

台海對決

國防科技系列桌遊使用說明書

● 玩家模式






- 2人：任選地圖相對二側進行遊戲，先行佔領對方總統府或全數殲滅敵軍部隊棋者勝。
- 4人：2人一組，選擇地圖相鄰區域進行聯盟，先攻佔敵方其中一人總統府，該色部隊棋全數歸降佔領人同時更換指揮官為佔領者玩家。先行佔領對方初期二色總統府或全數殲滅敵軍部隊棋者勝。

● 初期配置及勝敗



- 每人選一種顏色代表總統府，當遭攻佔或部隊被殲滅即告作戰失敗。
- 各色棋子初期配置於「•」符號格上。
- 每人初期擁有部隊棋10支及同色牌卡8張（永遠保持8張、武器皆不同）
- 如採計時賽，1顆棋=1分，時間終了計算總分判定勝負。

● 圖示介紹

● 移動圖示

-  (山) 不可跨越。
-  (道路) 骰子數字可自行依戰略決定行走格數。
-  (海洋) 行動較慢，骰子數字最高僅能達「3」。(擲出4、5、6均需重擲骰子)
-  (淺道) 碼頭上如停泊部隊棋，均視為「巡防艦」，其前方2格內有敵棋在火力範圍、可不比牌卡殲滅敵軍。
-  (碼頭) 凡部隊棋當回合行走至此均需停止、完成後勤整備。(無論骰子點數剩餘多少)。

● 徵兵圖示

-  (兵力) 為確保兵力充足，將部隊棋移至此圖示，並於當回合打出「徵兵卡」，即開始執行徵兵作業並暫停2回合，玩家每局最多同時擁有12顆部隊棋。
-  (兵營) 第2回合自己輪序結束，可於此圖示取出一顆與自己同色部隊棋放置。(補充兵營如遭棋擋住則無法徵兵；每顆部隊棋每局僅可徵兵一次。)

● 移動介紹

- 每回合可移動1支部隊棋，以骰子數字決定每回合最大移動格數。
- 移動過程遇敵軍部隊棋相遇，由移動方決定是否攻擊。如決定攻擊則喊「打！」，隨即進入牌卡戰鬥模式；如移動方勝，可吃掉對手部隊棋；如輸則將部隊棋繳入戰俘營防守方原地整軍待命。

● 作戰說明

- 陸、空戰 (道路上部隊棋相接，玩家喊「打！」)
- 海戰 (海洋上部隊棋相接，玩家喊「打！」)

