

曾经六班童鞋们的经典游戏——“攒”

游戏说明。

制作人：路通宇（阿龙，ODay），石家庄草场街小学

游戏类型：拍手游戏

正版招式

攒类技能

攒（+1 能量）

飞飞（简称“飞”）（+1 特殊能量“飞”）

下地（+1 特殊能量“下地”）

挡类技能（具有专一性）

吸收（简称“吸”）

“X”挡、

“=”挡、

“||”挡、

“+”挡

伤害类技能

波、天波、地波，（1）

天震、地震、中震，（2）

光波拳、天地逢合（简称“逢合”），（3）

宇宙核心大爆炸（4）

天地日月波（5）

N 连波（n）

波 gen（10）

基本规则

关于基本规则。伤害类技能都标有序号（n），即为技能的能量点数。在一个回合之内，若自己和敌方都发伤害类技能，那么，若技能的能量点数相同，则视为抵消（称之为“兑”），若技能能量点数不同，则能量点低的挂掉。初始的能量点数为 0。若使用技能不满足所需条件，则视为憋死。多人游戏的一轮中有任意一个人死亡，则该人出局，其他人进行新一轮。作弊者憋死。每回合发技能，要先有节奏地拍手，然后一起发技能，若发技能晚了，算为慢出，视为憋死。发的什么技能一般要念出来，除了“挡”，否则视为憋死。以上是通用规则，具体死亡的判定以及特例详见技能介绍。

关于状态。有三种状态：天、地、中。当且仅当使用“飞飞”时，处于“天”状态；当且仅当使用“下地”时，处于“地”状态；使用其他招式为“中”状态。状态可以躲避一些技能。例如：光波拳打天和地，那么使用下地就可以躲避。

关于回合制。每人只有一条命，（玩过 miao 的同学注意，每人也只会有一滴血），死了只能等待下一轮。第一回合必须出“攒”（除非特殊模式）。

技能介绍

攒：积攒一个能量点（记为一个“攒”）。在此状态，除天波、地波之外，若敌方发动其他任一伤害类技能则会挂掉。

飞飞：在本回合中处于“天”状态，并积攒一个“飞”（记为一个“飞”，视为一种特殊的能量点）。

下地：在本回合中处于“地”状态，并积攒一个“下地”（记为一个“下地”，视为一种特殊的能量点）。

吸：吸收敌方在本回合内发的所有的“波”，每个“波”为自己增加一个“攒”。可以吸收 n 连波，并为自己吸收 n 个“攒”。无法吸收天波、地波。“吸”这个技能仅仅针对波和 n 连波，具有专一性，对其他技能无抵挡作用。

