

《吡儿》规则书

(版本号: 1.0.0)

编者: 宋泰霖

“吡儿”(cierl)是由豆校田发起的、延吉市第六中学 2018 届 6 班集体创作修订发扬的多人即时手技游戏,具有游戏时长短、规则明确、变化多、趣味性强的特点。由于吡儿是完全信息博弈,不需要额外的裁判或主持人来引导游戏。完全理解本规则书的基础内容大约需要 5 分钟,包括第一章和第二章。后续章节为进阶内容。本规则书始终欢迎玩家们的改进、创新和二次创作。

一、 游戏设置

每一局游戏称为一场“对局”,每一场对局由固定数量的“玩家”组成,每一场对局对于每一名玩家有一个胜负结果。每一场对局具有一个“类型”,在对局开始前由玩家共同决定。每名玩家在一场对局的类型确定后会被分配一个“身份”、一个“角色”和一个“生命值”,其中生命值为有理数值。上述内容由对局的类型决定。常见的游戏类型和玩家分配内容如下:

对局类型	玩家分配
个人战	所有玩家——身份: 个人 角色: 无 生命值: 1
团队战	所有玩家——身份: 某团队 角色: 无 生命值: 1
擂主战	1 名玩家——身份: 擂主 角色: 擂主 生命值: 2
	其他玩家——身份: 平民 角色: 平民 生命值: 1
技能战	所有玩家——身份: 个人 角色: 某角色 生命值: 由角色决定

其中,生命值决定玩家是否“出局”,生命值在 0 及以下的角色视为出局。玩家们可以根据游戏时间和平衡性,自主修改个人战、团队战和擂主战中不同身份的不同玩家的生命值。身份决定玩家的“胜利目标”,身份为个人的胜利目标是其他所有玩家全部出局,身份为某团队的胜利目标是其他身份(其他团队)的所有玩家全部出局,身份为擂主的胜利目标是身份为平民的所有玩家全部出局,身份为平民的胜利目标为身份为擂主的玩家出局。角色决定玩家在对局中具有的特殊“技能”,在后续内容中详细介绍。

对局类型并不限于上述表格,玩家们可以共同发挥创造力,自行设计有趣的玩家分配。玩家分配可以根据玩家个人意愿决定,也可以共同决定,全凭玩家们的喜好而来。

二、 游戏流程

一场对局的过程由若干个“回合”组成,当满足某种身份的胜利目标时游戏结束。每个回合开始前,每名未出局玩家拥有一个“弹药量”,弹药量为有理数

值。通常情况下，每名未出局玩家在每个回合开始前的弹药量均为 0，某些角色可能具有特殊技能来改变它。

一个回合的过程由若干个“轮次”组成，每个轮次包括一个“执行阶段”和一个“结算阶段”。在执行阶段，每名玩家继承上一个轮次的（首个轮次则继承回合开始前的）弹药量，然后，所有玩家同时选择使用一种“能力”。在结算阶段，根据所有玩家使用能力的情况，计算每名玩家的弹药量和生命值变化。如果有玩家的生命值相较于回合开始前减少了 1 及以上，或有玩家的生命值达到了 0 及以下，则在该轮次的结算阶段结束后结束该回合，然后准备开始下一个回合；否则，在该轮次的结算阶段结束后准备开始本回合的下一个轮次。某些角色可能具有特殊技能来改变上述过程。

每个轮次中，玩家在执行阶段可以使用的能力如下：

名称	消耗弹药量	目标	效果
子弹	0	自己	弹药量+1
吡儿	0.5	选择 1 名玩家	抵消规则： 目标玩家对你使用吡儿 目标玩家生命值-1
手斧	1	选择 1 名玩家	抵消规则： 目标玩家对你使用手斧 目标玩家生命值-1；目标玩家对你使用的吡儿无效
板砖	1.5	选择 1 名玩家	抵消规则： 目标玩家对你使用板砖 目标玩家生命值-1；目标玩家对你使用的吡儿、手斧无效
横扫	2	所有玩家	抵消规则： 有大于等于 2 名玩家使用横扫 除你以外的目标玩家生命值-1；目标玩家对你使用的吡儿、手斧、板砖无效
竖劈	1	选择 1 名玩家	抵消规则： 目标玩家对你使用竖劈 或仅有目标玩家 1 人使用横扫 目标玩家生命值-1；目标玩家对你使用的吡儿、手斧、板砖无效
防御	0	自己	目标为你的吡儿、手斧无效；横扫对你的效果无效
闪避	0	自己	目标为你的吡儿、板砖、竖劈无效
六吡儿	3	选择 1 名玩家	抵消规则： 目标玩家对你使用六吡儿或目标玩家对你使用巴雷 目标玩家生命值-1；目标玩家对你使用的吡儿、手斧、板砖、竖劈无效；目标玩家使用的横扫对你的效

