

STAR WARS™ X-WING™



説明書

開場介紹

T-65 X翼戰機的引擎聲隨著你衝入隕石堆呼嘯而過，穿越了殘骸與之前戰鬥的碎片，關閉了你的S翼摺疊並按下推進器，成功的衝出了兩顆巨大隕石的縫隙。在你認為一切平安時，一道雷射提醒你與忠心的機器人，前方仍有鈦戰機，將你的S翼摺疊設定為攻擊模式!!

遊戲概要

星際大戰：X翼戰機中，雙方玩家各自控制著來自星際大戰背景的星際戰艦所組成的小隊，利用戰術的策略來彼此戰鬥，當一方船艦都被摧毀時，由另一位玩家獲得勝利!

準備開始

如果玩家想盡快進行第一場X翼戰機的遊戲，或想透過教學模式來了解遊戲的基本概念，可以先進行「快速開始導覽」。快速開始導覽裡沒有遊戲中的所有規則，但包含了遊戲大部分的重要項目。

這本說明書則是更深入的介紹，將遊戲劃分為許多階段，這本規則書的目的是讓新玩家能夠運用本規則來無障礙的遊玩這盒遊戲。

一旦玩家了解如何遊玩，並想要嘗試建立小隊，可以查看網路上的規則參考來得到更多問題的解答。規則參考會不斷更新關於新的船艦的規則，你可以在X-Wing.com中找到這份文件。

組裝轉盤與船艦

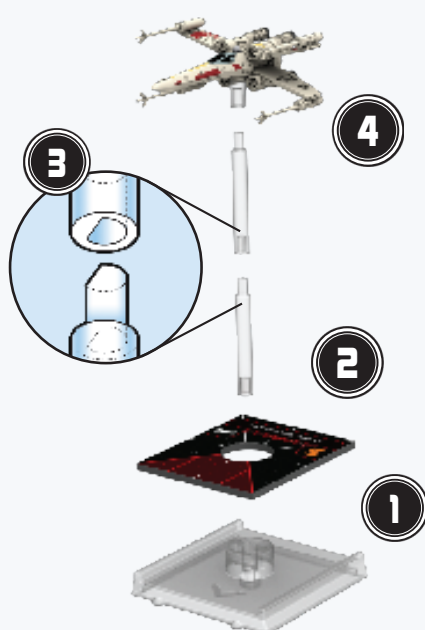
如果玩家沒有按照快速開始導覽遊玩遊戲，可以參照本頁上的指示來組裝。

ID指示物

玩家用ID指示物來分辨不同的船，在設置階段，每艘船會被分配到三枚一樣的ID指示物，一對會安插在底座上，第三個ID指示物會放置在船艦卡上。一方玩家使用白色數字面，一方玩家則使用黑色數字面。



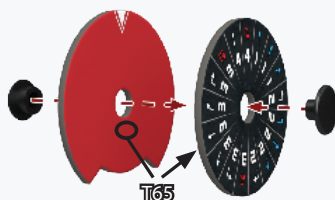
船艦組裝



請遵照以下的步驟來組裝船艦：

1. 放置所選的船艦紙板至底座上，V字與紙板的長條的靶心弧角重疊，指向底座的前方。
2. 將支架插入底座的洞口。
3. 將第二根支架插在第一根支架上。
4. 將塑膠模型船艦下方的小支架插入第二根支架的上方。

