**物理版象棋2·时空回忆之旅**

***Fin.*** 【[25Aug2（Build 250830.4.11）】](C:\\Users\\LJL\\Desktop\\版本号说明.docx)

**一、基本规则**

1. 棋子分类
   * “人类”棋子：兵、卒、士、将、帅
   * “机械物”棋子：炮、车、相
   * “动物”棋子：马、象
2. 基本走法
   * 保留传统中国象棋的基本规则和棋子走法。
   * 开局可以翻5个棋子，第一个翻出的棋子的颜色即为己方颜色。
   * 不可自相残杀（盲吃除外）；吃不能吃的对方棋子，视为自杀（不产生范围爆炸）；允许自杀（“人”或“动物”，不产生范围爆炸）或自爆（“机械物”，产生范围爆炸）。
   * 兵或卒可以刺杀将或帅，可以拆掉“机械物”。
   * “机械物”和“机械物”或“机械物”和“动物”相吃时，会引起3×3范围内爆炸，波及范围内的所有棋子。
   * 炮可以移动。
   * 棋子走棋盘格。
3. 特殊规定
   * 官方拥有对本规则的最高解释权！
   * 本游戏充值不退！
   * 珍惜存档，远离作弊！

**二、世界规则**

1. 神秘埃及
   * 存在“沙尘暴”，会随机带来三个棋子，兵或卒可以产生一个“墓碑”，阻挡棋子通行，可以用车碾碎。
2. 海盗港湾
   * 棋盘分为“海”“海盗船”和“甲板”，“海”中无法种植，踏上即死。
3. 狂野西部
   * 存在“矿车”，棋子可以借助“矿车”快速移动。
4. 功夫世界
   * 存在“能量瓷砖”，棋子踏上后等待一段时间会产生能量豆。
5. 未来世界
   * 存在“能量瓷砖”，踏在上面的棋子强制与其他棋子进行同样动作，不对“强制棋子”产生任何后果。
6. 黑暗时代
   * 场地上有两种药水：增加移动速度（一次两步）和提升生命力（防御翻倍）。
7. 巨浪沙滩
   * 在“海”上种植必须先种植“荷叶”。
   * “海”中只有“动物”可脱离“荷叶”存活。
   * 会有一条“涨潮线”为最“左”侧的“楚河 汉界”，玩家可用一步来“涨潮”或“退潮”。涨至“涨潮线”，退至场外；默认为“退潮”状态。
   * 随时会有“鲨鱼”从海中冲出，干掉棋子。
8. 冰河世界
   * 存在“指向浮冰”，会移动踏上的棋子，会有“暴风雪”，同时带来三个棋子与“冰冻”效果，需要解除（机械物3×3范围内不会被冻住）。
9. 天空之城
   * 只有在靠左侧的三列是“飞行器”，其余区域为“天空”，只有“人”和马可以踏上，其余踏上即死。
10. 失落之城
    * 存在火焰瓷砖（引发一行大火）和滚石瓷砖（砸死相邻三列棋子）。
    * 不定期出现帐篷，它会产生新棋子。
11. 摇滚年代
    * 随机降下音箱或棋子，消灭其它棋子。
12. 恐龙危机
    * 棋盘上有“恐龙”，特定回合中，“恐龙”会干扰棋子。每当范围爆炸产生后，会按顺序出现以下恐龙：①迅猛龙：选取2个离它最近的已翻棋子并向前踢3格；②翼龙：将离其最近的1个棋子，把其带到本行最“左”侧，有棋子则强制吃掉，不产生任何后果；③剑龙：将离自己最近的1个棋子甩到本行的最后一格，并令其眩晕两个回合；④雷龙：以产生爆炸的格子为中心，进行3乘3范围踩踏；⑤霸王龙：赐予离自己最近的一个棋子1次2步的能力。以上除雷龙外，其余全在最“右”侧出现。
13. 摩登世界
    * 开场时为无“世界主题”的普通场地，允许玩家用1步切换至任意“世界主题”。
14. 蒸汽时代
    * 存在“蒸汽管道”，提供“快速通行”或产生“毒气”，“毒气”会污染“管道口”3×3范围，可以用兵或卒堵住。
15. 复兴时代
    * 存在“石雕圆盘”，可以通过滚动来碾死棋子，会有控制机关来控制其移动方向，棋子踏上即生效。
16. 平安时代
    * 存在“塞钱箱”，放入一个“能量豆”后会出现三个新棋子。
      1. **支线规则**
    * 回忆之旅：

共10关，使用《物理版象棋1》中的规则。1~5为普通关卡（1^，💰200+💎30），7~9关为困难关卡（3^，💰1000+💎50），6、10关为终极挑战（僵王博士，💰2000+💎70），10关可选精英僵尸（💰5000+💎100+🪄1），每周一刷新。

* + 创意庭院：

玩家在不违反主规则的情况下，可以自行编写规则，创建关卡。每周一评奖，优胜者将获得丰厚的奖励。

* + 1. **特殊机制**

**特殊机制一：爱丽丝的异常检定**

**来源**：失乡号上的异常诅咒人偶（异常099）。  
**核心规则**：制造一个遵循绝对规则、进行即死判定的移动区域。

1. **机制载体**：
   * 开局指定一个己方棋子作为“异常载体”。
   * 此载体**获得特殊移动能力**：每步可移动三格，并可斜走。
   * 指定后**单场不可更改**。
2. **机制触发**：
   * **初始检定**：载体初始化后，立即对其周围**3×3**范围内所有敌方棋子进行首次“检定”。
   * **周期性检定**：之后**每5个回合**，自动进行一次检定，**检定范围逐次扩大一圈**。
   * **重置条件**：若载体移动，检定计时与范围扩大效果**重置**。下次检定在移动5回合后触发，范围从3×3重新开始。
3. **效果**：
   * 范围内所有被检定棋子（敌我不分，除外载体自身）**立即被“斩首”**，从棋盘移除。
   * 此效果**无法被任何方式豁免、抵御或解除**。
4. **策略核心**：
   * 精密计算检定回合与范围，通过移动载体控制其生效时机与区域，避免误伤己方关键单位。

**特殊机制二：原素的深海污染**

**来源**：无垠海中弥漫的诡异类泥浆物质。  
**核心规则**：通过生成敌方棋子的复制品“赝品”来混淆战场，争夺控制权。

1. **机制载体**：
   * 开局指定一个己方棋子作为“污染源”。
   * 此载体**不得移动**，其**防御力提升至10倍**。
   * 指定后**单场不可更改**。
2. **机制触发**：
   * **自动污染**：每3个回合，污染源自动释放一次“污染”，影响范围从3×3开始逐次扩大。
   * **手动污染**：可消耗污染源的一个回合（特殊行动）来**立即手动释放**一次污染，手动释放**不扩大**影响范围。
3. **效果**：
   * 污染表现为覆盖受影响区域的迷雾，迷雾散尽后，在该区域内**复制生成若干敌方棋子的“赝品”**。
   * “赝品”**默认由对方控制**，但其**最高控制权属于污染源拥有者**（可随时夺取控制权或令其执行特定动作）。
   * “赝品”具有存在时限，本局结束或污染源被毁后，“赝品”崩解消失。
4. **策略核心**：
   * 利用“赝品”混淆视听，打乱敌方部署，并巧妙利用最高控制权在关键时刻反制对手。

***Fin.***

©2019~2025, Beggars’ Group LLC™, All Rights Reserved.