			果无效
四吡儿	2	自己	目标为你的吡儿、手斧、板砖、竖劈、六吡儿无效；横扫对你的效果无效
巴雷	4	选择 1 名玩家	抵消规则： 目标玩家对你使用六吡儿或目标玩家对你使用巴雷 目标玩家生命值-1；目标玩家对你使用的吡儿、手斧、板砖、竖劈、冲锋枪无效；目标玩家使用的横扫、机关枪对你的效果无效；
冲锋枪	5	选择 1 名玩家	抵消规则： 目标玩家对你使用冲锋枪或目标玩家对你使用机关枪 目标玩家生命值-2；目标玩家对你使用的吡儿、手斧、板砖、竖劈、六吡儿无效；目标玩家使用的横扫对你的效果无效；
机关枪	5	选择 2 名玩家	抵消规则： 目标玩家对你使用冲锋枪或目标玩家对你使用机关枪 目标玩家生命值-1；目标玩家对你使用的吡儿、手斧、板砖、竖劈、六吡儿无效；目标玩家使用的横扫对你的效果无效；

其中，消耗弹药量大于 0 的能力需要玩家在该轮次执行阶段拥有的弹药量大于等于该能力的消耗弹药量才能使用；**竖劈需要该玩家在本回合内之前的轮次曾经使用过横扫（无论是否生效）才可以使用。**在结算阶段，首先结算每名玩家使用的能力是否符合上述能力使用规则，若不符合，则该玩家生命值-1 且使用的能力无效；然后，结算每名玩家的弹药量变化，扣减所使用能力的消耗弹药量；接下来，结算每名玩家所使用能力的抵消规则，玩家 A 使用的能力符合抵消规则时，玩家 A 使用的能力无效，满足抵消规则的玩家 B 使用的能力对玩家 A 的效果无效；最后，结算每名玩家生效能力的生效效果，此时刻仍可能存在全部或部分能力的全部或部分效果无效。结算阶段的上述 4 个时刻按时间顺序进行，每个时刻对所有玩家同时计算。某些角色可能具有特殊技能来改变上述能力或过程。

当一个回合结束时，意味着有玩家的生命值相较于回合开始前减少了 1 及以上，或有玩家的生命值达到了 0 及以下（即有玩家出局）。如果有玩家出局了，则他不能参与接下来的回合的游戏。某些角色可能具有特殊技能来改变上述规则。

三、 播主战

播主战希望为游戏带来不对称竞技的乐趣。标准的播主战中，由 1 名玩家担

任擂主身份，其他玩家担任平民身份，擂主的胜利条件是所有平民身份玩家全部出局，平民的胜利条件是擂主身份玩家全部出局。平民没有特殊技能。擂主的特殊技能如下：

1. 生命值大于等于平民玩家；
2. 使用子弹能力的效果修改为“弹药量+2”。

标准的擂主战中，擂主的生命值为 2，平民的生命值为 1。玩家们可以根据游戏时间和平衡性自主修改生命值。

标准擂主战的平衡性和不确定性都有较大的提升空间，这就依赖于玩家们对身份、角色和技能的更多探索、改进、创新和实践。进行过实践的改进方案有：

1. 加入擂主身份的小弟角色，没有特殊技能；
2. 因擂主使用的能力减少生命值而导致出局的平民角色玩家，会改变为生命值为 1 的擂主身份的小弟角色，没有特殊技能；
3. 为擂主增加“在每个轮次的执行阶段可以同时使用两个能力”的特殊技能；
4. ……

这些改进方案能够提升游戏的趣味性。同时，对于特殊技能的探索，也推进了对局类型为技能战的发展。

四、 技能战

内容正在补充中……