



最新大賽場景

序言

征服者們久違了!我們知道還未有完全一樣大小的地形, 所以請盡可能使各個地形組件的佔地面積 (Footprints) 接近下方所示尺寸。若有任何規則衝突, 請務必遵循「地形組件之間須保持 9 英吋以上距離」之原則, 並進行相應調整。若須調整尺寸, 請確保每件地形組件在任一維度上皆至少達 513 英吋, 以確保同一排 (Rank) 中的 3 個兵組 (Stands) 能同時處於該地形之內 (例如: 待在森林中以獲得遮蔽)。

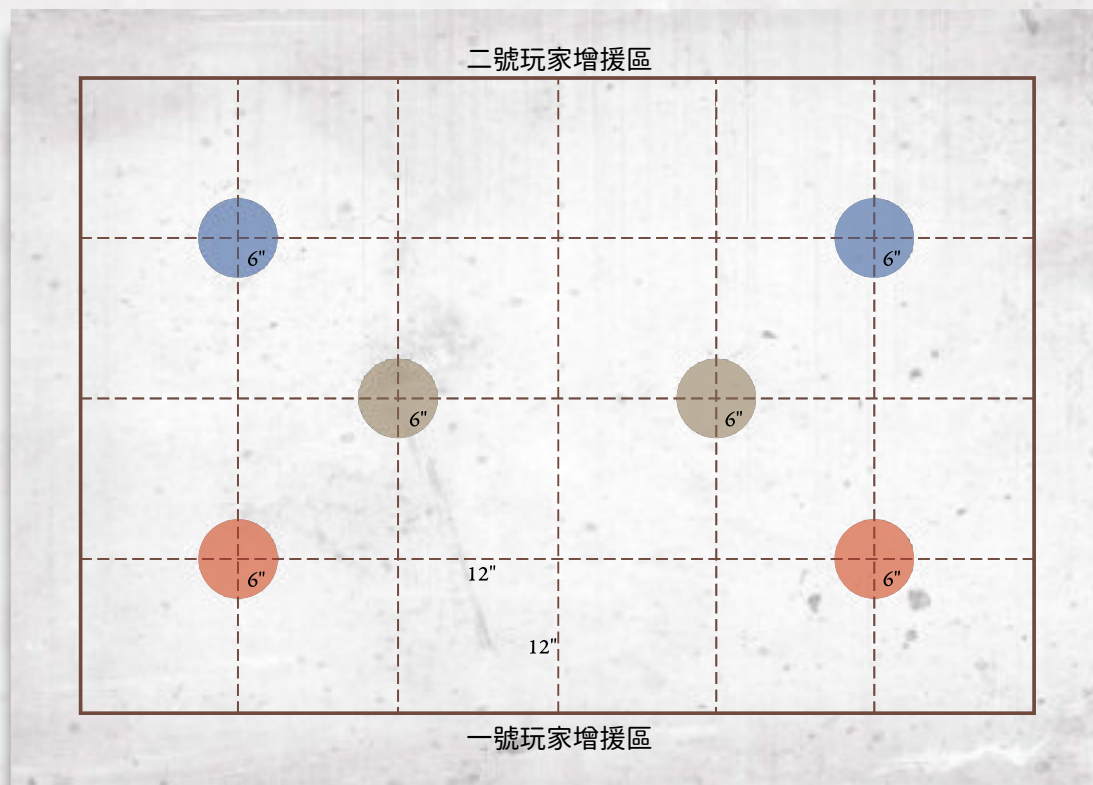
地形

山丘 (6" x 8") 通行高地 阻擋視點 大小 2 	建築物 (6" x 8") 不可通行 阻擋視點 大小 2 
森林 (6" x 10") 通行平地 牽扯 遮蔽 大小 3 	水塘 (6" x 10") 通行平地 水 牽扯 大小 0 
平原 (6" x 8") 通行平地 遮蔽 大小 1 	巨石 (6" x 6") 不可通行 阻擋視點 大小 4 

