

J - 武器牌

获取条件：当得分区拥有四种不同花色时，自己回合可以移出四张不同花色卡牌进入废弃区，将一张随机武器牌加入手卡，整局游戏中，所有加入游戏的武器牌只能发动一次

使用效果：武器卡发动后直接进入得分区，提供 40 点得分，武器牌打出立刻执行额外效果

花色效果：（触发可以任意选择合法目标）

♥ 红桃： 将对面得分区 1 张牌送到以发牌形式放在从属上

♠ 黑桃： 对手选择弃掉一张手卡，如果没有手牌，则造成一点伤害

♣ 梅花： 抽一张牌，并额外获得 2 次出牌机会

♦ 方块： 手牌数小于对面的抽 2 张牌，体力值小于对面的恢复一点体力

Q - 诡异牌

放置规则：可以放在场景中充当新的从属卡（场上只能存在一个），注意：引入诡异牌规则后，玩家完成正常从属完成得分产出资源一回合最多只能产出 2 张，玩家每次完成得分可选择产出或者不产出

触发条件：当从属上达到 2 张卡牌时（无论是发牌阶段还是出牌阶段）

特殊机制：消除同色卡牌和诡异卡，根据从属的花色执行额外附加效果，消除的卡牌进入废弃区而非得分区，接下来将剩下的诡异卡随即一张以新的从属卡的形式加入场景，如果不存在新的诡异卡，将废弃区的诡异卡重新加入游戏

花色效果：（触发可以任意选择合法玩家目标）

♥ 红桃： 恢复体力一点，这个回合只能再出 2 张牌

♠ 黑桃： 你选择目标随机弃掉一张手卡，如果被弃掉的牌大于 5 则自己也需要弃掉一张手牌，不然扣点体力

♣ 梅花： 双方交换一张手牌，点数大的对点数低的造成一点伤害

♦ 方块： 弃掉自己 2 张得分区的卡牌，并将目标得分区一张牌移出到自己得分区