

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】把伊弗利特的身體換上了奧丁的身體時，AP骰子也要換上奧丁的身體版面。

- 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】(像伊弗利特、芬里爾的手各一使用等。)

LBX 伊弗利特 戰場(右)

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，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。
- AP強化：前進的LBX，若戰鬥前還有剩餘的AP骰子值時，就在戰鬥時加上。這稱之為『AP強化』。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AP骰子值1000AP(=10格)的移動力
 - 3.在自己的LBX移動3格，停在對手LBX前面，開始戰鬥。
 - 4.攻擊側進得到了「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。)

- 【例】
- 1.自己的LBX → AP骰子值：800 + 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 + (戰場增加區域+400) + (部位加成+200) = 攻擊AP骰子值：1100
 - 3.對手LBX勝出！(AP骰子相差為：對手1100 - 自己900 = 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，若遇到同相的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值，來移動LBX。移動格數為每『100AP=1格』。

【例】AP骰子值：500 + (①+400) + (②+200) = 1100AP → 移動11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。

直立AP

當AP骰子以直立形式停止時，AP骰子值即=1000。位置圖中的虛線可得到①的加成。

重心AP

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

AP骰子值增加技

- 移動LBX與戰鬥時，雙方的滾動也屬有效。

戰場加成

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

②部位加成：除得到①戰場加成外，若AP骰子的版面與戰場加成區域的部位符號相同，就可得到符號內的+AP骰子值加成。

※若只觸及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圍數字及符號。)

※若觸及場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。

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，除此以外的滾動為視現，需要翻牌一回合。(停留在再滾一次!格除外)
- 沒進入境內的場合為『FOUL』，這回合完結，並輸到對手回合。
- 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。

5 遊戲過程・1

滾動AP骰子

從這裡滾動AP骰子!

骰子滾動地帶

016 H