目標區域

紅色目標區域一號玩家是友善的, 相對藍色目標區域二號玩家是友善的。

搜敵殲滅



戰場設定

如上圖所示放置六個6寸目標區域。

盤面特殊規則

在遊戲的第一個霸權階段開始前，雙方玩家從對手的軍隊中選擇最多三個非輕型編隊，將其指定為「選定編隊」。

若對手的軍團列表中非輕型編隊少於三個，你將自動獲得勝利點數，視同它們已被摧毀。

範例：對手擁有一支全是輕型編隊且只有一個重型編隊的軍隊。你標記該重型編隊，且獲6點勝利點數。

玩家必須清楚標示哪些編隊已被選為「選定編隊」。

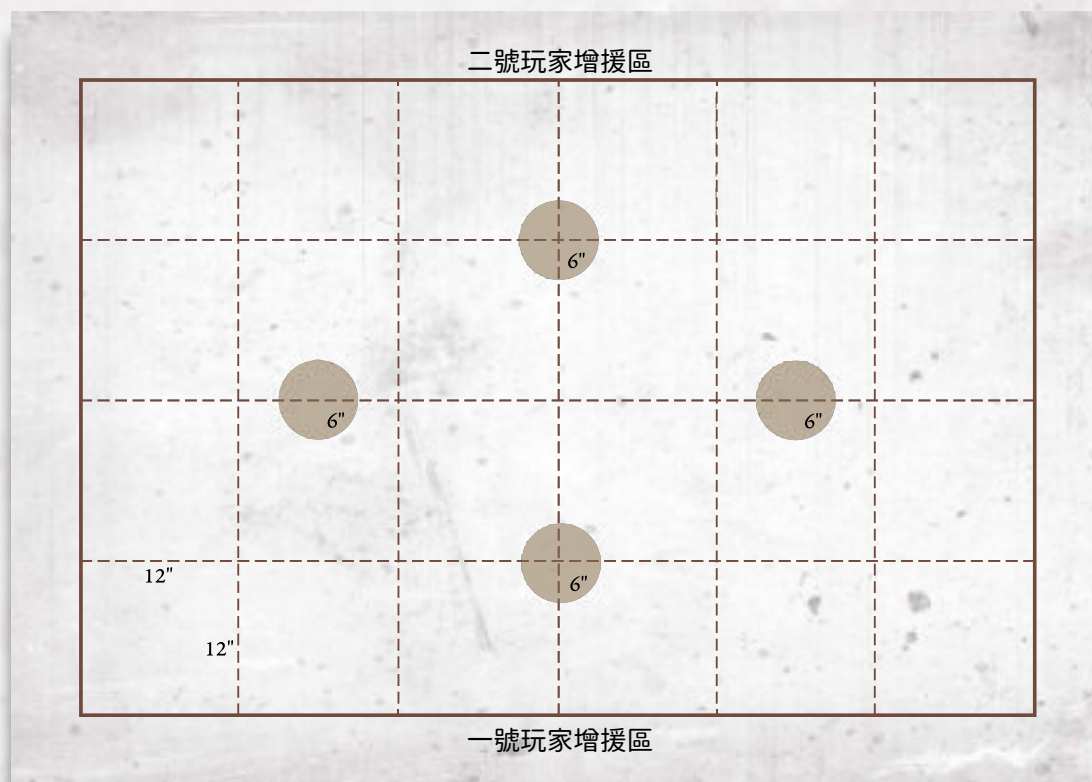
在勝利階段，各玩家用以下方式獲得勝利點數：

- 玩家每佔據目標區域將獲得2點勝利點數。
- 玩家若使用「選定編隊」佔據目標區域額外獲多2點勝利點數。
- 玩家每擊潰一個編隊可獲1點勝利點數。
- 玩家使用「選定編隊」每次擊潰任何編隊，額外獲多1點勝利點數。
- 玩家每擊潰對手「選定編隊」可獲3點勝利點數。