挡：（强调：挡类技能具有专一性，即只能抵挡特殊一个或几个技能，详见下面的伤害类技能的介绍）

波(1)：最最普通的伤害技能。耗费一个攒，产生一个能量点的伤害。

致死目标：发“攒”的，发除“x”挡以外所有挡的。

特点：被“x”挡抵抗；可以被吸；只打中^{zhōng}。

天波(1)：十分靠意识的伤害技能。耗费一个攒，产生一个能量点的伤害。

致死目标：仅是发动“飞飞”者。

特点：仅仅打天；不可被吸。

地波(1)：十分靠意识的伤害技能。耗费一个攒，产生一个能量点的伤害。

致死目标：仅是发动“下地”者。

特点：仅仅打地；不可被吸。

天震(2)：很常用的伤害技能。耗费 2 个攒，产生 2 个能量点的伤害。

致死目标：仅“x”挡能抵抗。

特点：打天和中；不可被吸（此后不再强调）。

地震(2)：同样也是很常用的伤害技能。耗费 2 个攒，产生 2 个能量点的伤害。

致死目标：仅“x”挡能抵抗。

特点：打地和中；不可被吸。

中震(2)：做死的伤害技能，比较废，所以一般都会用它逞能~~~耗费 2 个攒，产生 2 个能量点的伤害。

致死目标：仅“x”挡能抵抗。

特点：仅仅打中；不可被吸。

光波拳(3)：较为常用的招式。耗费 3 个攒，造成 3 个能量点的伤害。

致死目标：仅“x”挡能抵抗。

特点：打天和中；注意可以和逢合兑。

天地逢合(3)：特殊而且实用的招式。耗费 1 个攒，一个飞，一个下地，造成 3 个能量点的伤害。

致死目标：仅“=”挡能抵抗。

特点：打天、地和中。

宇宙核心(4)：大招一。耗费 4 个攒，造成 4 个能量点的伤害。

致死目标：仅“||”挡能抵抗。

特点：打天、地和中。

天地日月波(5)：大招二。耗费 5 个攒，造成 5 个能量点的伤害。

致死目标：仅“+”挡能抵抗。

特点：打天、地和中。

N 连波(N)：用来浪的技能！耗费 n 个攒，造成 n 个能量点的伤害。特别地，有更加做死的“n 连天（地）波”。

致死目标：基本上同“波”。

特点：仅仅打中；可以被吸。

波 gen(10)：这是虐菜的标志！耗费 10 个攒，造成 10 个能量点的伤害。

致死目标：没有可以挡的。

特点：秒杀技能，当然，10+连波还是惹不起。

以上是具体技能介绍，实战还是需要练啊！

一些例子：

- A: 飞飞, B: 天波——A 失败
- A: 地波, B: 地震——A 失败
- A: 天地缝合, B: 光波拳——抵消, 游戏继续
- A: 波, B: “=” 挡——B 失败
- A: 宇宙核心, B: 光波拳——B 失败
- A: 地波, B: 光波拳——互不干扰, 游戏继续
- A: 8 连波, B: 天地日月波——B 失败

关于模式

单挑。就是 1v1. 来回来地，一轮一轮的玩。

均等多 v 多。一般凑齐人就玩这个。分拨方式：黑白我一波，或者自由商定。没有队友伤害。2v2、3v3、4v4、5v5、6v6 等等，虽然仅仅是人数改变了，但是都各有各的气氛和特点。队友同时出招对敌方都有效，比如：某个团队同时发出光波拳+天地缝合的时候，无法被“X”或“=”所抵挡；再比如，某个团队同时发出了 3 个波，而对方有人发动了“吸”，那么对方那个人会一下子获得 3 个能量点。如果某玩家被干掉，则此玩家暂时从游戏中淘汰，其余玩家继续重新开始下一轮游戏，直至某一方全部被淘汰则游戏结束，另一方获胜。

此处可有修改版多 v 多：某玩家被淘汰的时候，其余玩家不重新开始游戏，而是保留技能点。这样会引发新的策略。这个模式在小学时候还尚未提出过，我再此将这个想法记下来。

混战模式。顾名思义，每一个玩家都互相敌对。

不均等多 v 多。一般是有人要逞能或者要作死或者要虐菜的时候用。比如，某人想要 1 打 10，那么就是 1v10 模式。

坑队友模式。允许队友伤害!!!

擂台模式。需要一定数量的人。先自由单挑或者多 v 多，淘汰出赢家进入下一强，冠军产生之后，进入正式擂台比赛，冠军及擂主。大家排好队，轮番和擂主单挑，直到把他赢了，换上新的擂主。

以下是多种作死模式。

全称模式。发动所有技能必须把全称念出来，“挡”也要念出来，不念出来视为憋死。

“超吸”模式。增加一个新的技能：超级吸收（简称“超吸”）。发动超吸需要耗费一个攒，可以吸收波、天震、地震、中震、n 连波。

小动作模式。仅仅用两根手指头比划。

超攒模式。在此模式下，发动“攒”这个技能可以给自己积攒 n（n 属于正实数）个能量点。（飞飞、下地还是正常）一个有趣的例子是，n=11，攒一下就可以 bogen，但是关键就在于发出 bogen 而相互抵消之后，采取什么样的策略。

开局“耍赖”模式。可以认为确定开局具有的能量点数。并且可以商定开局是否必须出“攒”。

慢动作模式。为了嘲讽慢出行为，以打太极拳的速度出招。

超快模式。必须以特别快的速度进行游戏，反应不过来的憋死。

模式之间可以自由组合。可能还有其他模式我想不起来了.....如果在今后的游戏中创造了其他模式，那当然更好喽！

另外，攒这个游戏可以进一步正式化：创立比赛计分规则。目前的设想如下：

- 方法 1：团队作战中，按照团队获胜来计分；个人作战中，按照个人人头数计分。
- 方法 2：按照击败对方的方式计分。比如在普通模式下，如果是天波地波击败对方，则可以拿到 2 分；如果是普通技能击败对方，则拿到 1 分；如果是 bogen 击败对方，则可以拿到 10 分。再比如，在 11 连超攒模式下，如果是 bogen 击败对方，则可以拿到 0.5 分，如果是普通技能击败对方，则获得积分等于技能的能量点数。

