**國防科技系列桌遊**-**台海對決**　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。

●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），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。

●各色棋子初期配置於「•」符號格上。

●如採計時賽，留下1顆棋代表1分，時間終了計算總分判定勝負。

**【移動方式】**

●地圖上的山不可跨越。米黃色格子為道路，骰子數字代表每回合最大移動格數，可自行依戰略決定行走格數；惟藍色格子為海洋、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）。

●符號代表「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）。碼頭上如停泊部隊棋，均視為「巡防艦」，其前方2格淺色道路內，如有敵棋在火力範圍、可不比牌卡殲滅敵軍。

●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】**

●牌卡勝敗判定：

一、陸、空戰：移動方在米色道路上遇敵軍部隊棋相接，玩家喊「打！」即開始使用陸、空軍牌卡戰鬥，相剋表如下：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **陸空戰**作戰屬性表 | | | | | 例如：  1.「戰鬥機」**勝**「直升機」；如二張牌為「戰鬥機」及「戰車」需重新抽牌再比。  2.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 | 直升機 | 戰車 | 防空飛彈 |
| **戰鬥機** | 骰子 | 勝 | － | 敗 |
| **直升機** | 敗 | 骰子 | 勝 | － |
| **戰車** | － | 敗 | 骰子 | 勝 |
| **防空飛彈** | 勝 | － | 敗 | 骰子 |

二、海戰：凡部隊棋移動至地圖藍色區域即行海戰，並以海軍牌卡（巡防艦、驅逐艦及潛艦等3張）決戰，相剋表如下：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **海戰**作戰屬性表 | | | | 例如：  1.「巡防艦」**勝**「驅逐艦」。  2.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 | 驅逐艦 | 潛艦 |
| **巡防艦** | 骰子 | 勝 | 敗 |
| **驅逐艦** | 敗 | 骰子 | 勝 |
| **潛艦** | 勝 | 敗 | 骰子 |

**【徵兵】**

●為確保兵力充足，將部隊棋移至「 」圖示，並於當回合打出「徵兵卡」，即開始執行徵兵作業，玩家每局最多同時擁有12顆部隊棋。

●打出徵兵卡後將暫停2回合，第2回合自己輪序結束可於「」補充兵營圖示，由集中營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。