**物理版象棋3·非物理象棋**

**[25Aug1（Build 250829.5.1）](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：爱丽丝断头台**

**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**

**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。

**五、制约解除决战**

1. **提法瑞斯 (TIPHARETH)：**

**作战时限：** 500回合

**BOSS属性：** HP: 200 | ATK: 6 | DEF: 4 | 即死抗性：有

**核心机制：** 周期性无敌、共生回血、阶段转换

**【共生守护阶段】**（开局 ~ HP≤140）

**初始状态：** 提法瑞斯本体不可被攻击。三只共生蜘蛛位于其周围，处于无敌状态（不可被选取、攻击）。

**技能循环**（每45回合）**：**

**召唤工兵：** 在底线召唤2个兵（属性：HP:5, ATK:3, DEF:1）。

**巢甲指令：** 为场上所有己方棋子提供+3 DEF增益，持续15回合。

**生命回馈：** 在本阶段内，若有任何黑方棋子被吃，则在回合结束时为提法瑞斯回复10点HP。

**【巢穴蜕变阶段】**（HP≤140 ~ HP≤80）

**状态变更：** 提法瑞斯变为可被攻击。共生蜘蛛解除无敌（属性：HP:15, ATK:2, DEF:3），可被正常消灭。

**技能循环**（每35回合）**：**

**酸液喷吐：** 对一条直线（横、竖、斜）上的所有棋子造成8点腐蚀伤害（此伤害无视50%防御力）。

**迅猛孵化：** 在棋盘两侧随机位置召唤1个马（属性：HP:8, ATK:5, DEF:1）。

**绝对防御：** 提法瑞斯获得一个可吸收20点伤害的护盾，持续10回合。

**【掠食狂怒阶段】**（HP≤80 ~ 0）

**状态变更：** 提法瑞斯获得“腐蚀之地”能力：其移动后所经过的路径，会在回合结束时对其上所有红方棋子造成3点伤害。

**技能循环**（每25回合）**：**

**神经毒素：** 全场所有红方棋子需进行检定：若某棋子周围1格范围内不存在其他红方棋子，则该棋子被麻痹，下一回合无法进行任何行动。

**终极狩猎：** 提法瑞斯获得连续行动2次的能力，并会优先攻击范围内攻击力（ATK）最高的红方棋子。

1. **比那 (BINAH)**

**作战时限：** 500回合

**BOSS属性：** HP: 180 | ATK: 8 | DEF: 6 (潜地时变为10) | 即死抗性：有

**核心机制：** 潜地、流沙场地、高频范围攻击

**【静观蛰伏阶段】**（开局 ~ HP≤126）

**初始状态：** 比纳大部分时间潜于沙地之下，此时其防御力（DEF）变为10。它每回合可在沙地中移动。

**技能循环**（每40回合）**：**

**沙地突刺：** 从随机一条横排或竖排（“车”的路径）发动攻击，对该路径上所有棋子造成5点伤害。

**流沙陷阱：** 在棋盘上2-3个随机格子生成流沙区域，持续20回合。任何棋子踏入流沙区域将被禁锢（无法移动与攻击），并每回合损失1点HP。

**鲸鸣震荡：** 发出次声波，使所有红方棋子在下一回合中的移动范围减半（可“横冲直撞”的除外）。

**【痛感差异阶段】**（HP≤126 ~ HP≤72）

**状态变更：** 比纳完全显露其庞大身躯，防御力恢复为6，攻击欲望提升。

**技能循环**（每30回合）**：**

**沙暴洗礼：** 召唤全场沙暴，对所有红方棋子造成一次5点伤害，并无视防御力为其施加“侵蚀”状态（攻击力ATK下降3点，持续15回合）。

