

# 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对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。

- 「Dueler」：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」：指被执行的Dueler受到 $\infty$ 血。违反规则则自爆。
- 「克制」：指一种扣1.5血的克制伤害。
- 「反伤」：指将其他 Dueler 对反伤 Dueler 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。
- 「防御」：分群体防御及单体防御两种。群体防御可对每个伤害单独防御。单体防御则对所有伤害同时防御。若无特殊说明，默认为单体防御。

## 全局招数

「全局招数」指不依赖于能力点的积累的招数，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：

- 「闪」：
  - 消耗能力点： /
  - 伤害： 0
  - 伤害范围： 0
  - 克制： 无
  - 其他： 对默认招数抵挡4血伤害，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。可以被输出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. 「点Chee」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、孟同学及张同学对项目的贡献和支持