

规则书

双人对战 · 同时出招

生命	蓄	生物 / 持续状态
3	0	无；急救包、蹦迪均未使用

开局与胜负

双方可各禁用对方一个主动招式，也可不禁招，整局生效。**蓄、防御、抵御、空过不可禁用。**

血量降至 0 或以下即失败。同回合双方均失败，比较各自首次死亡的优先级：数字较小者先死亡并败北；相同则平局。没有默认回血上限，招式另有限制时除外。

回合结算

- ① 双方根据同一回合开始状态秘密选招并锁定，收齐后一起公开。
- ② 检查合法性，再统一扣蓄；本轮新获得的资源不能支付本轮费用。
- ③ 形成有效防御、生物及持续效果，判定抵挡与无效。
- ④ 按优先级 1 至 7 结算；无优先级效果最后结算。同级先汇总治疗，再结算自身减血与伤害，统一判死。
- ⑤ 更新状态并进入下一回合。有效的已声明攻击仍结算；较晚的回血不能救回已死亡玩家。

选择与限制

蓄不足、被禁用、冷却中或不满足前提的招式不能提交；不扣蓄，不推进回合。合法招式被蹦迪取消，仍支付费用、消耗一次性次数并进入相应冷却。

不可斩杀：光波、藤蔓、毒药及蜜蜂放置轮不得使本体归零。开始时即会斩杀则不可选；开始合法、因双方行动使结算时会斩杀，则该次攻击及附带命中效果无效，已付费用保留。多笔无优先级伤害先处理较早毒层，再处理主动攻击。

类型与计时

I 型可被防御挡住；**II 型**可被抵御挡住；**III 型**不能被这两者挡住。特殊攻击按自身条目执行。

冲击波、火球、激光共享**节速冷却**：使用后至下 1 回合结束不能再用这三招。枯萎、顶天破地属于**重压**，中毒期间不能主动使用。“下 N 回合”是释放后的第 N 轮；“本回合至下 4 回合”共 5 轮。

基础招式

蓄为费用；优先数字越小，结算越早。“无”表示最后结算。

招式	蓄	类型 / 优先	效果
蓄	0	资源	获得 1 蓄。
防御	0	防御	抵挡本回合可防御的全部 I 型攻击。
抵御	0	防御	抵挡本回合可抵御的全部 II 型攻击。
光波	0	I / 无	攻击 2，不可斩杀。有僵尸时只杀 2 个。命中本体使对方获得 3 蓄；被防御挡住使对方获得 2 蓄。仅命中僵尸不额外给蓄；被蹦迪或不可斩杀规则取消则不给蓄。
假寐	0	治疗 / 1	使用时血量必须小于 4。本轮自身减血 1；下 1、下 2 回合各回复 1。1 血也可使用，自身减血可以导致失败。
解药	0	防御	清除全部毒药层，免疫本轮新旧毒药的伤害、清僵尸及新增毒层。只针对毒药。
冲击波	1	I / 6	攻击 1，节速。优先杀 1 个僵尸；无僵尸时可杀 1 只蜜蜂。
藤蔓	1	特殊 / 无	第 5 回合起可用。攻击 2，不可斩杀；有僵尸时只杀 1 个。对方除蓄、空过外的有效主动招式均可抵挡；自动防御与持续效果不能抵挡。
疗愈	1	治疗 / 7	下 1 回合触发；触发时血量小于 3 才回复 1。本轮不回血。
空过	0	义务	仅存在蹦迪留下的空过义务时可选。不主动出招、不获得蓄；旧生物及持续、延迟效果照常结算。一次履行最早到期的一项义务。