組裝移動轉盤

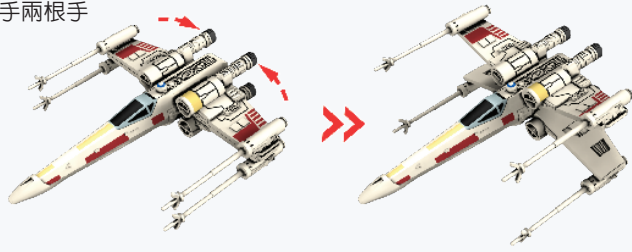


遊玩前請按照圖示來組裝轉盤。
將後轉盤T65面與前轉盤印有T65的兩個組合在一起，接著連接TF的前後轉盤。

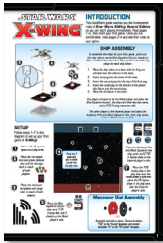
將翼戰機設定為攻擊姿態

打開T-65 X翼戰機的S翼摺疊，用兩根手指輕捏上方引擎，另一隻手兩根手指輕捏下方引擎。

要關閉S翼摺疊，用兩根手指輕捏右邊引擎，另一隻手兩根手指輕捏左邊引擎。



遊戲配件列表



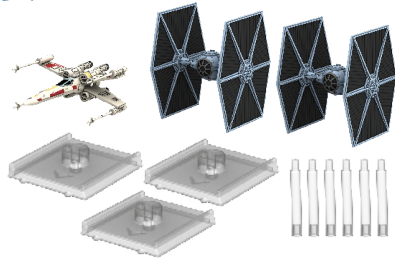
1 份快速開始導覽



1 3 張船艦卡



4 張快速組隊卡



3 艘船艦 (3 艘塑膠模型船艦、6 根塑膠支架與 3 個塑膠底座)



3 個移動轉盤
(3 個正面、3 個背面與 3 對塑膠扣環)



2 0 張升級卡



3 3 張傷害卡



1 根距離尺



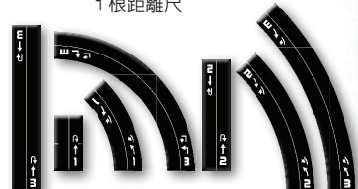
1 枚起始玩家
標記



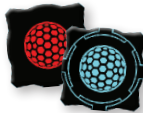
2 枚超空間標記



2 枚位置標記



1 1 根移動板



4 枚護盾指示物



6 枚 (標準充能)



2 枚 (原力充能)



8 個船艦底板



6 個障礙物
(3 顆隕石與 3 片殘骸雲)



6 個鎖定指示物



3 枚離子指示物



5 枚壓力指示物



1 枚武器無效化
指示物



6 顆骰子
(3 紅色、3 綠色)



3 個ID轉盤
指示物



18 枚ID指示物



4 枚專注指示物



3 枚閃避
指示物



3 枚爆擊傷害標記
(請見第九頁)

基本概念

在正式學習遊戲規則前，這些概念都非常重要，因為之後的規則中會不斷提到。

船艦

主題上來說，在X翼戰機中，玩家們代替船艦的駕駛決定他們的航向與攻擊目標。每艘船艦在遊戲中以船艦卡、船艦底板、塑膠模型、底座與支架作為代表。

每艘船艦卡上記載各式船艦資訊，包含了能執行的攻擊種類與防禦能力。

每艘船艦與移動轉盤都記載著船艦的型號（e.g. 鈦戰機/LN），移動轉盤由前後轉盤所組成，上面記載著船艦的型號，玩家要利用轉盤來計劃移動。

優先值

每艘船艦的優先值都記錄在船艦卡上，優先值代表著駕駛的反應能力、技巧或甚至是運氣。



船艦卡上的優先值

許多遊戲中的要素都會參考優先值，但遊戲中的主要用途是決定船艦行動的優先順序。遊戲中常會要船艦依照優先值順序行動，表示遊戲依照船艦的數值順序輪流。規則中都會明確表示從最低的優先值開始（升序）或最高的優先值開始（降序）。

