# 秋姐妹红薯保卫战

## 背景

由于幽幽子引发的第二次春雪异变，幻想乡发生了粮食歉收。

饥肠辘辘的魔理沙开始了出门寻找食物之旅，笨蛋冰之妖精也好奇地跟了过去。她们找到了秋姐妹。秋姐妹作为丰收的神明，家里存储了不少红薯。在一番讨要无果后，魔理沙决定至少不能先饿死，红薯的事以后再还吧~

## 描述(规则0)

在四连通方格地图上，秋姐妹和雾雨魔理沙魔理沙与琪露诺的组合展开关于红薯的争夺战。

出场人数可以为2~4人。

其中2人为穰子和魔理沙，3人再加上静叶，4人再加上琪露诺。

操作

每一秒，每人均可以选择如下的操作之一:

1. 移动。可以向上下左右移动一格，只要没有障碍物。

如果移动途中或者停下后有两人相撞，则移动无效并且双方均失去1点HP(失去HP数和地图有关，默认地图为1点)。如果多人相撞，失去的HP累加，可能出现连锁反应。

1. 静止不动，直接进入下一秒。
2. 取红薯。当紧挨着红薯堆，并且篮筐里红薯数量没有达到上限时，可以选择取一个红薯。
3. 放红薯。当紧挨着雾雨魔法店，并且篮筐里有红薯时，可以选择将红薯放入神社。
4. 扔红薯。篮筐里有红薯时，可以将手中的红薯扔到前后左右任意一个方向，范围为2。红薯砸中对手，则对手HP减少2点(同样和地图有关，默认地图为2，下同)，扔出去的红薯瞬间落到所选的位置，并且不可捡回。红薯砸中队友，则不会造成伤害，而是会给队友篮筐中的红薯量+1，超过上限则红薯浪费。
5. 吃红薯。手中有红薯时，吃掉红薯并回复1点HP。

交互场景

注:机关类场景均含有颜色

1. 红薯仓库

秋姐妹家的红薯仓库。

任何一人站在仓库邻格，篮筐里红薯未满，即可花费1秒取一个红薯。

1. 雾雨魔法店

魔理沙的家。

任何一人站在魔法店邻格，篮筐里有红薯，即可花费1秒放下红薯。

放下红薯后魔法店的红薯数量+1(游戏开始时为0)。放下的红薯不能再捡回。

1. 墙

简单的阻挡类场景。

无法阻挡扔出的红薯，但能阻挡人的前进。

1. 钉板陷阱

机关类场景。平时埋在地下，对应颜色被激活即可升起。升起后可对在上面静止不动的人造成1点伤害，如果对方这一秒从其他格移动到此格，也造成同样的伤害。

1. 活动墙

机关类场景。平时埋在地下，对应颜色被激活即可升起。升起后等价于一堵普通墙。若有人这一秒站在此格或者从其他位置来到此格，则墙无法升起。

1. 踏板

机关类场景。踩上去能激活对应的颜色。

1. 大树

站在邻格，每回合可以使HP增加一定值L，若L=0，则为普通树。L>0，则为生命之树，L<0，则为死亡之树。大树的叶子默认为绿色，被转化为红色时L取相反数。在规则0中，任何两个L≠0的大树，均满足|L|相等。

每秒结束时事件的发生顺序

吃到的红薯使双方补血(不能超过上限)。

大树的补血(绿叶生命之树，红叶死亡之树)(不能超过上限)。

大树的扣血(红叶生命之树，绿叶死亡之树)。

判定双方想要移动到的新位置是否因越界或者撞到土墙、活动墙、二人碰撞而移动失败，失败则退回原位，成功则位置更新。

二人碰撞扣血。

投掷的红薯使双方扣血/传递给队友。

机关、活动墙升起和落下。

机关扣血。

红薯的放下和拿起。(刚刚传递的红薯无法被放下)

这其中，只要有一个过程血量不再为正，角色立刻永久失去行动能力，而不能被后面过程的补血所救回。

被动技。

秋静叶

1. 掌管红叶程度的能力

每秒钟，所有在静叶邻格的大树树叶变为红色，静叶离开后变回原色。

1. 免受红叶之伤程度的能力

红叶生命之树对静叶不会造成任何伤害。

1. 支援型角色

篮筐容量为0。

可以自由进出红薯仓库，在仓库中驻守时可视为篮筐里有无限多的红薯。

琪露诺

1. 妖精的自然之力

在绿叶生命之树的影响范围下，投掷红薯的伤害加倍。

在绿叶死亡之树的影响范围下，投掷红薯的伤害减半。

1. 操纵冷气程度的能力

站在红薯仓库邻格，所有角色均不能从此仓库中拿去红薯放入篮筐(包括自己)

1. 好奇心

琪露诺只是因为好奇而参加这场战斗，因此不能向雾雨魔法店搬运红薯。

流程

游戏有时间上限。当某次行动后，时间达到最大时间，则红薯保卫战结束。战斗过程中，若某次行动后魔理沙和琪露诺的HP全部为0，战斗也立即结束。战斗结束时，魔理沙和琪露诺的最终得分为雾雨魔法店中的红薯总数。