△這裡會進入對手的戰場。△

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】把芬里爾的腳換上了奧丁的腳時，AP骰子也要換上奧丁的腳版面。

●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。(像有些手有兩塊。)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。**

【例】(像芬里爾、獵人的手各一使用等。)

5 遊戲過程・1

滾動AP骰子 ●遊戲前兩組先把所有AP骰子逐一滾動一次，合計AP骰子值較高的一方為先攻。以後以互相交替的方式每1回合為每1個棋子滾動1次AP骰子。●AP骰子由骰子滾動地帶滾進戰場，**除此以外的滾動為犯規，需要罰停一回合**。(停滯在再滾一次！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。
●使用兩套棋子的場合，可在自己的回合中，連續移動與上回合相同的LBX，又或是以交替式移動兩部LBX也行。

AP骰子值增加技 AP=Attack Point (攻擊點數)

●移動LBX與戰鬥時，雙方的滾動也擺有效。

① 戰場加成
只要AP骰子有些微部分觸及戰場加成區域，就會得到該區域的+AP骰子值加成。

② 部位加成 除得到①戰場加成外，若AP骰子的版面跟戰場加成區域的部位符號相同，就會得到符號內的+AP骰子值加成。

※若只碰到戰場加成區域外的數字或符號部分，不會得到任何加成。(也有加成區域沒有外露數字及符號。)
※若碰到複數不同的戰場加成區域，則只會計算合計值最高的一區為準。

③ 直立AP
當AP骰子以直立形式停止的場合，AP骰子值即=1000，位置越窄的話也可得到①的加成。

④ 會心AP
當AP骰子版面正好停在兩個版面中間的話，便會得到兩個版面的AP骰子值的總和，雖然②會無效，但①會有效。

LBX的移動 ●以AP骰子值再加上AP骰子值增加技的總和值，來移動LBX。移動格數為每『100AP=1格』。

【例】AP骰子值：300+(①+300)+(②+300)=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AP骰子值就能跳過同伴。

BANDAI 2012 MADE IN JAPAN

6 遊戲過程・2

LBX戰鬥 ●**AP強化**：前進側的LBX，若戰鬥前還有多餘的AP骰子值時，就可在戰鬥時加上。這稱之為『AP強化』。**AP強化的上限為600。**

●LBX移動時，只要到達對手LBX的前一格，即使還有前進的AP骰子值，也要即場與對方戰鬥。
戰鬥的方式以互相輪流滾動AP骰子去進行。

【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AP骰子值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.攻擊側雖得到了「10－3＝7」700AP的基礎加成，但由於超過上限所以只能得到600AP。
5.使用兩套時為方便計算，請把沒使用的AP骰子放在『AP強化計』上來提示加成。

●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的差距化成步數後退。

【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：300+(戰場加成區域+300)+(部位加成+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800＝100)
4.戰敗的己方LBX由於與對方相差100AP，因此要後退1格。

●後退時，若想到同組的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。**

●以自創的玩法來遊玩也OK喔！

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。)

從這裡滾動AP骰子！

骰子滾動地帶

012 H