

# Tetris 方块大战

## ——比赛规则

### 总述：

双方在同一比赛场地内通过移动，旋转和摆放系统自动输出的各种方块，使之排列成完整的一行或多行进行消除得分，得分高者获胜。

### 具体规则：

#### 1) 方块种类及其旋转规则：

如右图，一共有七种不同的方块。由上至下，依次为 I、J、L、O、S、T、Z 型。

另外，每种方块有四种不同的状态，玩家可以通过改变方块的状态来控制其方向。

以 O 型块（黄）为例，当玩家改变其状态时，其相对位置会发生变化！

#### 2) Package:

一个 package 中内含打乱顺序的七个种类不同的方块。游戏过程中，对战平台会自动生成 80 个 package，玩家获得的方块依次从 package 中取出。取完则游戏结束。

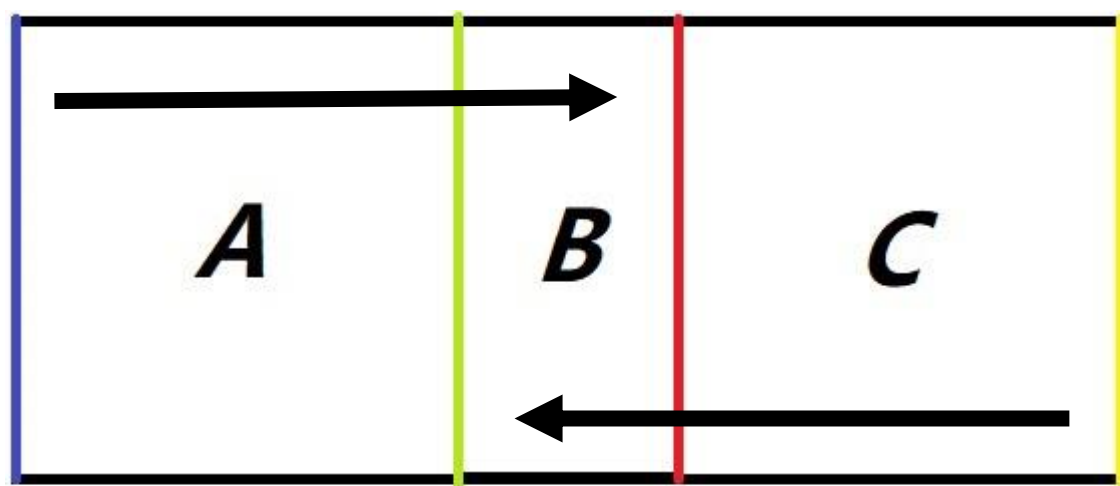
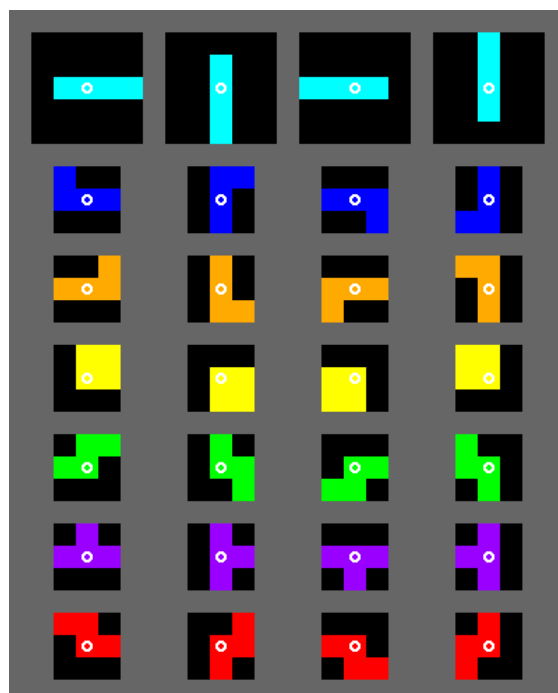
#### 3) 比赛场地：

如下图所示，A 和 C 为 10\*10 的棋盘，而 B 为 5\*10 的棋盘。

A 和 C 为双方玩家自己的**和平区**，B 区为双方公用的**战争区**。

双方玩家（甲和乙）轮流从各自的外侧（蓝线和黄线）向内投放俄罗斯方块。

对于双方而言，自身投放的方块可以到达的底线是不同的（红线和绿线）。



#### 4) 回合制:

一个回合内,先手玩家给出落块位置,对战平台进行消列处理与得分计算后,后手玩家程序决策开始(这意味着后手玩家会获得最新的棋盘状态),给出自己的落块位置,系统再进行后手玩家的消行处理与得分计算,回合结束。

#### 5) 消列规则

对于上图所示的水平放置的场地而言,当其中的某一列被填满时,会触发消列。**和平区消列时**,和平区其余方块会向战争区靠拢。(例:若A区发生消列,则此列左侧的所有列都会向右移动。)**战争区消列时**,战争区方块会向触发消列玩家的反方向移动,**且和平区方块不会移动!!!**(例:若玩家乙,即右侧玩家,在其回合内只触发了战争区消列,则只有此列右侧的战争区方块会向左侧移动,而C区域的方块不移动。)

技术组相信大家能理解和平区与战争区同时消列时如何计算,就不赘述了。

#### 6) 得分规则:

种类	和平区	战争区
单消	0	1
双消	1	2
三消	2	4
四消	4	8
连击	+1 (在原有基础上)	+2 (在原有基础上)
连击 n 次	+n//2 (在原有基础上)	+n (在原有基础上)

注:

隔列消除按照消除总列数计算。

连击次数的计算按照回合分区域计算。(也就是说,在一个回合内,无论哪个玩家在战争区进行了消列,都会触发战争区连击的计算,且如果两个玩家都消列,只计算一次。)

#### 7) 胜负判定:

最终得分高者获胜。

若游戏结束前有玩家和平区方块溢出,则溢出者直接判负。

游戏过程中若有玩家进行非法操作(例:所给出方块放置位置与棋盘上已有的方块发生冲突)或者程序运行超时,直接判负。

祝大家玩儿的愉快