遊戲長度

遊戲在第十回合完畢時結束。
最多勝利點數的一方玩家獲勝。

戰爭巨輪



戰場設定

如上圖所示放置四個6寸目標區域。

盤面特殊規則

在第一個霸權階段，兩方玩家對擲，對擲勝出一方為一號玩家。

最近一號玩家的目標區域自動成為第一回合的「優先目標區域」。

第二回合開始時，「優先目標區域」的身份交向順時針下一個目標區域。

這個交替在每回合開始時發生，直到遊戲完結。

玩家需要用一個指示物標明「優先目標區域」確保遊戲順利進行。

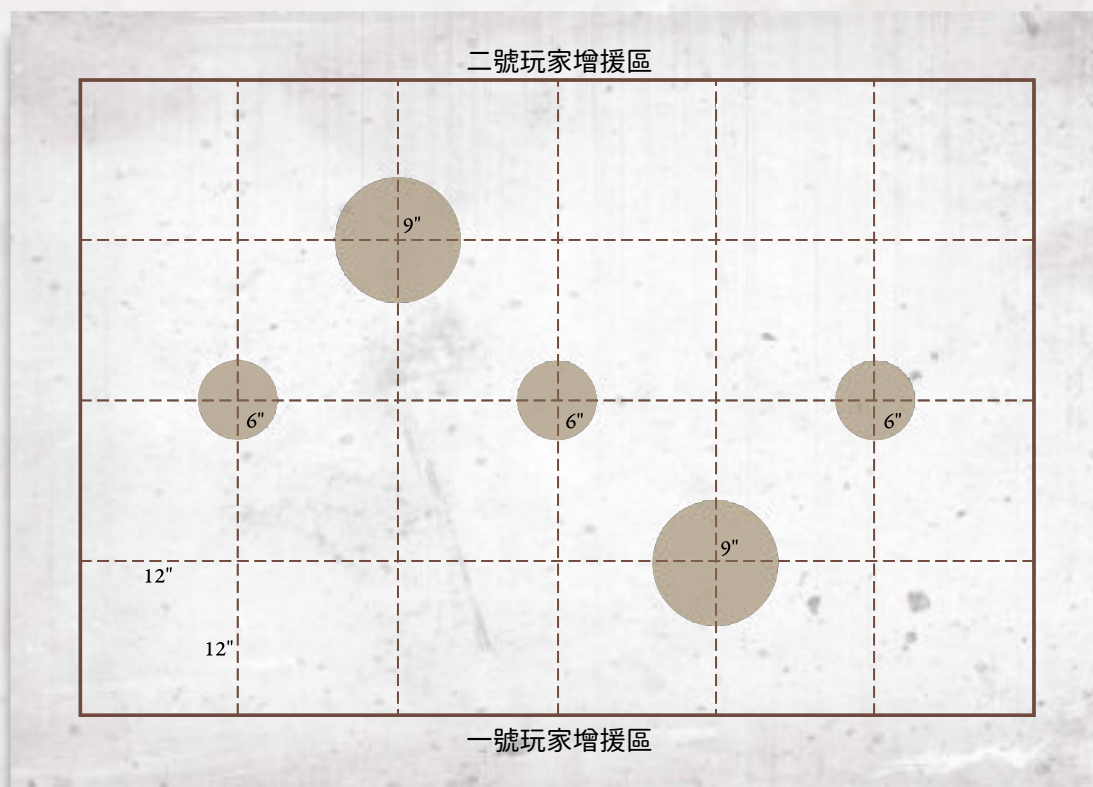
在勝利階段，各玩家用以下方式獲得勝利點數：

- 玩家每佔據目標區域將獲得2點勝利點數
- 玩家若佔據三個目標區域獲多2點勝利點數。
- 玩家若佔據「優先目標區域」獲多2點勝利點數。

遊戲長度

遊戲在第十回合完畢時結束。
最多勝利點數的一方玩家獲勝。

詛咒聖域



戰場設定

如上圖所示放置三個6寸目標區域跟兩個9寸目標區域。

盤面特殊規則

這場景的所以目標區域也視為詛咒聖域。

勝利階段盤點分數後，詛咒聖域中的所有編隊均承受黑暗力量的傷害：

編隊在9寸聖域均承受其意志參數相同的擊數。如編隊沒有意志參數，則承受其防禦參數相同的擊數。

編隊在6寸聖域均承受其4點擊數。

並遵從以下規則：

所有擊數也是來自前方而且不產生任何士氣判定。
(麻木不仁、不動等特殊能力沒有效力。)