防御与僵尸

招式	蓄	类型 / 优先	效果
蹦迪	2	防御	每局一次。取消对方本轮主动招式，对方仍付费；对方须在下 1 至下 3 回合内空过一次，最晚一轮只能空过。双方蹦迪时均付费并消耗次数，互相取消，不产生义务。
防御塔	2	防御	本轮抵挡 I、II 型；下 1 至下 3 回合自动防御 I 型。
火球	2	I / 5	攻击 2，节速。优先杀 2 个僵尸；无僵尸时可杀 1 只蜜蜂。
僵尸	2	生物	仅在自己无僵尸时可用。放置 4 个僵尸，每个视为 0.5 血。僵尸群清空时，召唤计数立即归零。
召唤	0/1/2	生物	需要至少 1 个僵尸。新增 1 个；当前群第一次消耗 0 蓄，第二次 1 蓄，此后 2 蓄。新群重新计费。
啃咬	1	I / 5	需要至少 1 个僵尸。本体伤害为剩余僵尸数 × 0.5，向下取整；对方有僵尸时只杀 1 个，不打蜜蜂。
尸潮	2	II / 5	需要至少 2 个僵尸。先自耗 2 个，再由剩余僵尸各造成 1 点本体伤害；对方有僵尸时只杀 1 个，不打蜜蜂。被抵挡仍自耗，被蹦迪取消则不自耗。
玻璃	2	条件 / 6	按对方本轮有效主动招式判定：对 I 型视为防御；对 II 型把本体伤害降至最多 1，生物损失照常；其它情况造成 1 点 I 型伤害，可以斩杀。双方玻璃互相视为 I 型并防御。

僵尸攻击的先后

啃咬、尸潮先扣除本轮对方攻击造成的僵尸损失，再扣尸潮自耗，最后计算本体伤害；较低优先级攻击造成的损失也先扣。原本打僵尸的攻击不会因此再打一次本体。数量最低为 0。

流星下，剩余 N 个僵尸的啃咬为 floor(N × 0.5 + 1)，尸潮为 N + 1；N=0 时均无本体伤害。双方合法声明的杀 1 僵尸分支同时保留。

进阶招式

3 蓄

招式	蓄	类型 / 优先	效果
激光	3/4	III / 3	攻击 1并清除对方全部僵尸和蜜蜂，节速。目标在回合开始时为 1 血，费用改为 4 蓄。
回旋镖	3	I / 5	使用时血量小于 4。攻击 1、回血 1。有僵尸时清除僵尸并打本体；无僵尸但有蜜蜂时只杀 1 只蜜蜂。攻击被挡仍回血。
Armstrong	3	I / 4	使用时血量小于 4。攻击 2并清除僵尸；本轮 1 级回血 1，下 3 回合 1 级自身减血 1。被抵挡时攻击、回血和延迟扣血一并取消。
蜜蜂	3	III / 5	放置 1 只蜜蜂，放置轮攻击 1，不可斩杀。此后每 3 回合攻击 1，可以斩杀；各次攻击轮同时自动防御 I 型。有僵尸时只杀 1 个。每只分别计时。
流星	3	强化 / 2	本轮至下 4 回合：直接主动攻击 +1 伤害、优先级改为 2，并可抵挡一次斩杀。 保护触发后，本轮攻击加成仍保留；下一回合起失效。 毒药和蜜蜂均不加成；重复释放只刷新期限。
急救包	3	治疗 / 1	每局一次，共 2 点治疗：先补至 3 血，剩余治疗储存为应急。已有至少 3 血时不降血，储存 2 点应急；应急仅在受到致命攻击时触发。

流星与应急

流星先于应急触发，抵消造成斩杀的**整次攻击**，包括该次对生物的效果。同级多笔伤害合计致命时挡最大一笔；同伤害先旧自动来源，再主动招式。余下攻击仍致命，才消耗全部应急并回血。两者均不保护自身减血。

