

# 曾经六班童鞋们的经典游戏——“攒”

感想。

作者：路通宇（阿龙，O Day），石家庄草场街小学

---

忽然想起小时候玩的拍手游戏：攒。

虽然我早已把游戏规则文字化了，而至今哪怕不翻看总结的资料，我都可以记出这个游戏的每个规则。这游戏好玩到，我想要和大学的同学分享。真后悔之前和同学谈心的时候，没有趁着对方不注意，把“攒”这个游戏分享给同学。

这是个游戏是我在小学和同学们的游戏，发明者已忘记是谁，不过许多后续丰富多彩的规则是我们六班孩子们创立的。（忽然想起，我还发明了一个游戏叫攒钱，是一个石头剪刀布游戏，或者叫 *cei ding ke*）。这个游戏在某种意义上讲，是窥探同学们性格和内心的纽带，这一点上有点像狼人杀。

拍手游戏需要参与者以固定的节拍出招，慢出或违反游戏逻辑的人会直接被判处失败。出的招数有一套互相克制的规律，这一点上就类似于加强版的石头剪刀布。但不同于石头剪刀布的强烈任意性，攒这个游戏是有逻辑规律可循的。在攒这个游戏中，每一次节律性的拍手之后，就必须出招；招式可以是积攒能量或者释放能量攻击对方。攒的次数越多，自己就可以驾驭越高等级的招式。不同的招式需要用特定的方式去抵挡，同一等级的招式可以互相抵消，最低等级的招式可以被吸收。能量也分不同的属性，这个可以组合出相互克制的招式。

参与者可以利用游戏规则故意制造出不确定性以迷惑对方，或者采用佯攻的策略以欺骗对方；在多人模式中，甚至可以互相配合以制造难以破解的组合技，而这种组合技完全是单人模式规则的延伸，这令游戏的参与者惊叹于如此自洽而精妙的规则设计；作为规则的设计者，更会感受到莫大的成就感。

在单人模式中，玩家需要在创造机会为自己争取更多招式的同时，避免被对方干掉；而对方也作此想法。这就造成了许多心理对峙和逻辑对抗。有人倾向于激进出招，有人则倾向于积攒资源，也有人倾向于随机应变。由于出招的时间限制，玩家必须快速思考并决策。并且，如果回合过多的话，玩家需要记忆自己和对方的能量点数以做出合理判断，这也考验玩家的即时记忆能力。

在多人模式中，玩家们则要分拨组队。每一轮团战过后，会淘汰一些人。直至某一方全部被淘汰，则另一方获胜。在第一回合攒能量后，每个人面临出招还是继续积攒的抉择；出招的话可能被对方抵挡或吸收，而继续积攒的话可能被对方出招一击致命。因此，团队战在初期会面临两难困境。但是，一旦团队有成员积攒的能量足以发动高级技能，这个团队就有望在某一回合组合出招，发动令对方无法抵挡的必杀技。如果团队事先商量战术的话，就可以为自己团队争取必杀技的机会，或者争取在对方取得必杀技之前消灭对方的机会。这也是一大乐趣所在。

除了这两种模式，也有混战模式。在混战模式下，所有人都是自己的敌人，自己的招式可以伤害到任何人。这就要求玩家在生存的前提下可以干掉更多的人。

我们也开发出来过特殊模式，比如攒一次能量会获得 11 倍能量的模式，再比如快速模式。我觉得在不同模式下，可以设置不同的计分方式，即在什么情况下赢会得多少分。看起来这个游戏还有待进一步正式化呢。

我们小时候也经常打擂台赛：赢的人当擂主，接受其他人挑战。有那么几个小伙伴特别厉害，一旦当上擂主就好像暴走一般永远不败，这到底是怎样一种现象呢？是群体心理的作用，还是认真专注的结果？

这个游戏是小时候丰富多彩娱乐方式的冰山一角，也是一个时代的缩影，因此我有责任将它们记下来。它们见证了小孩子的想象力和惊人的共情力。不遵守游戏规则的玩家会被给予机会，但如果总是耍赖则会失去信用。孩子们通过这样的游戏，不知不觉互相了解了对方的行事习惯和脑回路，也为了战胜对方会对自己的行事习惯有所反思。团队战中，每个人都能体现出惊人的记忆力和逻辑分析能力；换作我现在的头脑，或许不能战胜曾经的自己。记得当初我因为玩攒比较厉害，变得一度自负；现在我在自己学业或工作获得阶段性进展的时候，也会发觉内心中的自负和目空一切。这是多么真实却细微的预兆啊。

我惊讶于，作为孩子的我们竟然可以创立并维持这么一个游戏体系，并主动遵守规则。没有英雄的领导，有的只是乐在其中的孩子。我们不会为了各自的目的而乱做一遭；输掉的人哪怕不服气，也会心甘情愿让位给赢家，自己则卧薪尝胆等待下一次机会。我们会在心里定位自己的能力和他人的能力，知道谁是高手，谁好欺负，谁喜欢耍赖，谁不感兴趣。但在游戏进行之中，一切都在规则的框架下运转。这大概就是设立规则的作用之一吧：让大家在一个统一有序的平台接受互相的独特之处并互相理解。如果人与人互相理解，战争和纠纷也就不那么容易发生了吧。讽刺的是，在大家可以自由交流的网络世界，人们的言论却可以变得十分偏执。这么说来，合理的规则或许比完全的言论自由更加适合传递有用信息。

我还想表达的一个观点是：小时候的基础教育的一大重要部分在于孩子们的社会化。孩子们的相处，就像是一个浓缩的社会，哪怕其中存在欺负与被欺负、爱慕和嫉妒。而这个过程不该受到强烈干预，而适合被潜移默化地影响。在一个人与人之间打交道的世界中，就算是独处也是自己对待他人的方式，也可以放到群体中加以考量。可怕的是，如果某种外力可以全局性地否定群体这个概念（例如现代都市的摩天大厦中住户之间互相陌生，哪怕生活的物理距离很近），那么群体中个体之间的相处习惯的学习会难以进行，最终可能使得人与人之间的关系愈发不稳定。个体之所以能在群体中找到自己的角色，是因为个体在不断学习，说白了就是强化学习。这个学习进程最好不要切断，哪怕自己在有监督地学书本知识。可毕竟有监督数据集是金贵的，信息也是有限的呀。

2020年12月27日夜