- 當戰機相剋屬性為 — 需重新抽牌再比。
- 如二張牌卡為同種類武器，則使用骰子決勝，數字大者勝。

主 \ 戰鬥機	戰鬥機	直升機	戰車	防空飛彈
戰鬥機	 勝	—	敗	
直升機	敗	 勝	—	
戰車	—	敗	 勝	
防空飛彈	勝	—	敗	

陸空戰作戰屬性表

陸、空戰牌卡戰鬥，相剋圖如上：

- 如二張牌卡為同種類武器，則使用骰子決勝，數字大者勝。

主 \ 巡防艦	巡防艦	驅逐艦	潛艦
巡防艦	 勝	勝	勝
驅逐艦	敗	 勝	勝
潛艦	敗	敗	

海洋戰作戰屬性表

陸、空戰牌卡戰鬥，相剋圖如上：

災防知識線

防災桌遊說明書

● 玩家模式

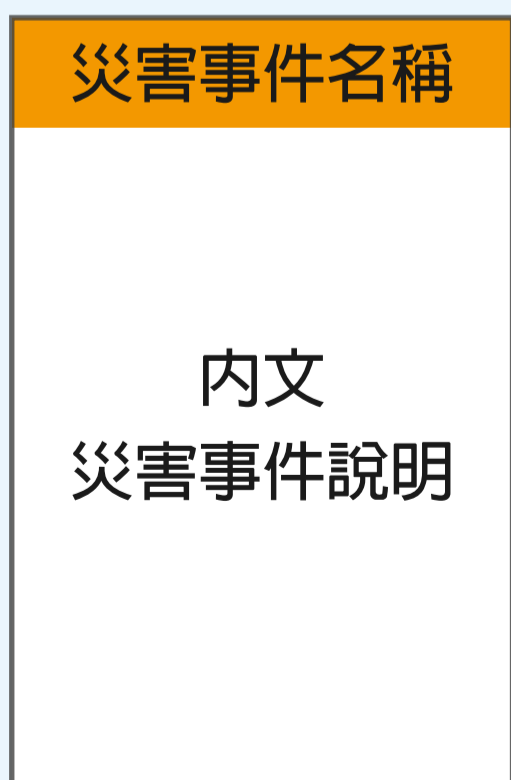
- 人數不限：此款防災桌遊，為團康遊戲，可多人遊玩。

● 遊玩方式

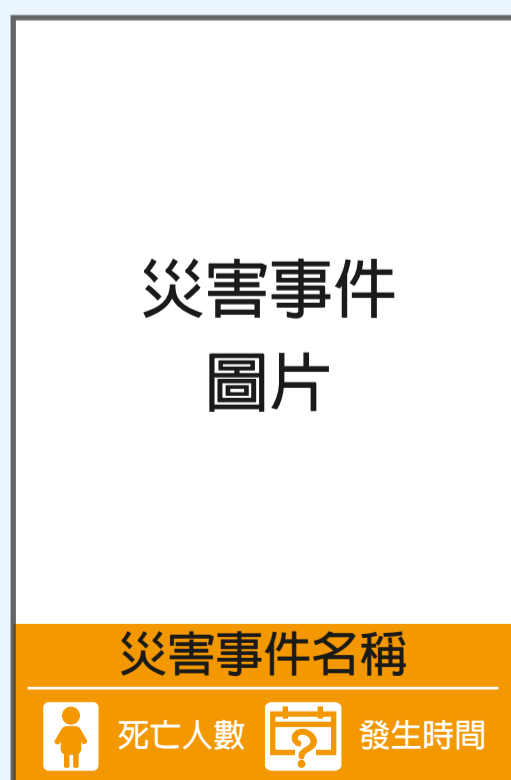
- 取第一張排當基準，並對大家介紹災害內容，再翻開牌面做排序基準。
- 取第二張介紹災害內容，將第二張牌卡依認知做數字大小排序。
- 大小排序：分為 **(1)死亡人數** **(2)時間**

● 計分方式

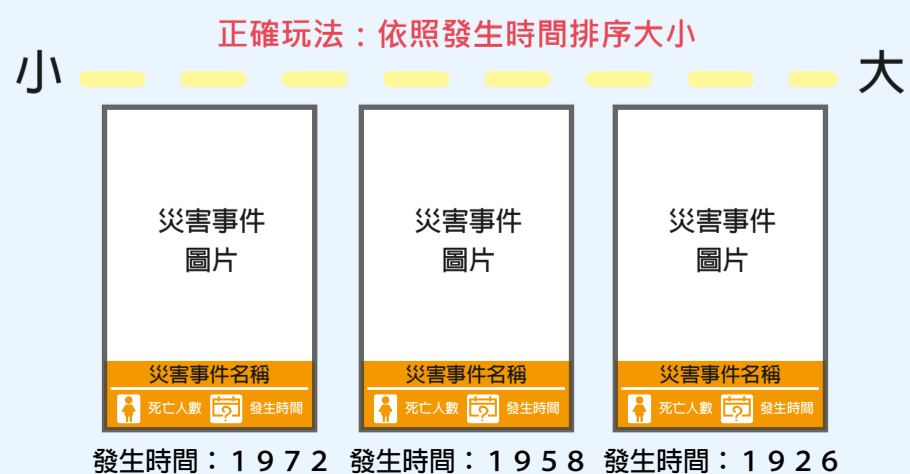
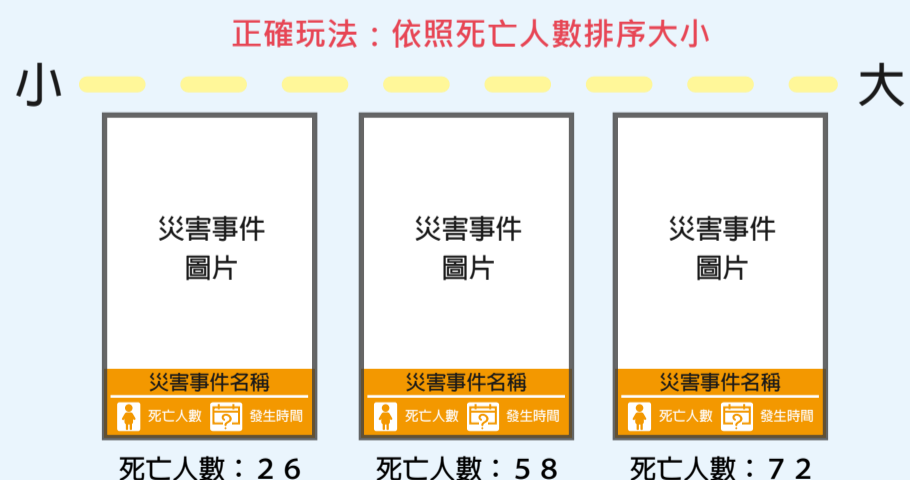
- 翻開後如排序正確，即換下一位同學。
- 翻開後如排序錯誤，留下自己出的牌卡，其餘收走**扣2分**。



● 卡牌說明面



● 卡牌答案面



發生時間：1972 發生時間：1958 發生時間：1926