

## 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】把夢魔的腳換上了小丑的腳時，AP骰子也要換上小丑的腳版面。

- 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。(像有些武器有兩塊。)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】(像夢魔、小丑的武器各一使用等。)

## 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：前進側的LBX，若戰鬥前還有剩餘的AP骰子值時，就可以在戰鬥時加上。這種之為『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.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.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的差值化成步數後退。

【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+(戰場加成區域+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800=300)

4.戰敗的己方LBX由於與對方相差300AP，因此要後退3格。

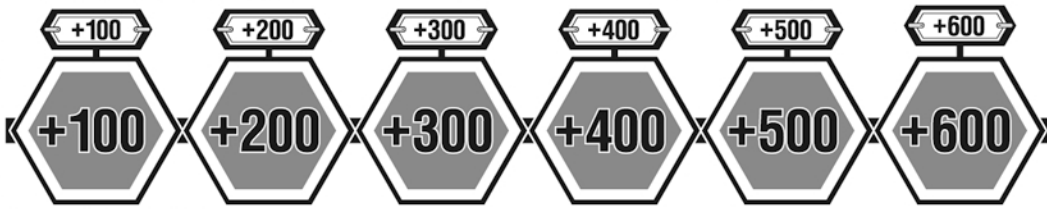
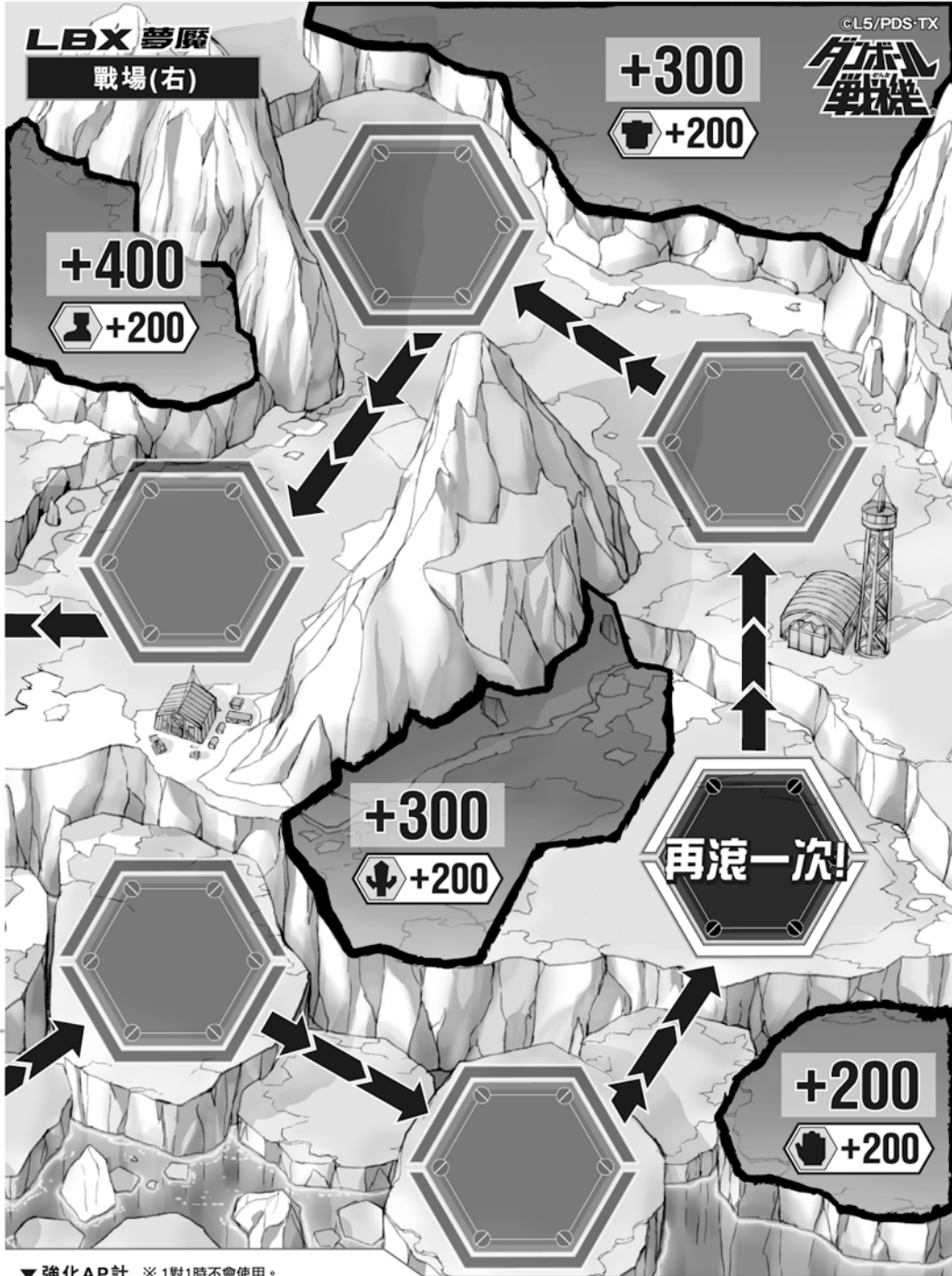
- 後退時，若遇到同組的LBX，會像輔助跳躍一樣省去一格計算，即是再退後多一格。
- 若後退到開始區域，該LBX就不能復活。

●把對手所有LBX推到對手的開始區域為勝出遊戲。

●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被推而停在該格的話則無效。)



BANDAI 2012 MADE IN JAPAN

### 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『100AP=1格』。

【例】AP骰子值：500+(1+400)+(@+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AP骰子值就能跳過同伴。

### AP骰子值增加技

AP-Attach Point (攻擊點數)

●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骰子的版面或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圍數字及符號。)

※若碰到格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。

### 直立AP

當AP骰子以直立形式停止時，AP骰子值即=1000。位置圖的處也可得到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，就會得到兩個版面的AP骰子值的總和。雖然②會無效，但①會有效。

## 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滾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，需要翻牌一回合。(停留在再滾一次！格除外) ●沒進入場內的情況為『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。

017 H



骰子滾動地帶

從這裡滾動AP骰子!