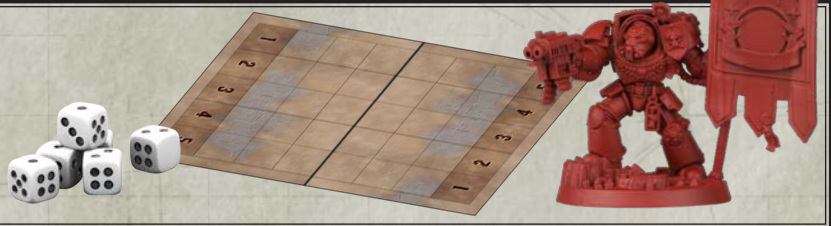


SPACE MARINE HEROES

战斗游戏

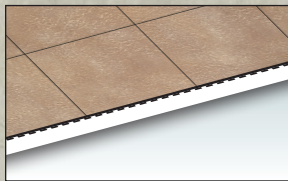
如要游玩《星际战士英雄》战斗游戏，您需要六枚六面骰、一个战场和十名星际战士英雄。



战场

为游玩《星际战士英雄》战斗游戏，您需要创建一个令星际战士展开战斗的战场。操作很简单：从 spacemarineheroes.com 下载一张《星际战士英雄》棋盘，并打印两份出来。

棋盘的一个边缘带有一条虚线剪切线（如右图所示）。小心地为两个打印棋盘剪掉这个边缘。



每位玩家各拿一个打印棋盘。将两个棋盘拼接到一起，构建游戏区域。拼接完成的战场将如下所示：



战场是由两部分组成的网格，每位玩家均拥有一半的战场。网格共有五列，每位玩家军队中的每名星际战士英雄均拥有一列。

军队

每位玩家挑选五名星际战士英雄组建自己的军队。他们可以使用自己收藏中的任意五名星际战士英雄。注意，对手军队中的星际战士英雄即是敌方星际战士英雄。

从最后将星际战士英雄纳入军队的玩家开始，玩家轮流在己方战场的编号空格上部署星际战士英雄，一次部署一个。注意，每个空格最多只能放置一个模型。

如何获胜

如欲获胜，在您的回合结束时您必须有三名或以上星际战士英雄位于对手的战场，并且您的当前得分必须高于对手（参见下文）。首位达成条件的玩家赢得战斗。

当前得分

计算当前得分时，需累计您的星际战士英雄从起始空格前进的空格数。总数即为您的当前得分。注意，您的当前得分将随着您星际战士的前进和后退而上下起伏。

三局两胜

玩家们若愿意，可采用“三局两胜”赛制，而非一局定胜负。双方玩家在每场比赛结束后记录自己的当前得分。在第三场比赛结束后，玩家累计自己的得分，总分最高的玩家即为胜者。

游戏步骤

《星际战士英雄》战斗包含一系列回合。从率先完成军队部署的玩家开始，每位玩家进行一个回合。玩家可在自己的回合中进行一次或多次战斗掷骰，然后或许还可执行一次或多次战斗行动。



第一位玩家的回合

1. 战斗掷骰
2. 战斗行动





第二位玩家的回合

1. 战斗掷骰
2. 战斗行动

回到第一位玩家的回合

1. 战斗掷骰

进行战斗掷骰时，拿起六枚骰子，将它们全部掷出。您希望掷出至少一种下列成功掷骰结果：

幸运六点：一枚骰子掷出了六点。	
双六：两枚骰子掷出了六点。	
三张：有三枚骰子掷出了同样的点数，且不包含6点（例如三个1点）。	
顺子：掷骰结果中有三个或更多数字顺连，且不包含6点（例如一个1点、一个2点和一个3点）。注意，如果您愿意，可以有更多枚骰子掷出顺连（例如一个1点、一个2点、一个3点和一个4点）。	

如果战斗掷骰不包含任何上述成功掷骰结果，即为您厄运当头（参见对页）。若非如此，将您成功掷骰结果中的一枚或多枚骰子放至一边，并决定您是想得寸进尺，继续进行战斗掷骰（参见对页“得寸进尺”），还是更倾向于转而执行战斗行动（参见下页“战斗行动”）。注意，您必须至少将成功掷骰结果中的一枚骰子放至一边，但如果有多枚骰子，您不必将所有骰子都放至一边 - 保留几枚都由您自己决定。

得寸进尺

如果决定再进行一次战斗掷骰，您可以重掷所有不属于之前放至一边作为成功掷骰结果的骰子。您不必重掷所有骰子；可保留一些骰子，将它们纳入新的掷骰结果。例如，如果您剩余了四枚骰子，其中两枚为1点，您便可以保留1点，期望用其他两枚骰子再掷出一个1点。

如果您的全新掷骰结果包含幸运六点、双六、三张或顺子，则将全新成功掷骰结果中的一枚或多枚骰子与之前保留的骰子一起放至一边，然后决定您是想得寸进尺，再进行一次战斗掷骰，还是想执行战斗行动。重复此操作，直到您决定执行战斗行动或厄运当头（参见下文）。



