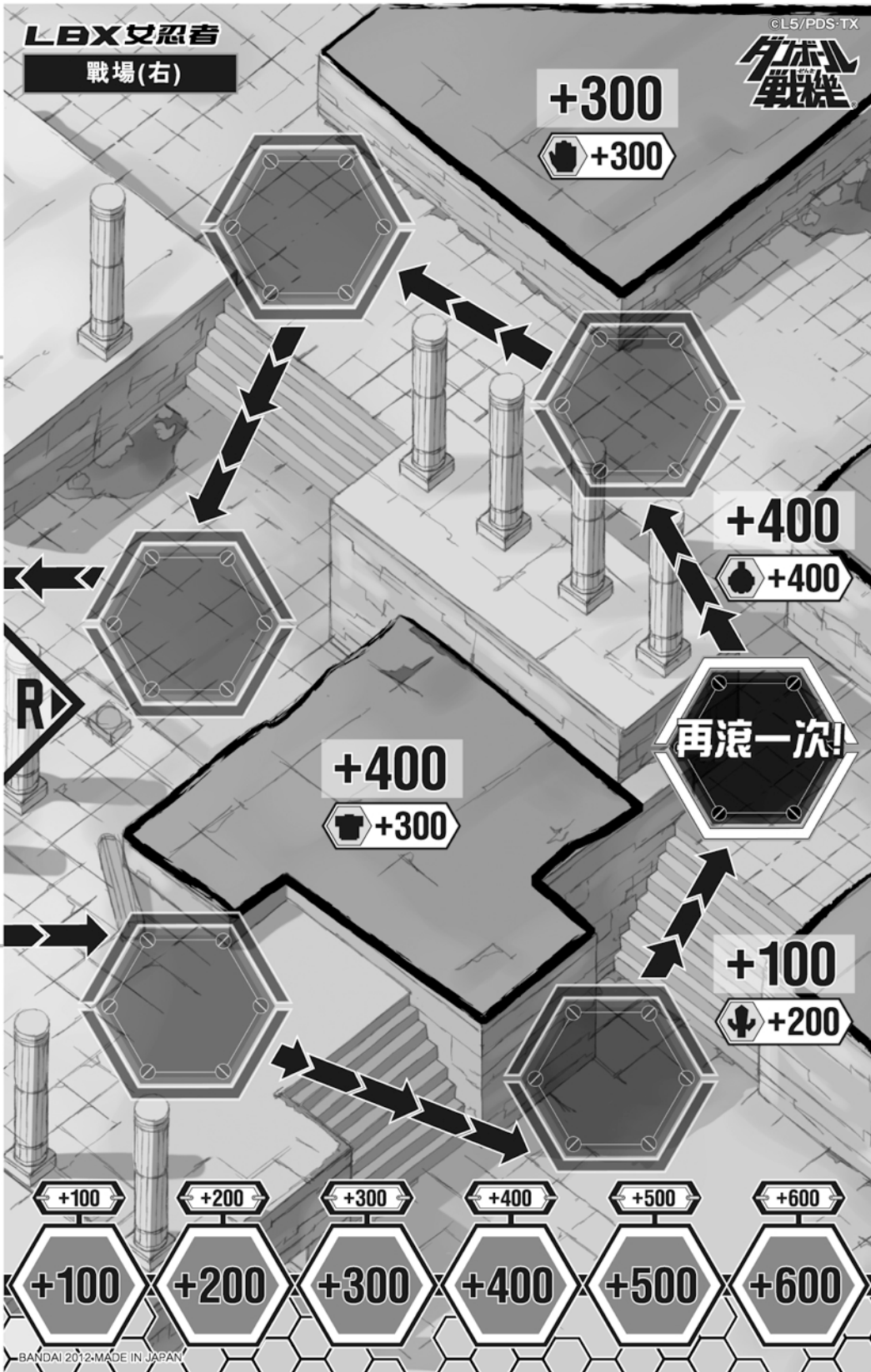


4 改裝LBX · AP骰子

- LBX與AP骰子時常要相連互動
- 若把LBX的部件交換，相同部位的AP骰子版面也要交換。

【例】把女忍者的手換上了蓮空的手時，AP骰子也要換上蓮空的手版面。

- 部位以『頭/身體/手/腳』為必需部分。
- 雙版面：部分LBX的一個部位會持有兩塊版面。(像腳部通常都有兩塊。)這稱之為『雙版面』。交換這些部件時，必需跟從換上兩塊版面，不能只換一面。(像女忍者、蓮空的手各一使用等。)



LBX女忍者
戰場(右)

+300
+300

+400
+400

+400
+300

再滾一次!