常用套路

1v1 模式常用套路：

攒、吸、波！

攒、飞、波！

攒、下地、波！

攒、飞、波？攒（吸）、下地、逢合！（？后边的套路仅供参考，领会意图即可。）

（以上四种套路是 ODay 总结的~）

攒、攒、吸！（死孙总结，针对 ODay）

放冷波。

留着攒，找时机趁敌方不注意阴他。

各种阴招，这就不说了，靠经验随机应变的。

攒攒攒攒，宇宙~

要学会在正确的时机使用天震地震，致死率特高~

攒、天（地）波！

攒、飞、下地、波！

攒、飞、下地、逢合！（对方已经猜到你要用上一招阴他了）

多 v 多常用套路：

攒、吸、（吸、吸……）（利用大家有的人会忍不住第二回合发波）

攒、波！（利用有些人会在第二回合冒险发攒）

攒、飞（下地）…（有时可以占小便宜）

攒、飞、下地、吸（挡）…（留悬念）

逢合+光波拳（波、震…）（利用挡的专一性可以使地方团灭，视为“无敌”组合，只有宇宙核心等等伤害技能可以破…）

攒、天波（投机）

感谢儿童时候的玩伴，我们一起完善了这个游戏，并创立了如此丰富多彩的规则。现在我能想起来的玩攒专家有：死孙、崔崔、关关、老颜、老胡、老谭、白菜、老吕……现在我的记忆未免有所偏差了，愿小学的玩伴们可以记得那样的纯真的快乐。或许这个游戏正式化了之后，也就失去了原有的魅力：玩它的目的，本就在于探索游戏规则的可能性，并不断修改规则以产生更有趣的组合。

当初也有许多类似的拍手游戏，比如“喵”、“吃豆”、“加菲猫”，“吃豆”可以视为“攒”的初级版；也有许多基于猜拳(石头剪刀布，或 ceidingke)的游戏，比如“出壳长大”、“攒钱（ODay 发明的）”、“造兵（忘记真实名称了）”，以及玩了很久的神奇宝贝卡，差点忘了“200 滴血”。它们的规则我还依稀记得，接下来我会花一些篇幅简要记载一下，以免完全忘记。

- “喵”：抱歉，ODay 已几乎忘记了规则，只记得有一些招式的名字出自火影，比如通灵、雷切、九尾。真后悔当初没有追火影。那是一部寓言意味很深厚的动画，仔细推敲剧情可以发现作者的用心；我最近闲来开始看火影，竟一发不可收拾。在喵这个游戏里，每个人有很多滴血，一个技能无法立刻致死；并且，赢者可以升级，解锁更多技能。因此，这个游戏的规则会比“攒”复杂得多。调研了一下，简单了解了拍手游戏的起源，我惊叹于如此繁复的规则：“攒”比起它的祖宗，简直是小巫见大巫。可以参考：

[1] 《这个“攒气发波”的课间游戏，已经流行 20 多年却没有名字》，知乎文章：

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/26917364>

[2] wiki-bin, Bor-Bor Zan, <http://www.wikibin.org/articles/bor-bor-zan-2.html>

[3] 《当年课间玩的“集气放波”游戏，到底谁发明的？》，知乎文章：

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/101607729>

[4] 《「波波攒」的游戏是谁发明的？学名叫什么？》，知乎问答：

<https://www.zhihu.com/question/27045752?rf=24402279>

[5] 《拍手、攒气、发波，这款童年游戏曾经火遍国内外，你是否也曾玩过？》，b 站：

<https://www.bilibili.com/read/cv6802972/>

[6] 拍手游戏，百度百科：

<https://baike.baidu.com/item/%E6%8B%8D%E6%89%8B%E6%B8%B8%E6%88%8F/10930895?fr=aladdin>

