



## 《禁闭逃杀》游戏规则

### （一）游戏背景及游戏目标

M星球气候异变，地表温度骤降，星球居民被迫转移到地下城生存，能源出现了供不应求的局面。地下城各个区域为了争取能源，每年都会派一名代表前往中心区进行一场虚拟战斗，获胜者可为本区赢得一整年的充足能源。

本场游戏，玩家作为地下城各个分区的代表，需在两栋建筑物中秘密移动，争夺物资，用各种策略削减他人的生命值，游戏结束时生命值最高的玩家获胜。

### （二）玩家初始属性

每位玩家初始有10点生命值。生命值上限为10，生命值为0时，可以暗影的身份继续游戏（详见暗影机制）。

每位玩家初始有10点基因。10点基因需分配至**武力**、**速度**和**负重**三项属性上。

**武力**：决定攻击力及战斗结果（详见战斗机制）；**速度**：决定移动步数（详见移动机制）；**负重**：决定可携带的道具卡数量（详见负重机制）。

游戏开始前，玩家自行分配基因点数，组成自己的基因面板，点数需全部用完。然后每位玩家秘密选择自己的出生房间。

#### 2.1 战斗机制

若有2名玩家停留在同一房间，将触发战斗；若大于2名玩家停留在同一房间，将触发乱斗。武力值最高的玩家生命值不变，其余玩家将扣除与该玩家武力之差的等量生命值。触发战斗或乱斗的房间会被公示。

#### 2.2 移动机制

玩家以上一轮所在房间为起点，移动至步数范围内的其他房间，相邻的房间需消耗1步，不同楼层需要通过楼梯上下，不同楼栋需要通过廊桥或搭乘直升机前往。每轮每个玩家必须移动，步数可以不用完，未使用的步数不会累积至下一轮。

#### 2.3 负重机制

所有道具卡都需要负重才能携带，1张道具卡占用1点负重，除自由阶段外，玩家不能携带超过自身负重的道具卡。



### (三) 游戏流程

游戏共6轮，每轮分为自由阶段、行动阶段和结算阶段

#### 3.1 自由阶段

玩家将随机抽取一张顺位卡，决定当轮【行动阶段】的行动顺序，随后可分享信息、制定策略，并进行顺位卡和道具卡的交易，卡牌交易仅限在自由阶段进行，若持有的道具卡数量超过自身负重，则需要该阶段结束时调整至负重范围内。

#### 3.2 行动阶段

玩家按照顺位卡的顺序依次进入行动室，以上一轮所在房间为起点，移动至步数范围内的其他房间。移动完毕后，可进行相应行动，如使用房间的特殊功能，抽取、使用和丢弃道具卡。不同道具卡的效果不同，抽取道具卡后，需将持有的道具卡数量调整至负重范围内，多出的道具卡将丢弃在该房间。玩家可自主丢弃任意数量的道具卡，但只能在可抽卡的房间进行。

随后，玩家需选择一个楼层投票，票数最高的楼层将成为“毒气”楼层，若平票最高，则均成为“毒气”楼层，若已成为“毒气”楼层，不能重复被投，“毒气”不会自行消散。每轮停留在“毒气”楼层的玩家将在结算阶段扣除相应的生命值，第一轮1点，第二、三轮2点，第四、五轮3点，第六轮4点。

行动结束的玩家将进入会议室等候，无法与未行动的玩家交换信息。

#### 3.3 结算阶段

每轮将按照以下流程，公示本轮行动信息，并对相关玩家的生命值进行秘密结算。

结算阶段 공지 信息：

1. 手术室是否进行手术；
2. 哪些房间发生战斗、乱斗或暗影与人相遇事件；
3. 哪个楼层成为“毒气”楼层；
4. 第二轮开始，为抵抗饥饿，玩家需上交1水1粮道具卡。若只上交其一，则会扣除1点生命值，都未上交则会扣除2点生命值。
5. 火箭筒袭击了哪个房间；
6. 是否有玩家要使用药片、酒、肾上腺素道具卡改变自身状态；
7. 哪些暗影玩家复活？

最后，将公示所有玩家的当前生命值。





若在任意结算流程中，有玩家的生命值归0，则会公示其成为“暗影”，“暗影”玩家需立即上交所有道具卡，该道具卡将会自动进入停尸间。“暗影”玩家下一轮将会从停尸间出发继续游戏。

#### （四）暗影机制

“暗影”初始生命值为0，没有负重和武力，只会继承“死亡”时的速度，可无需楼梯上下楼，进入房间后无法使用房间功能和抽取道具卡，无法参与“毒气”投票。当然，也不计入房间人数，不参与战斗或乱斗，不受“毒气”伤害，不需上交水粮。若“暗影”玩家和存活玩家同处一室，每个存活玩家均会被每个暗影吸取1点生命值。当暗影玩家吸取累计大于等于2点生命值后，他将在当轮结算阶段最后复活，下一轮从复活房间继续游戏，基因面板恢复至生前状态，复活后的第一轮依然不受“毒气”伤害，不需上交水粮。

#### （五）胜利条件

六轮游戏结束后，首先结算玩家手中的金条，1金条可兑换1点生命值。最后，根据玩家的剩余生命值进行排名，“暗影”玩家排名在存活玩家之后。若存活玩家生命值相同，则比较武力；“暗影”玩家之间比较生前武力，武力高的玩家排名靠前。若任意轮次中只剩1名玩家存活，则该玩家直接获胜，游戏立即结束。若游戏中途所有玩家都成为“暗影”，则根据各自生前一轮的生命值进行排名。玩家按照排名先后分别获得9-1个金魔方积分！