如果一位玩家的船艦有相同的優先值，該玩家自行決定兩艘船的順序。

如果雙方玩家的船艦都有相同的優先值，則船艦以玩家順序來決定。哪位玩家在設置階段擁有起始玩家標記，該玩家先行動，接著是相同優先值的另外一位玩家的船艦。



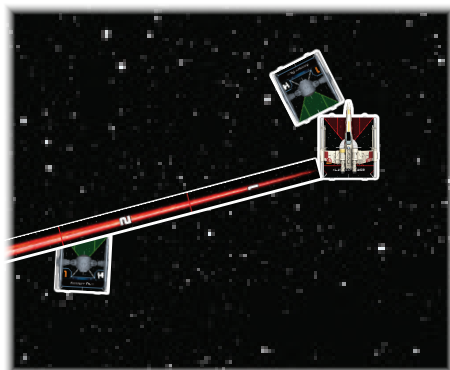
起始玩家標記

測量距離

在X翼戰機中，我們運用距離尺來測量兩個物件間的距離，距離尺被分為三段，以數字表示。

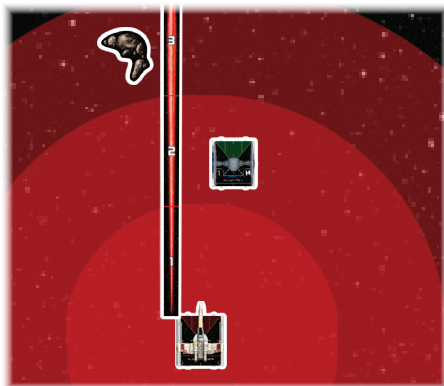
測量兩個物件之間的距離時，放置距離尺在第一個物件上，距離第二個物件最近的點，並將尺的另一端指向第二個物件上距離第一個物件最近的點。當測量物件為船艦時，測量船艦的塑膠底座，而非模型。物件在多少距離等同於第二物件接觸到距離尺的點，其所在距離尺上的數字區域。

兩物件（船艦、障礙物、裝置）如果是接觸，則這兩物件距離0。同樣的，物件與自己本身也是距離0。



X翼戰機與較近的鈦戰機的距離為0，因為這兩艘船的底座互相接觸，X翼戰機與較遠的鈦戰機則是彼此距離2，因為鈦戰機最接近的點落在距離尺「2」的區域內。

物件在什麼之外，代表著這物件沒有任何一部份落在特定距離內。



對X翼戰機來說，鈦戰機在距離1之外，在距離2。隕石在距離1、距離2外，而是在距離3。

設置

在開始遊戲前，每位玩家為船艦選擇想要的升級卡，這步驟又被稱為建立小隊，這部分的敘述會在後面的部分提到。

在玩家完成建立小隊後，他們按照下面的步驟來設置遊戲：

1. 集結勢力：放置船艦卡與升級卡在玩家面前，根據護盾值、充能上限與原力容量，來放置對應的指示物在船艦卡或升級卡上。所有玩家都在船艦上安插好ID指示物。

2. 決定玩家順序：在計算小隊分數時(之後會詳述)，小隊分數較低的玩家決定誰為起始玩家。

否則隨機決定起始玩家。

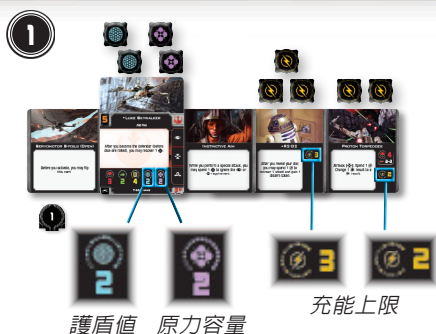
3. 建立遊玩場地：展開一個3英尺x3英尺(91cm)的平坦遊玩場地，或使用Fantasy Flight Games的星域遊戲墊，如果玩家同意，也可以在不同尺寸的場地遊玩。雙方玩家選擇兩個對面的邊緣來遊戲。

4. 放置障礙物：以玩家順序輪流放置障礙物至遊玩場地，直到六個障礙物都放完。，障礙物必須放在邊緣距離2外，且障礙物彼此需要在距離1外。右邊的灰色區域顯示玩家可以放置障礙物的區域。