**潜地突进：** 比纳潜入沙地，并在2回合后从玩家棋子最密集的3x3区域冲出，对该区域内所有单位造成12点巨额伤害。

**理解屏障：** 生成一个可吸收30点伤害的护盾保护自己，持续10回合。若护盾在持续时间内未被击破，则护盾破裂时为比纳恢复20点HP。

**【终末观者阶段】**（HP≤72 ~ 0）

**状态变更：** 比纳陷入最终狂暴，流沙陷阱的生成数量和频率提升。

**技能循环**（高频释放，无固定间隔）**：**

**地鸣陷落：** 短暂延迟后，使棋盘上随机一个3x3区域发生塌陷，位于该区域内的所有棋子被立即清除（无视除“神”以外的即死抗性）。

**痛感同步：** 链接当前攻击力（ATK）最高的两个红方棋子，在接下来15回合内，它们所受到的任何伤害都会完全同步（即对其中一个造成伤害，另一个会受到等量伤害）。

**静观终局（终极技能）：** 比纳停止所有其他行动，进行5回合蓄力。蓄力期间，其身上会生成3个易损的“核心”。玩家必须在这5回合内击破全部3个核心才能中断此技能。若蓄力完成，比纳将释放无法规避的全屏攻击，每回合ATK为5。

1. **可库玛 (CHOKMAH)**

**作战时限：** 500回合

**BOSS属性：** HP: 220 | ATK: 5 | DEF: 8 | 即死抗性：有

**核心机制：** 形态转换、掩体构筑、过热反应槽、工程船导航

**【工程船形态】**（开局 ~ HP≤154）

**初始状态：** 可库玛呈现工程船基础形态，DEF高达8。每回合可缓慢移动。

**技能循环**（每40回合）**：**

**构筑掩体：** 在场上随机位置生成2个【工程掩体】（属性：HP:20, DEF:5）。玩家棋子可移动至掩体格获得庇护（减少所受伤害50%），但无法从掩体格直接攻击。

**导航信标：** 发射一个信标附着在ATK最高的红方棋子上，使其成为"锁定目标"。下回合，可库玛的所有攻击将优先指向该棋子。

**过载焊接：** 对前方锥形范围内所有单位造成攻击力200%的火焰伤害，并赋予"灼烧"状态（每回合损失1%最大HP，持续10回合）。

**【守护者形态】**（HP≤154 ~ 0）

**形态转换：** 可库玛变形成真正的战斗形态，防御力降至5，但攻击力和攻击欲望大幅提升。

**过热反应槽机制：**可库玛拥有一个"过热反应槽"（初始为0%），每当其使用技能或受到攻击时，反应槽累积。

**反应槽≥70%：** 进入"过载"状态，攻击速度提升，但受到的伤害增加15%。

**反应槽=100%：** 进入"暴走"状态，解除所有控制效果，技能冷却时间大幅缩短，持续20回合。结束后反应槽归零。

**技能循环**（暴走状态外，每30回合）**：**

**王国障壁：** 摧毁场上所有己方掩体，每个被摧毁的掩体会为可库玛生成一个相当于其最大生命值10%的护盾。

**烈焰车道：** 在棋盘上召唤一道持续燃烧的路径，对路径上及周围的棋子每回合造成攻击力80%的火焰伤害，并大幅提升其"过热反应槽"的积累速度。

**最终守护协议**（终极技能）**：** 可库玛停滞一回合，将全部能量用于修复和强化。清除自身所有Debuff，回复15%最大HP，并立即生成4个【强化掩体】。此技能会直接将"过热反应槽"充能至100%。

**【全局机制：导航控制】**

可库玛始终拥有"全局导航"能力。每间隔90回合，它会重新规划战场：强制移动所有棋盘上的【工程掩体】至随机新位置。所有正在掩体中的红方棋子会被强制位移，并受到一次轻微的"震荡伤害"（攻击力50%）。

**开发者名单**

丐帮一院 · 鬼狗子-Zero 清弦-Noesis陌下桑096

丐帮四院 · 狼假-Zero

丐帮六院 · 造物者03

©2019-2021，Beggars’ Group LLC™, All Rights Reserved.