厄运当头

如果您在战斗掷骰中没有掷出任何一种成功掷骰结果，即为您厄运当头。在厄运当头时，您会失去所有已有的成功掷骰结果，您的回合结束，您对手的回合开始。

注意，如果厄运当头，您将失去自己在先前的掷骰中获得的所有成功掷骰结果。这就是进行额外的掷骰被称为“得寸进尺”的原因 - 您进行的战斗掷骰越多，能执行的战斗可能就越多，但厄运当头从而失去一切的风险也越大！

全力以赴！

如果您打算将全部六枚骰子都放至一边作为成功掷骰结果，即为您全力以赴（例如，当您决定是否重掷时并没有剩余的骰子）。如果全力以赴，您便可立即用您的星际战士英雄执行战斗行动 - 执行战斗行动后，您可以进入下一回合，而不是将骰子转交给您的对手！

2. 战斗行动

若决定执行战斗行动，您的一名或多名星际战士英雄可以执行一次战斗行动，然后您的回合结束，您对手的回合开始（除非您像前文所述一样全力以赴）。

您放至一边的每个成功掷骰结果都可让您执行一次战斗行动。星际战士英雄可以执行的不同战斗行动取决于可用的成功掷骰结果、他们穿戴的盔甲和他们携带的装备，参见下文和对页。大多数战斗行动都可让您用军队中的星际战士英雄进行移动 - 和/或攻击。

移动

许多战斗行动允许您移动己方军队中的一名或多名星际战士英雄。星际战士英雄每次移动时，向对手的部署区前进一个空格。星际战士英雄必须始终留在自己初部署时所在的那一列 - 您移动时不能对角移动和跨列移动。此外，星际战士英雄不能利用移动进入被其他星际战士英雄占用的空格。

攻击

许多战斗行动允许您攻击一名星际战士英雄。被攻击的星际战士英雄必须向己方部署区后退一个空格。星际战士英雄必须始终留在同一列 - 您后退时不能对角移动和跨列移动。如果被攻击的星际战士英雄已经位于自己初部署时所在的空格，攻击便不再对其产生效果。**重要提示：**如果星际战士英雄位于自己初部署时所在的空格，便无法利用行动发起攻击。



终结者装甲战斗行动

装备终结者护甲的任何星际战士英雄都可以执行下列战斗行动，由左上角的终结者护甲符号标示。此外，每当您装备有终结者装甲的星际战士英雄受到攻击，您便掷一枚骰子。若结果为4点或以上，他们便不必后退，而是留在当前所在的空格中。

幸运六点：攻击与您的某名星际战士英雄相邻且同处一列的一名敌方星际战士英雄。

双六：移动您的一名星际战士英雄。

三张：将所在列编号与您掷出的三张数字相同的星际战士英雄移动两个空格。

顺子：将所在列编号与您掷出的顺子数字相同的每名星际战士英雄移动一个空格。也就是说，如掷出3点、4点和5点，则第3列、第4列和第5列的星际战士英雄可以向前移动一个空格。



费罗兵士



桑尼克特斯兵士



弗尤兰兵士



多纳托连长



埃贝利尔斯兵士



维克托诺军士



阿拉莫斯兵士



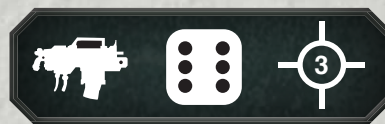
戴雷尔兵士



达拉戈兵士

装备

所有星际战士英雄都有装备。星际战士英雄的装备会以装备符号的形式显示在他们的卡片上，为其提供特殊规则或执行武器战斗行动的机会。装备特殊规则无需成功掷骰结果即可生效，而装备特殊行动则有成功掷骰结果的要求和射程范围。为执行装备战斗行动，您必须使用适当的成功掷骰结果。



装备符号

成功
掷骰结果

射程

装备符号



致颓：挑选一个位于射程内的空格。攻击该空格内的敌方星际战士英雄，不过该英雄受到攻击后需后退至其初部署时所在的空格，而非后退一个空格。



优先信息：当该星际战士英雄可以移动时，可照常令其移动，或是转而由军队中的另一名星际战士英雄进行移动。



激励：无论您何时计算当前得分，将该星际战士英雄的得分翻倍。例如，如果他前进了三个空格，则可将您的当前得分提高6分，而非3分。



横扫：挑选一个位于射程内的空格。攻击该空格或一个同行空格内的星际战士英雄。



防卫：只要掷出3点或更高点数，该星际战士英雄被攻击时便不必后退，可留在当前所在空格，而非需要掷出4点或更高点数。



射击：挑选一个位于射程内的空格。攻击该空格内的敌方星际战士英雄。

成功掷骰结果



幸运六点



双六



顺子或三张

射程



近战：位于同列的相邻空格



短程：位于同列的空格



中程：位于同列或相邻列的空格



远程：任何空格



1

2

3

4

5