+100
+200

+100 +200 +300 +400 +500 +600
+100 +200 +300 +400 +500 +600

BANDAI 2012·MADE IN JAPAN

6 遊戲過程 · 2

LBX戰鬥
●AP強化：當自己的LBX遇上對手LBX時還有移動力，就可以戰場下方的AP強化計去增加AP。AP強化的上限為800。

- 【例】
1. 自己與對手之間有3格距離
 2. 在自己的回合得到了合計1000AP(=10格的移動力)
 3. 自己的LBX移動3格，停在對手LBX前面，開始戰鬥。
 4. 攻擊則得到了「10-3=7」700AP的基礎加成，但由於超過上限所以只能得到600AP。
 5. 為方便計算，請把沒使用的AP骰子放在「AP強化計」上來標示加成。(使用兩套時的情況)

●比較雙方的AP骰子值，較大的方勝出。(打和的話請雙方再滾動AP骰子。)
戰敗的一方要把雙方AP的差值化成步數(後退)。

- 【例】
1. 自己的LBX → AP骰子值：200 + AP強化：500 + AP骰子值增加技：0 = 攻擊AP骰子值：800
 2. 對手的LBX → AP骰子值：500 + (戰場加成區域+600) + (部位加成+100) = 攻擊AP骰子值：1200
 3. 對手LBX勝出！(AP骰子相差為：對手1200-自己800=400)
 4. 戰敗的己方LBX由於與對方相差400AP，因此要後退4格。
- 後退時，若遇到同組的LBX，會像輔助跳躍一樣省去一格計算，即是再退後多一格。
●若後退到開始區域，該LBX就不能復活。
●把對手所有LBX推到對手的開始區域為勝出遊戲。

再滾一次!

若停在「再滾一次」1格的活，該LBX能再滾動AP骰子一次。(若在戰鬥後，因LBX後退而停在該格的活則無效。)

LBX的移動
●以AP骰子值再加上AP骰子值增加技的總和來移動LBX。移動格數為每「1000AP=1格」。

【例】AP骰子值：100+(1+400)+(2+300)=800AP → 移動8格

●輔助跳躍：若前方有同組的LBX存在，通過同伴時的那一格並不計數。這稱之為『輔助跳躍』！

【例】同組的LBX在前方兩格，只要得到2格(200AP)或以上的移動就能跳過同伴。

③直立AP
當AP骰子以直立形式停止時，計算為1000的AP骰子值，位置相同的活也可得到①的加成。

④愛心AP
當AP骰子版面正好停在隊友版面中間的活，會得到兩個版面的AP骰子值的總和。位置相同的活會得到①的加成，但②則無效。

AP骰子值增加技
●移動LBX與戰鬥時，雙方的滾動也屬有效。

①戰場加成
只要AP骰子有任何部分進入戰場加成區域，就會得到該區域的AP加成。

②部位加成
得到戰場加成後，若AP骰子版面與戰場加成區域的部位相同，就會額外得到部位加成。

※若只碰到戰場加成區域外的數字部分，不會得到任何加成。

滾動AP骰子
●遊戲前請先將所有AP骰子逐一滾動一次，合計AP骰子值較高的方為先攻。以後以互相交替的方式為每一顆骰子滾動一次AP骰子。●AP骰子由骰子滾動地帶滾動戰場。每顆骰子每回合滾動一次。除此以外的滾動為預備，需要暫停一回合。(停留在再滾一次1格除外)●滾入場內的場合為『FOUL』，這回合完結，並輪到對手回合。●必需從從已滾動的AP骰子結果把相連的LBX移動。●使用兩套骰子的場合，可在自己的回合內連續移動同一部LBX，又或是以互相交替的形式移動兩部LBX也行。

5 遊戲過程 · 1

骰子滾動地帶

從這裡滾動AP骰子!

H003