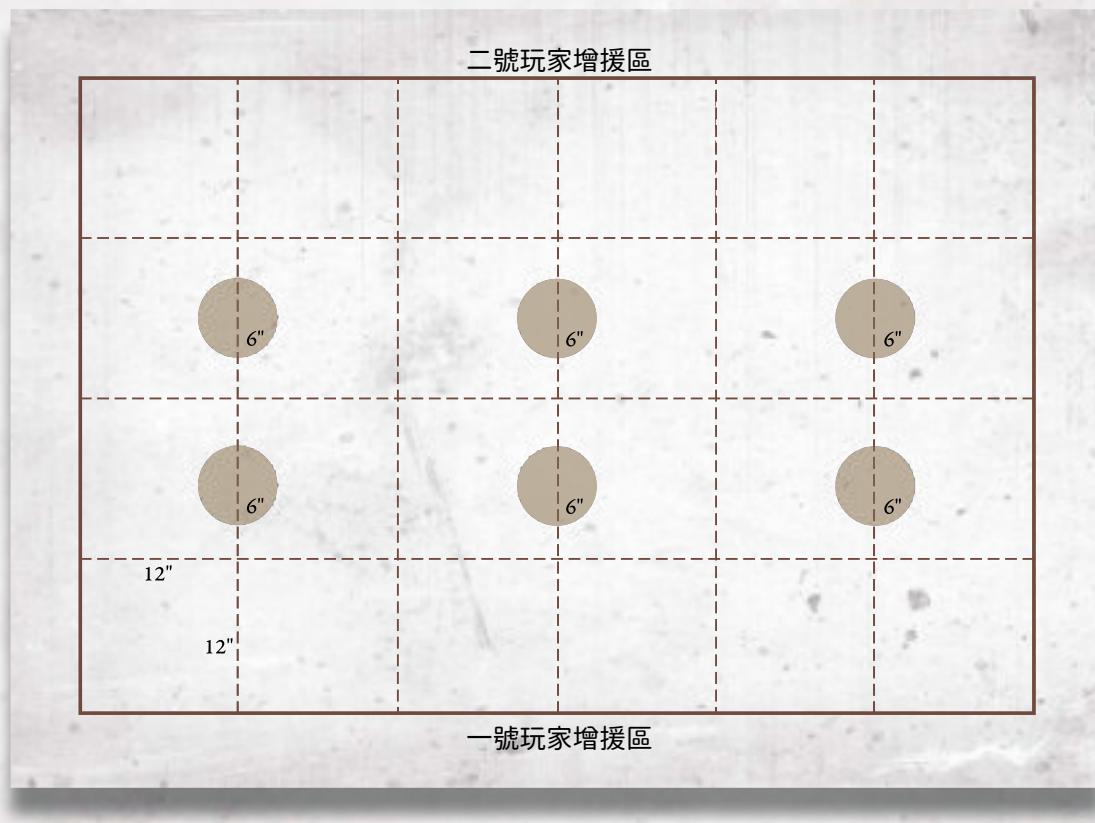
在勝利階段，各玩家用以下方式獲得勝利點數：

- 玩家佔據6寸區域將獲得2點勝利點數。
- 玩家佔據9寸區域將獲得3點勝利點數。
- 玩家若佔據三個目標區域獲多2點勝利點數。
- 玩家若擊潰對方軍閥首領可獲1點勝利點數。
此得分方法不能獲取多於一次。
- 玩家每擊潰一個角色底盤可獲1點勝利點數。
- 玩家每擊潰一個編隊可獲1點勝利點數。