流星不增加治疗或杀生物数量。挡住 Armstrong 时，其回血和延迟扣血也取消；回旋镖保留回血。流星挡尸潮仍自耗，挡顶天破地不返蓄。

蜜蜂受击

高优先级的有效杀蜂攻击会取消该蜂当轮伤害；同级或较低优先级不取消。自动防御先形成，再判断来袭攻击。只能杀一只时，选择最早放置的一只。

重压与持续效果

招式	蓄	类型 / 优先	效果
枯萎	4	I / 5	攻击 3，重压。有僵尸时只杀 1 个；不打蜜蜂。
毒药	4	III / 无	攻击 1并清除僵尸，不可斩杀。每次命中建立独立层，本轮及下 1、下 6 回合各伤害一次；下 1 至下 6 回合禁用重压。重复施放分别计时，不覆盖旧层。
震波	4	II / 4	攻击 2并清除对方全部僵尸，不影响蜜蜂。
辐射	5	III / 无	攻击 2，不可斩杀。命中后禁止主动回血，血量上限固定为命中后血量。旧的延迟治疗、应急仍可触发，但受此上限限制。不影响生物。
顶天破地	6	II / 4	攻击 4并清除对方全部生物，重压。被抵御挡住返还 2 蓄；被本轮主动防御塔挡住返还 3 蓄。玻璃减伤不触发返还。

生物目标速查

单体招式按表优先处理生物，不额外伤害本体；群清同时处理生物和本体，本体只受伤一次。被抵挡或取消时，关联生物处理一并失效。

招式	僵尸	蜜蜂
光波 / 火球	杀 2；不打本体	光波不影响；火球无僵尸时杀 1
冲击波	杀 1；不打本体	无僵尸时杀 1
藤蔓 / 枯萎 / 啃咬 / 尸潮 / 蜜蜂	杀 1；不打本体	不影响
Armstrong / 震波 / 毒药	清除全部，并打本体	不影响
回旋镖	清除全部，并打本体	无僵尸时杀 1，不打本体
激光 / 顶天破地	清除全部，并打本体	清除全部，本体伤害不重复
玻璃 / 辐射	不影响，直接打本体	不影响，直接打本体

毒药每层在下 6 回合结束后移除；不可斩杀导致某次毒伤无效时，该次清僵尸也无效，未到期毒层仍保留。玻璃只按对方主动招式分类，不依据旧蜜蜂或毒药自动伤害切换分支。

附录 B

网页对战比赛规则

项目	约定
出招时限	第 1–5 回合 15 秒，第 6 回合起 25 秒。以服务器时间为准；双方准备后开始第一回合。每轮结算后公示双方招式和结果 5 秒，公示结束再开始下一轮选招计时，期间不能提前锁招。
断线宽限	连续 5 秒未收到心跳视为断线。尚未出招且在原期限内被判定断线的一方，本回合期限额外延长 20 秒，每轮最多一次；重连不重置期限。已锁定者不用重复提交。
超时结果	一方先超过自己的期限而未锁招，该方判负；双方期限相同且均超时，判和。超时直接结束对局，不补招、不转为空过。
长局上限	最多 100 回合或 15 分钟。第 100 回合正常结算后仍无胜负则判和；总时限到达立即判和。较早发生的超时或比赛结束优先；总时限与出招超时同时到达时判和。
认输	认输立即结束，对方获胜；只有房主的待开局房间直接结束，不记胜者。
身份与邀请	创建者为 A，首次持有效邀请加入的另一身份为 B。服务器绑定席位；同一身份不能占两席。双方各自选择禁招或空 ban，并准备后开局。持邀请可选择参战或观战；观战邀请仅能观战，不占玩家席位。
锁招与重发	锁定后不可改招。每次请求携带回合号与唯一请求编号；同一请求重发返回原确认，不重复扣费或结算。对手及观战者只能看到是否已锁定，配对结算前不能看到具体招式。
恢复与记录	刷新、断线或服务器重启后，保留身份、已结算状态及已确认的未公开选择。以持久化的服务器期限计时；实例重启不重置时钟。保存规则版本、初始状态、逐轮招式与结果；未配对的秘密选择不进入公开回放。