

Palm Duel 标准规则库

概述

Palm Duel 是一种非常适合在校园中进行的有趣且具有竞争性的竞技运动。游戏以拍手为基础，玩家通过特定的手部动作来「出招」，特定的动作可以积累「能力点」，用来施放多达数十种「招数」，其效果包括但不限于加血、扣血、充能和冻结等。尽管 Palm Duel 因其高度的竞争性和自由度而变得相对复杂，但为了帮助初学者更好地理解并快速掌握游戏规则，我们编写了这篇详尽、明确、标准化的文档，以阐明游戏的各项规则，我们欢迎一切贡献者来帮助我们文档进行改进和完善。

目录

第一部分 - 基本概念

第二部分 - 全局招数

第三部分 - 局部招数

基本概念

Palm Duel 游戏时，先拍两下手后通过手部动作进行「出招」，并在出招时尽可能说出自己的招数名称，以让他人理解您想出的招数。招数被「出招」后，其对应的效果会被自动执行，以此往复，直到场上只有1个人的血量大于0为止，此人获胜，游戏结束。

- 「Dueller」：所有参与或参与过 Palm Duel 游戏的选手，包括您自己。
- 「出招」：在两次拍手之后进行手部动作，在所有人都理解您想出的招数后，自动执行招数的效果。若有歧义，算为「自爆」。
- 「招数」：玩家拍手后特定手势的组合，以实现对抗和防御的策略，分为「全局招数」和「局部招数」。
- 「自爆」：扣除被执行玩家无限血。
- 「克制」：指一种扣\$1.5\$血的克制伤害。
- 「反伤」：指将其他 Dueller 对反伤 Dueller 的招数效果反弹至对方身上。
- 「暂停」：指使玩家停止出招若干回合。

全局招数

「全局招数」指与「局部招数」相反，不依赖于能力点的积累，无特殊说明则可以在任何条件下被出招。

「闪」是唯一的全局招数，不能连续两次出招：

- 「闪」：
 - 消耗能力点：/
 - 伤害：\$0\$
 - 伤害范围：\$0\$
 - 克制：无
 - 其他：默认招数对「闪」的伤害为\$0\$，不能连续两次出招
 - 手势：将左右手摊开即可

局部招数

「局部招数」指与「全局招数」相反，依赖于其所在小类中的「基础招数」积累能力点的招数。可以被出招的局部招数多达数十种，所有局部招数被我们划分为以下九小类：

1. 「[电池](#)」类
2. 「[卧倒](#)」类
3. 「[招募令](#)」类
4. 「[石头](#)」类
5. 「[钢板](#)」类
6. 「[点](#)」类
7. 「[拳头](#)」类
8. 「[鱼](#)」类
9. 「[组合](#)」类

特别鸣谢[@dedidei73](#)和孟同学对项目的贡献和支持