遊戲長度

遊戲在第十回合完畢時結束。
最多勝利點數的一方玩家獲勝。

征服之炎



戰場設定

如上圖所示放置六個6寸目標區域。

盤面特殊規則

在第四回合開始，各編隊才可以使用一個行動燒毀一個目標區域。

該編隊如在宣告行動時佔據目標區域，才可以進行這動作。

要燒毀一個目標區域，編隊必需使用其中一個行動並同時佔據該區域。行動結束後，該區域不再於場上存在。所以也不能跟局中有任何互動，佔據，爭持，得分等等。

每編隊一回合只能嘗試一次燒毀一個區域，遵照遊戲一般的發動與進行行動。

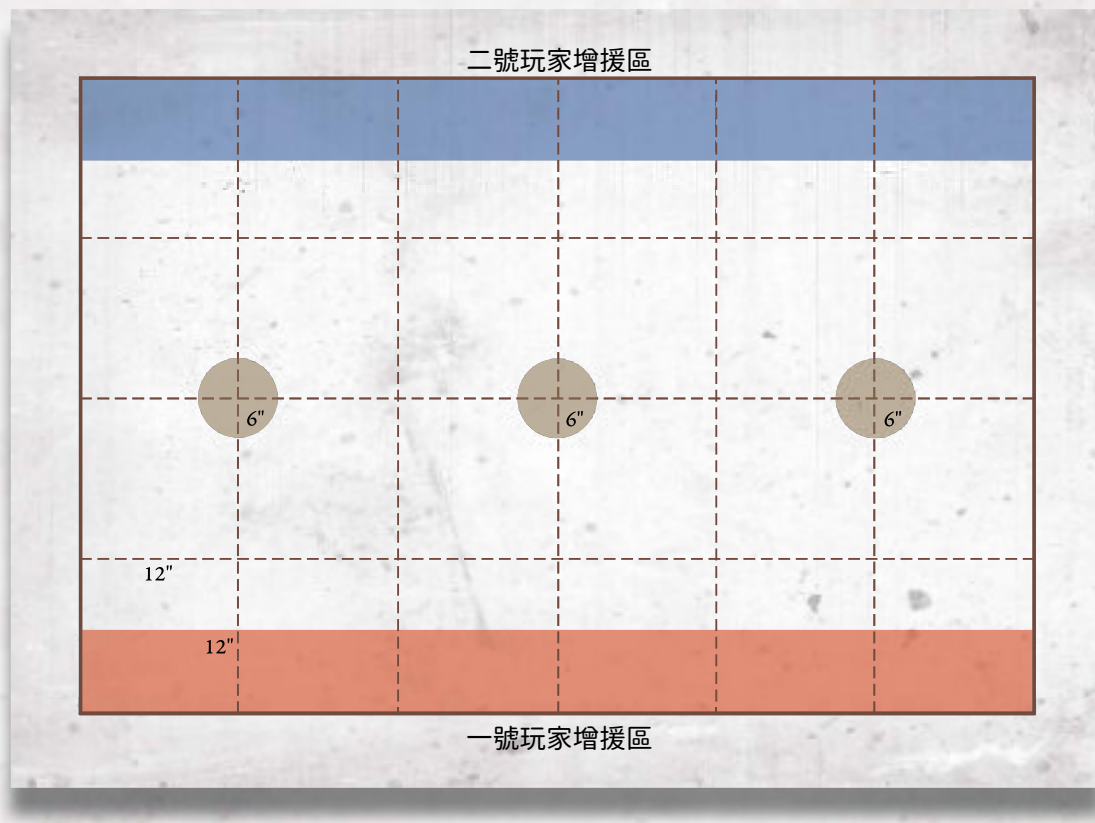
在勝利階段，各玩家用以下方式獲得勝利點數：

- 玩家每佔據目標區域將獲得2點勝利點數
- 玩家若佔據三個目標區域獲多2點勝利點數。
- 玩家每成功燒毀一個目標區域獲多4點勝利點數。
- 玩家若擊潰對方軍閥首領可獲1點勝利點數。此得分方法不能獲取多於一次。
- 玩家每擊潰一個角色底盤可獲1點勝利點數。
- 玩家每擊潰一個編隊可獲1點勝利點數。

遊戲長度

遊戲在第十回合完畢時結束。
最多勝利點數的一方玩家獲勝。

打破戰線



戰場設定

如上圖所示放置三個6寸目標區域。
同時如圖標記友方陣地範圍。

盤面特殊規則

在回合開始時挑選兩個有佔據力的自軍編隊為「破陣編隊」。
該編隊們失去飛行能力。

在勝利階段, 各玩家用以下方式獲得勝利點數:

- 玩家每佔據目標區域將獲得2點勝利點數
- 玩家每擊潰一個編隊可獲1點勝利點數。
- 玩家每擊潰一個「破陣編隊」可獲3點勝利點數。
- 玩家每個於敵陣地非相接「破陣編隊」可獲5點勝利點數。

遊戲長度

遊戲在第十回合完畢時結束。
最多勝利點數的一方玩家獲勝。