。
2V2：4名玩家，组成两队。
混乱战场：3~4名玩家，无队友。

巨龙与首领
巨龙战场：只能使用巨龙，胜利获得1点胜利点数。
首领战场：1名巨龙对战5名非巨龙。

神战
双方都必须使用神恐龙。胜利获得2点胜利点数。

等级限制
除巨龙战场外，其他战场的出战恐龙等级须相同。角色名称前的1~5表示等级。

翻面：基础机制

规则 3 / 8

恐龙卡牌 · V2

03 / 正面

状态效果

流血
每回合失去0.5血。具体持续时间按造成该效果的卡牌或技能说明。

贯穿
每使用1张卡牌，失去0.5血。

中毒：基础定义
一个不为0的伤害属性减1，直到使用食物。

抹毒：按技能牌
抹毒牌另有说明：撕咬成功后，对方每回合失去0.5血，持续2回合；按该牌效果执行。

砸击与穿刺
砸击：下回合少摸1张牌。
穿刺：树叶造成持续2回合的流血效果。

翻面：防护与装备

规则 5 / 8

恐龙卡牌 · V2

04 / 正面

事件与牌堆

事件时机
每过3回合，在第4回合刚开始时，随机抽取并执行1张事件牌。持续时间按事件卡面。

牌堆重洗
事件牌全部抽完后重洗。手牌牌堆抽完后重洗。

一套卡牌
角色44张，技能牌堆121张，事件18张；血量牌双面对应后一套12张。

指示物
能量20个；流血3个；防御2个；一次性防御2个；回合3个；贯穿／中毒1个。另备血量牌、角色牌、手牌及规则卡。

翻面：常用牌速查

规则 7 / 8

恐龙卡牌 · V2

02 / 背面

基础机制

落牙
使用撕咬后，本回合再次使用撕咬，撕咬伤害减1；下回合恢复。

暴击
造成伤害后，若对方或己方没有手牌，额外增加1点伤害。

过载
每过3回合，若你没有能量，失去1血。

脱水
每过3回合，若你在这3回合内没有使用食物，失去1血。水生生物无视脱水。

卡面说明
角色技能与特殊牌的具体条件、持续时间和消耗，按对应卡面执行。

翻面：战斗模式

规则 4 / 8

恐龙卡牌 · V2

01 / 背面

胜负与成长

血量清零
可使用食物或鲜血救命，恢复量按所用卡牌说明执行。无可用救命牌则判负。

组队弃牌
2V2战斗中，队友全部死亡后，将队友的牌放入弃牌堆。

解锁恐龙
初始获得1只恐龙。每胜利1次获得1点胜利点数；达到5点时，随机获得1只未拥有的恐龙。全部解锁后不再获得。

战后休息
出战恐龙完成一场战斗后进入休息状态。所有已解锁恐龙都在休息时，全部结束休息。2V2出战的两只恐龙都要休息。

翻面：开局与回合

规则 2 / 8

恐龙卡牌 · V2

04 / 背面

常用牌速查

攻击与闪避
撕咬、撞击、挥爪、甩尾按对应伤害值扣血，可被闪避抵消。攻击消耗1能量；也可消耗1能量，当作闪避使用。

撞击与地形
撞击时，你更重则对方下回合不能出牌。陆／水／空牌沿用对应通用攻击效果；伤害加成以角色卡为准。

嘶吼
恐吓+1；达到对方恐吓值后，身长≥对方则抽其1张牌，否则弃其1张牌；随后恐吓清零。

食物与鲜血
食物恢复2血，清零时也可救命。鲜血消耗1能量；下一张成功攻击伤害翻倍；自身清零时恢复1血。

退后与其他牌
退后获得2能量。其他特殊牌与装备按卡面执行；未注明的费用不另行增设。

翻面：事件与牌堆

规则 8 / 8

恐龙卡牌 · V2

03 / 背面

防护与装备

防护抵伤
对方攻击时，用伤害减去防御。防护与防御在基础规则中指同一类效果。

使用次数
每个防护只能使用2次。一次性防护按对应卡牌说明执行。

无法防御的伤害
流血伤害和事件伤害不能用防御抵挡。

摧毁与无视
摧毁或无视对方防护时，优先作用于两次性防护。

装备数量
智商决定可以准备的装备数量。武器放在角色旁，不占用手牌位置。摧毁牌毁掉对方1张装备。

翻面：状态效果

规则 6 / 8