#### （六）游戏思路总结

提前规划行动路线，合理分配基因点数，根据公示信息推测其他玩家位置，预判其他玩家的行动。通过收集、交易关键物资确保自己生存，同时通过武力、“毒气”或道具等手段，削减其他玩家生命值。



## 附录

### 附录一：房间功能介绍

#### 【201基因库】

三项属性各永久+1，并可立即查看所有玩家当前的基因面板。

#### 【202停机坪】

不受“毒气”伤害；下一轮可消耗1步搭乘直升机前往B101、101、B103、201、B105；每轮会空投一次物资，物资会累积，玩家进入后可在当前所有物资中任选其一，先到先得；若此地有之前丢弃的道具卡，则玩家可额外从中选择任意数量获得，但不可超过自身负重。

第一轮空投物资：2刀

第二轮空投物资：2酒

第三轮空投物资：1水1粮

第四轮空投物资：1手枪

第五轮空投物资：1肾上腺素

第六轮空投物资：1药片

#### 【101水塔】

抽取最多4张道具卡，初始库存：10水。

#### 【102激光室】

经过或停留在该房间将立即扣除1点生命值。

#### 【B101控制室】

可在以下两种功能中选择一个使用：1.在本轮“毒气”投票中1票视为10票。2.选择一个“毒气”房间永久“解毒”，“解毒”会立即生效且不会被公示，从当轮开始，停留在该房间的玩家均不受“毒气”伤害。

#### 【B105回收站】

经过该房间的玩家，可消耗一步通过垃圾管道单向滑行至B503垃圾场。

#### 【B107武器库】

抽取最多2张道具卡，初始库存：5刀、2手枪、1霰弹枪。



小红书号: 5070379408

小红书号: 4476878820





**【B202手术室】**

若有1人，则无事发生；若有2人，则会进行手术，结算阶段每人生命值+4；若有2人以上，则不会进行手术，直接触发乱斗。

**【B204餐厅】**

本轮结算阶段无需上交水粮。

**【B206金库】**

抽取最多2张道具卡，初始库存：4金条。

**【B301药房】**

抽取最多2张道具卡，初始库存：3药片、3肾上腺素。

**【B304操作室】**

可立即重新分配自己的基因点数。

**【B403传送室】**

经过该房间可消耗1步将自己传送至任意一个普通房间。

**【B501大仓库】**

抽取最多3张道具卡，初始库存：5水、5粗粮、3刀、2酒、2药片、2肾上腺素、1手枪、1金条、1霰弹枪。

当B4和B5都成为“毒气”楼层，该房间才会成为“毒气”区域。

**【B503垃圾场】**

抽取最多5张道具卡，且无法使用金条。若一次性抽到2张以上非垃圾道具卡，则只能从中挑选最多2张获得。

初始库存：20垃圾、1绳索、1防毒面具、1火箭筒、1次元口袋、1循环回收装置。

**【B505粮仓】**

抽取最多4张道具卡，初始库存：10粮。

**【B601酒窖】**

抽取最多2张道具卡，初始库存：6酒。

**【B701停尸间】**

抽取最多3张道具卡，库存：本轮前所有“死亡”玩家的道具卡。



小红书号: 5070379408

小红书号: 4776678620



## 附录二：道具卡功能介绍

- 1.水：消耗品，第二轮开始，结算阶段公开使用，可抵抗部分饥饿
- 2.粮食：消耗品，第二轮开始，结算阶段公开使用，可抵抗部分饥饿
- 3.药片：消耗品，结算阶段公开使用，生命值+2
- 4.肾上腺素：消耗品，结算阶段公开使用，下一轮速度变为10，且无论受到多少伤害，生命值最多扣除至1点不会死亡，下一轮结算阶段后恢复原速度
- 5.酒：消耗品，结算阶段公开使用，可获得一次投掷骰子的机会，根据点数立即执行相应结果。（1：丢弃所有道具卡。2：无事发生。3：武力永久+1。4：速度永久+1。5：负重永久+1。6：生命值+2）
- 6.金条：消耗品，抽取道具卡时使用，可直接检视所在房间当前所有道具卡并额外选择一张获得，但不可选择金条；最终结算时，1金条可兑换1点生命值，但兑换生命值不可超过上限
- 7.刀：持该道具卡的玩家武力+2
- 8.手枪：持该道具卡的玩家武力+2，若交战时对方无枪，则无需比较武力，对方直接扣除等同己方武力的生命值，若对方有枪，则按照普通战斗机制结算
- 9.霰弹枪：持该道具卡的玩家武力+4，若交战时对方无枪，则无需比较武力，对方直接扣除等同己方武力的生命值，若对方有枪，则按照普通战斗机制结算
- 10.绳索：持该道具卡的玩家可不需楼梯上下楼，但每层也需要消耗1步
- 11.防毒面具：持该道具卡的玩家不受“毒气”伤害
- 12.火箭筒：持该道具卡的玩家每轮行动阶段可选择一个房间发动袭击，结算时该房间内的每个玩家生命值-4
- 13.次元口袋：持该道具卡的玩家负重无上限
- 14.循环回收装置：每轮行动阶段，持该道具卡的玩家可从全场已消耗的道具卡中抽取一张获得，但不可超过负重
- 15.垃圾：没有任何效果
- 16.第一轮空投物资：该道具卡视为2刀，占1负重
- 17.第二轮空投物资：该道具卡视为2酒，占1负重
- 18.第三轮空投物资：该道具卡视为1水1粮，占1负重
- 19.第四轮空投物资：该道具卡视为1手枪
- 20.第五轮空投物资：该道具卡视为1肾上腺素
- 21.第六轮空投物资：该道具卡视为1药片