[7] 国际波波攒协会，百度百科：

<https://baike.baidu.com/item/%E5%9B%BD%E9%99%85%E6%B3%A2%E6%B3%A2%E6%94%92%E5%8D%8F%E4%BC%9A/22009729?fr=aladdin>

- **“吃豆”**：类似于“攒”的回合制游戏，只不过没有飞飞和下地这样复杂的能量。在吃豆游戏中，吃豆这个动作代替攒，吃豆的时候要做出吃豆的动作。吃一个豆，可以发动“放屁”，需要通过捂嘴来格挡。吃 2 个豆可发动 2 级技能“呕吐”，需要用“X”挡来格挡。吃 3 个豆可发动 3 级技能“火花”，需要用“||”来格挡。吃 4 个豆可发动 4 级技能“洪水”，需要用“=”来格挡。吃 5 个豆可以发动“雷击”，需要用“+”来格挡。吃 N 个豆可发动 N 连屁，可以用捂嘴来格挡。吃 9 个豆（还是 10 个豆来着？）可发动太阳波，无法格挡。

- **“加菲猫”**：以带有节奏感的“加菲猫，X-X-”代替拍手，玩起来就好像在即兴创作儿歌一样。记得有一些基本动作，比如“加菲猫，偷-看-”、“加菲猫，告老师-”、“加菲猫，洗-澡-”等等，没有明确规则，但是玩家照样可以玩得很起劲，大概是因为互相在创立规则吧。毕竟，“加菲猫，X-X-”里面的“X-X-”经常被替换成奇奇怪怪的词，全靠想象力。

- **“出壳长大”**：猜拳的赢者，可以按照“出壳、长大、到你背后、塞到马桶、盖盖、冲水”的流程干掉对方。如果自己被塞进马桶然后被盖盖，而自己已长大，那么可以开盖，然后反过来把对方塞到马桶。

- **“攒钱”**：猜拳的赢者，可以选择“攒钱(金钱+1)”，“去商店”，买武器（手枪 1 块钱，步枪 2 块钱，冲锋枪 3 块钱，狙击枪 4 块钱，火箭筒 5 块钱，手雷 2 块钱），“去你家”，“踹门”，“biubiu（使用武器进行攻击）”。每个人有 5 滴血，手枪可以打掉 1 滴血，步枪 2 滴血，以此类推。如果使用手雷的话，会打掉 3 滴血，而且手雷不必踹门就可以使用。如果对方离开了家，则也可以互相攻击：比如，自己和对方同在商店，那么可以在商店开战；再比如，同在自己家，那么可以在自己家开战。

- **“造兵”**：猜拳的赢者，可以选择造兵(士兵数目+1)、修炮台(炮台数目+1)、带兵去你家、攻击。每次攻击可以消耗掉自己士兵数目的敌方士兵。比如，我方有 3 个士兵，敌方有 5 个士兵，如果我发动攻击，那么敌方只剩下 2 个士兵。每个炮台可以承受多次攻击（完全靠玩家定义），并和小兵一样具有能够干掉 1 单位的攻击力，但无法移动。如果某一方的士兵被消耗完之后仍然受到攻击，那么老家就视为被爆炸，游戏结束。

- **神奇宝贝卡**：一般是团队作战，能进行的操作完全靠自己拿到的卡牌。猜拳的赢者可以选择使用卡牌上面角色的技能（都有技能说明），或选择撤退。撤退的话，也必须符合卡牌角色的撤退点数。直至某一方的卡牌被用光，或者投降，则另一方获胜。正因为卡牌角色的多样性，孩子们才会对各种卡牌趋之若鹜。

- **200 滴血**：完全基于猜拳的游戏。猜拳的赢家，如果是石头赢的话，可以选择攻击对方（打掉 100 滴血），或者回复自己（回复 100 滴血，但回到 200 滴的时候就停止了）；如果是布赢的话，可以选择攻击 50 滴血或回复 50 滴血；如果是剪刀赢的话，则是 20 滴血。直至一方死亡为止游戏结束。

2018.01.09 之前完成第一版：已经忘记了何时写的了，好像是大一

2020.12.28 完成一次修改：有感于睡前的思索