

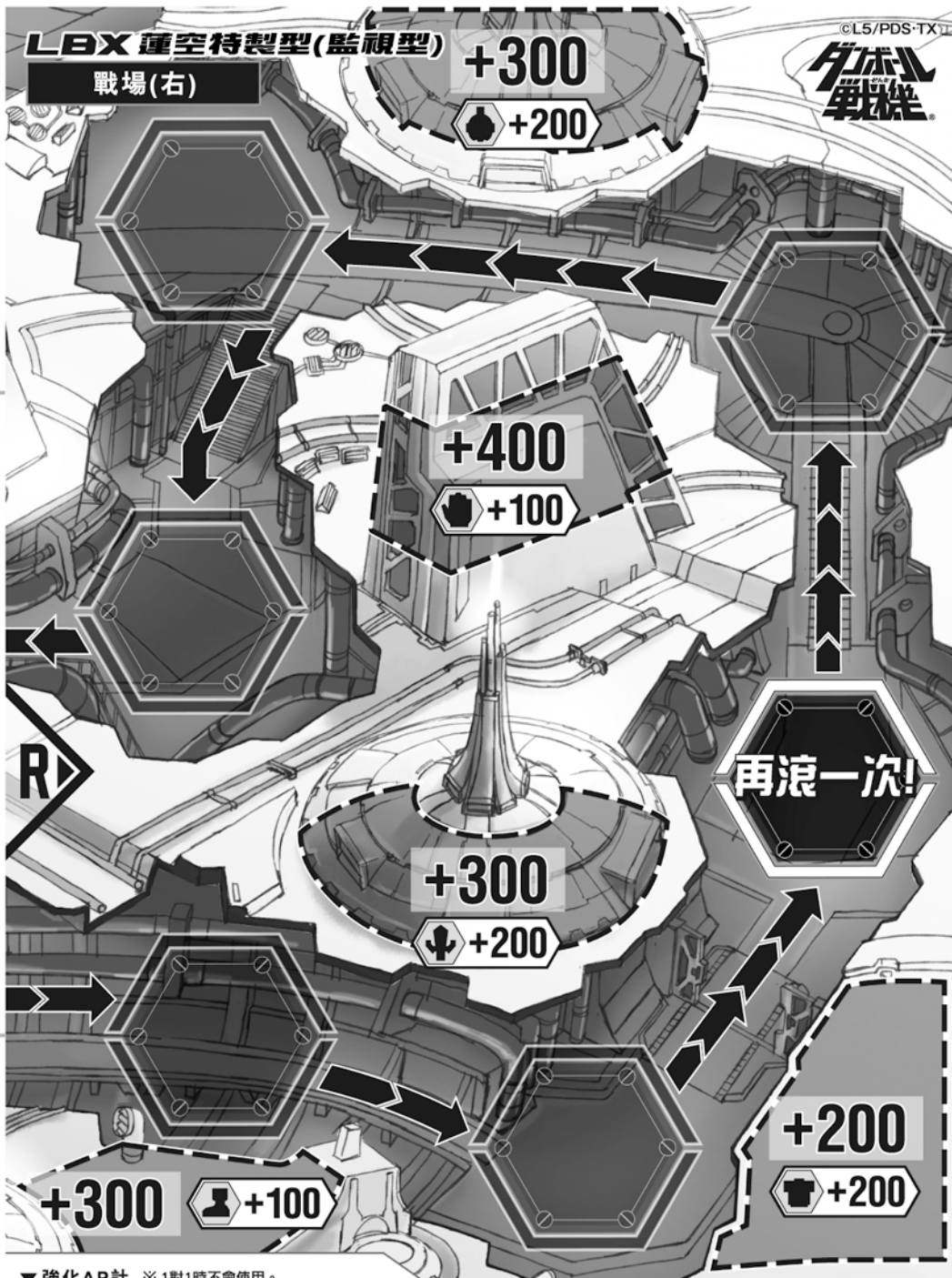
## 4 改裝LBX · AP骰子

- 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】把蓮空特製型(監視型)的腳換上了因比特的腳時，AP骰子也要換上因比特的腳版面。

- 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。(像有些頭部有兩塊。)這種之為『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。

【例】(像蓮空特製型(監視型)、因比特的頭各一使用等。)



BANDAI 2012 MADE IN JAPAN

▲ 強化AP計 ※ 1對1時不會使用。

## 6 遊戲過程 · 2

### LBX戰鬥

- AP強化：當自己的LBX遇上對手LBX時，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. 攻擊個體得到了「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。(使用兩者時的情況)

- LBX移動若遇到對手的LBX，即使用有移動能力，也要停在對手前一格與對方戰鬥。
- 戰鬥的方式以互相輪流滾動AP骰子去進行。

- 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的差值化成步數後退。

- 【例】
1. 自己的LBX → AP骰子值：100+AP強化：600+AP骰子增加技：0=攻擊AP骰子值：700
  2. 對手的LBX → AP骰子值：400+AP強化：300+AP骰子增加技：+300=攻擊AP骰子值：900
  3. 對手LBX勝出！(AP骰子相差為：對手900-自己700=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，會像輔助的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。

● 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。)

● 以AP骰子值再增加AP骰子值增加技的總和來移動LBX。移動格數為『1000AP=1格』。

【例】AP骰子值：400+(1+300)+(2+200)=900AP → 移動9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。這種之為『輔助跳躍』!

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

● 直立AP  
當AP骰子以直立形式停止的場合會計算為1000的AP骰子值，位置圖中的話也可得到①的加成。

● 重心AP  
當AP骰子正面正好停在左側版面中間的話，從會得到兩層版面的AP骰子值的總和。位置圖中的話會得到①的加成，但②則無效。

● 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。

● 部位加成  
① 得到戰場加成的部位相同，就會額外得到該區域的AP加成。  
② 若只碰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) ※ 若碰到與數字不同的戰場加成區域，則只會選擇合計值較大的區域來計算

● 移動LBX與戰鬥時，雙方的滾動也屬有效。

● 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骰子值較高的方為先攻。以後以互相交替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來連連戰。每兩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) ● 『FOUL』，連回合完結，並轉到對手回合。● 必需從已滾動的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連移動同一部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

800H

## 骰子滾動地帶

從這裡滾動AP骰子!