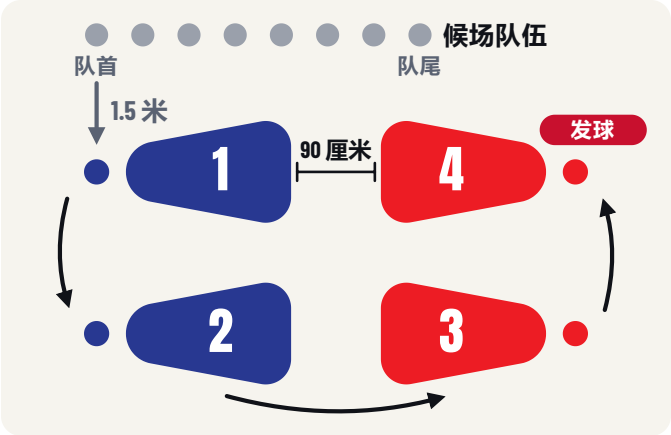
快速入门指南

自由模式 · 4 人上场 · 最多 8 人候场 · 1 颗网球

HANTIS

1 场地布置

● ● 同色 = 队友 ● ●

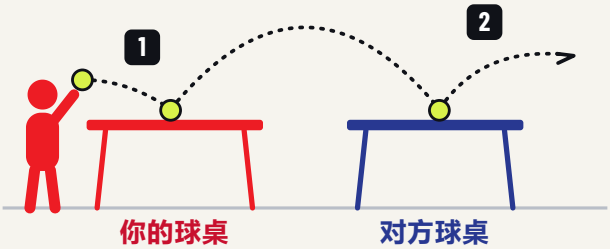


4 张同样大小的球桌，间距 90 厘米（3 英尺）。
每桌 1 人。候场队伍在后方 1.5 米（5 英尺）处。

2 发球

4 号桌

4 号桌发球，站在球桌后面。
先抛球，再击球。不能扔球。



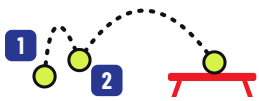
先落自己的球桌 → 再落任一对方球桌

失误？ **守 4 号桌期间可重发 1 次。**
失误 2 次 = 出局。

3 回合

球碰到对方球员或对方球桌时，次数清零。

最多 **2** **次击球**
每名球员，
任何身体部位都行



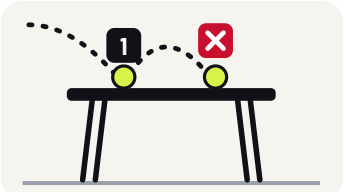
挑起 → 打回去。或者传球。

最多 **1** **次弹跳**
在本方每张球桌上

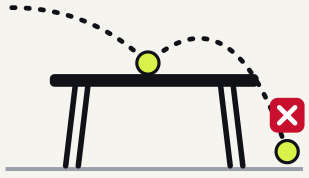
同一张球桌弹两次 = 出局。

4 出局

第 3 次击球



第 2 次弹跳
在同一张球桌上



你或你的球桌
然后落地

接住 / 持球

5 轮换

出局 → 排到队尾。
空位后面的球员依次前移。

1 号桌上场，冲向 4 号桌。

示例：3 号桌出局

完整规则
hantis.net/guize

不要爬上球桌。 • 判罚拿不准？重打。

翻到背面，进阶学习 →

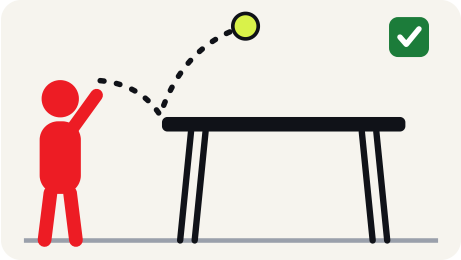
进阶

6 擦边规则 · 7 运球 · 8 X 因素 · 9 双杀 · 10 竞技模式

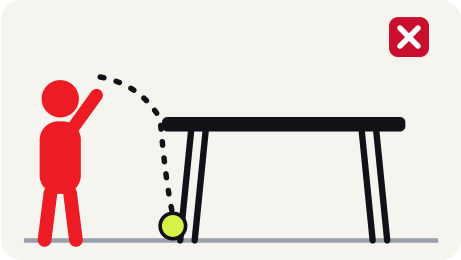
HANTIS

6 擦边规则

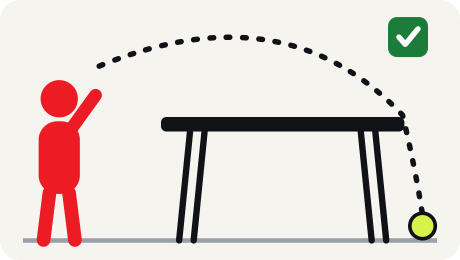
快速判断 先越过桌面？算触桌。先擦桌边？向上弹起才算。



擦近边，向上
算触桌

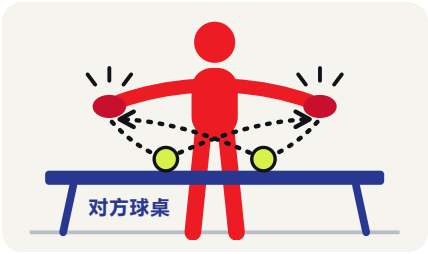


擦近边，向下
不算触桌：你出局



擦远边，向下
算触桌

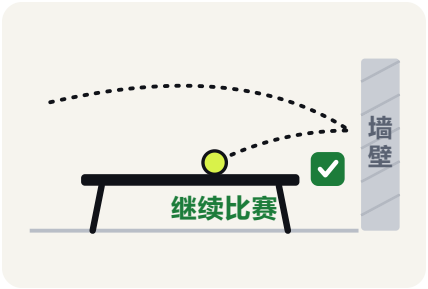
7 运球



双手交替，
把球打在对方球桌上。
球每在对方球桌上弹一次，
你的次数就清零，
所以可以一直运下去。

防守 **随时可以拦截。**

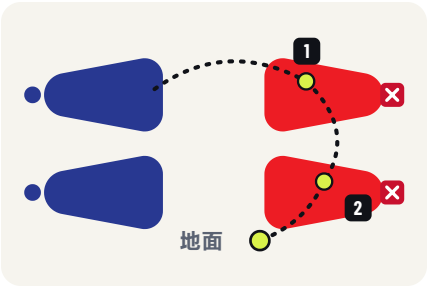
8 X 因素



墙壁、天花板、
桌腿：比赛继续。
它们是中立的，
但不会让次数清零。

卡住了？ **最后触球的人出局。**

9 双杀



一球连中对方两张球桌，
然后落地。
中途有人碰到球，就不算双杀。

自由模式 **两名对手都出局**
竞技模式 **得 2 分**

10 竞技模式

两人固定组队 · 无候场队伍 · 以得分代替出局

21
净胜 2 分
打 1、3、5 或 7 局，
赢多数局者胜。
时间不够？
打到 15 或 11 分。

5
每人连发
然后发球权依次轮到全部
4 名球员：
A — C — B — D

10
交换场地
每 10 分一次：
10、20、30……

2
双杀得分
得 2 分，但只用掉
1 次发球。

- **每次出局都算对方得 1 分。**
- **发球失误 = 对方得分。**
  只有面临局点或赛点时，才能重发 1 次。
- **局点时，落后方发球，直到比分追平。**
- **首次发球：石头剪刀布决定。**之后各局轮流先发。

碰到了？主动承认。 • 有争议？重打这一分。

完整规则：HANTIS.NET/GUIZE