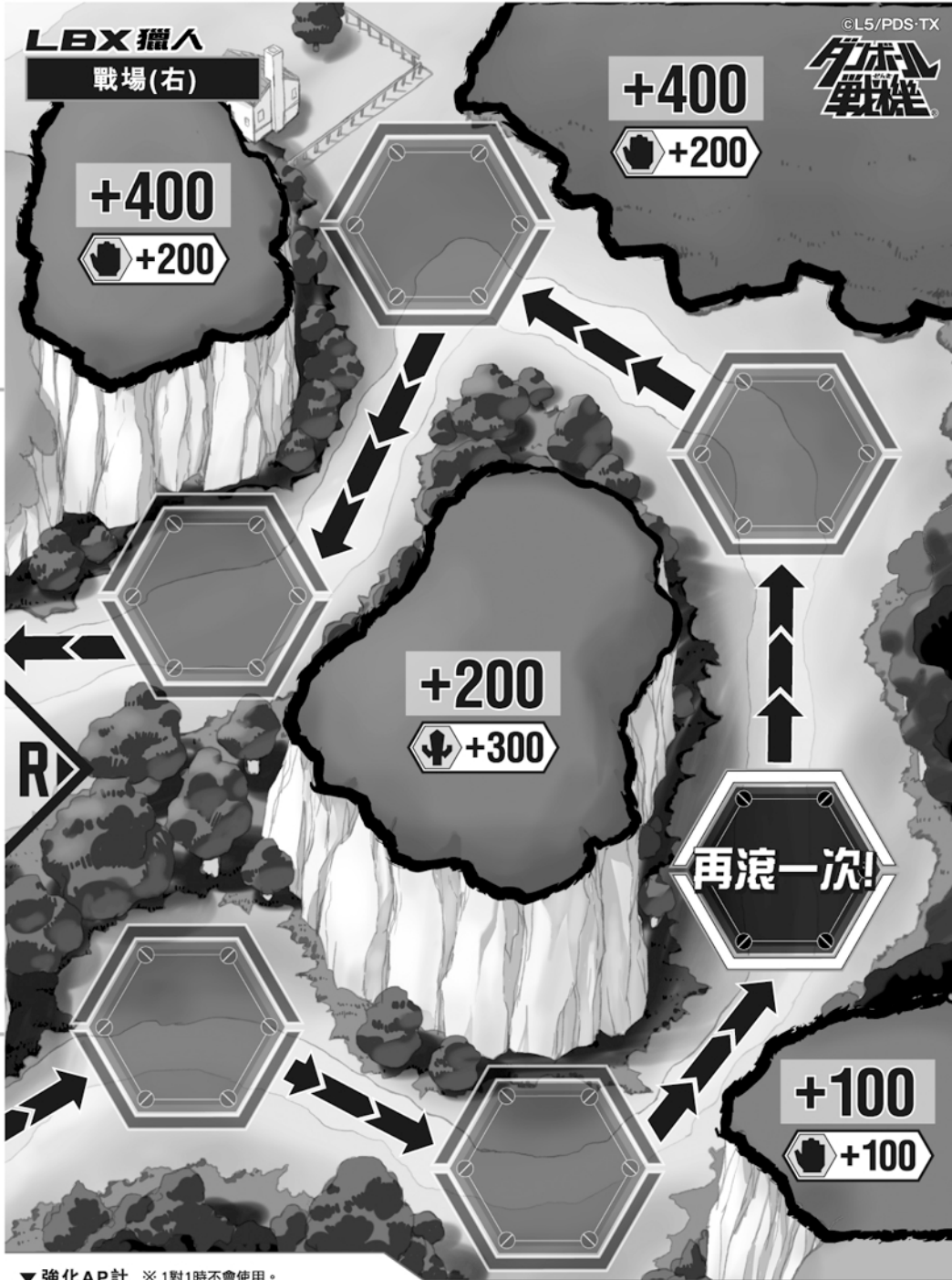


4 改裝LBX · AP骰子

- 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】把獵人的腳換上了阿基里斯的腳時，AP骰子也要換上阿基里斯的腳版面。
- 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。(像手部通常都有兩塊。)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。(像獵人、破壞王的手各一使用等。)



▼強化AP計 ※1對1時不會使用。



BANDAI 2012 MADE IN JAPAN

6 遊戲過程 · 2

LBX戰鬥

- LBX移動時若遇到對手的LBX，即使還有移動能力，也要停在對手前一格與對方戰鬥。
- AP強化：當自己的LBX遇上對手LBX後還有移動力，就可以以戰場下方的AP強化計去增加AP。AP強化的上限為600。

- 【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.攻擊側得到了「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』上來提示加成。(使用兩次的場合)

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

- 【例】
- 1.自己的LBX → AP骰子值：200 + AP強化：600 + 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 + (戰術加成或+200) + (部位加成+300) = 攻擊AP骰子值：1000
 - 3.對手LBX勝出！(AP骰子相差為：對手1000 - 自己800 = 200)
 - 4.戰敗的己方LBX由於與對方相差200AP，因此要後退2格。

- 後退時，若遇到同組的LBX，會像輔助跳躍一樣去一格計算，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。

- 以自創的玩法來遊玩也OK囉！

再滾一次!

若停在『再滾一次!』格的話，該LBX就能再滾動AP骰子一次。(若在戰鬥後，因LBX後退而停在該格的話則無效。)

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：200 + (1) + 400 + (2) + 200 = 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的場合計算為1000的AP骰子值，位置越高的話也可得到①的加成。
- ④重心AP：當AP骰子正面正停在敵個版面中間的話，從會得到兩層版面的AP骰子值的總和。位置越高的版面會得到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：①得到戰場加成後，若AP骰子的版面或戰場加成區域的部位相同，就會額外得到部位加成。
- ※若只滾到戰場加成區域外的數字部分，不會得到任何加成。(也有加成區域沒有外圍數字) ※若滾到捲數不同的戰場加成區域，則只會選擇合計值較大的一區來計算。

- ### 滾動AP骰子
- 遊戲前兩相先把所有AP骰子逐一滾動一次。合計AP骰子值較高的的一方為先攻。以後以互相交換的方式為每一個骰子滾動一次AP骰子。
 - AP骰子由骰子滾動地帶滾動戰場。每個骰子每回合滾動一次。除此以外的滾動為犯規，需要暫停一回合。(停留在開始一次!格除外) ●沒進入場內的場合為『FOUL』，這回合完結，並輪到對手回合。
 - 必需跟從已滾動的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，又或是以互相交換的形式移動兩部LBX也行。

5 遊戲過程 · 1

- ### 滾動AP骰子

骰子滾動地帶

從這裡滾動AP骰子!

H005