5. 放置船艦：玩家們根據船艦的優先值，由低到高的順序放置船艦至遊玩區域，如果平手則由玩家順序來決定。玩家的船艦放置需要在玩家邊緣距離1內。

6. 準備其他遊戲配件：混洗傷害卡並將卡片面朝下的放置在遊玩區域旁，組成傷害卡牌庫。如果玩家擁有超過一組的傷害卡牌庫，則玩家應各自使用自己的傷害卡牌庫。

接著把距離尺、移動板、骰子及指示物分別放置在遊戲區域旁。



護盾值 原力容量

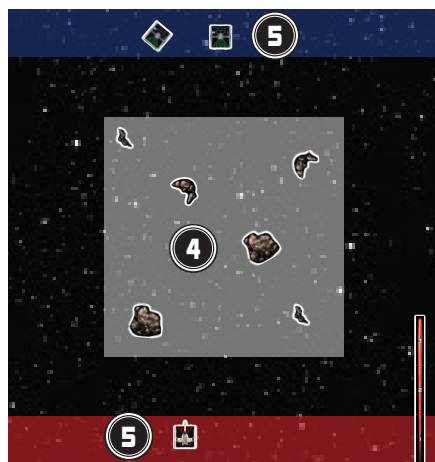
充能上限



發配起始玩家
標記



帝國方邊緣



反抗方邊緣



開始遊玩

X翼戰機由多輪組成，每輪包含了五個階段：

1. 計畫階段：玩家們為船艦轉動移動轉盤來決定移動方向。
2. 系統階段：一些船艦能在這階段結算特定的能力。
3. 啟動階段：每艘船艦移動並且執行行動。
4. 交戰階段：每艘船艦能執行一次攻擊。
5. 結束階段：圓形指示物會從船艦上被移除，部分充能則會回復。

在結束階段結束後，玩家進行新的一輪。從計畫階段開始，玩家持續進行新的一輪，直到一方玩家的船艦全部被移除。

階段1:計畫階段

在這階段，玩家為每艘船艦秘密的選擇移動轉盤，來決定這些船艦的移動方向，每艘船艦的轉盤都根據船艦機體的性能，而有所不同。

移動代表著船艦會如何移動，它有三個部分：速度（數字）、方向（箭頭）與困難度（顏色）。速度與方向決定了船艦移動距離與角度方向，困難度的部分後面會詳述。每個移動都會有對應的移動板，移動板上也都會顯示其速度與方向。

這移動板顯示了，
(1↑)與(1↻)
的移動。



設定一個移動，玩家轉動轉盤，將欲選擇的移動轉到對應箭頭處來選擇該移動，接著玩家將該轉盤面朝下的放置在遊玩區域中的該船艦旁邊。



這轉盤設定了
(3↻)的移動。

在所有的船艦都分配了轉盤之後，遊戲進入到系統階段。

階段2:系統階段

有些船艦在系統階段會有特殊能力可以使用，所有的能力都會按照順序結算，由優先值低到高。

在X翼戰機核心包中，沒有船艦會在系統階段觸發能力，但部分擴充船艦會，例如幻影鈦戰機/ph與鬼影號擴充。

階段3:啟動階段

在這階段中，所有船艦都會依序啟動一次，由優先值低到高的順序啟動。

當船艦啟動時，按照以下順序執行：

1. 揭露轉盤：船艦對應的轉盤會正面朝上揭露並放置在船艦卡旁。
2. 執行移動：船艦執行轉盤上所選的移動。
3. 執行行動：船艦可以執行一次行動。

在所有的船艦都被啟動後，遊戲進入到交戰階段。

執行移動

當你執行船艦移動時，玩家們利用移動板來移動船艦的位置，接著船艦會因為移動的困難度而受到影響。

玩家按照以下的步驟移動船艦：

1. 從供應區找到對應的移動板。
2. 將移動板完整的放至船艦底板前方的導軌。
3. 拿起船艦並將船艦放置在移動板另一端的終點，將船艦後方導軌對準移動板。
4. 將移動板放回供應區。

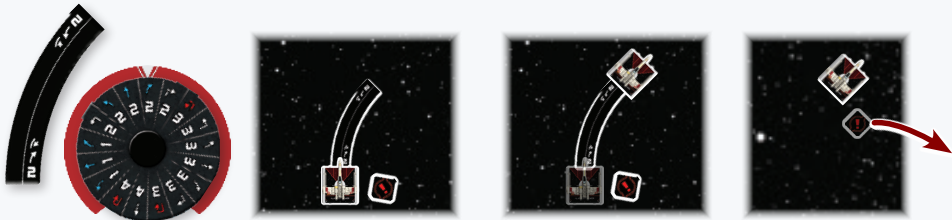
在移動船艦後，玩家確認移動困難度（顏色），如果移動為紅色的，則該船獲得1壓力指示物，如果移動為藍色，則船艦可以移除一個壓力指示物。



壓力指示物

執行移動的範例

1. 玩家揭露了一個2藍右彎(2R)，接著從供應區拿取(2R)。
2. 玩家在遊玩區域放置(2R)的移動板，放置在船艦前方的導軌內。
3. 玩家拿起船艦，並將船艦的後方導軌對準移動板的另一端。
4. 移動為藍色，所以玩家可以移除一點壓力指示物到供應區。



當船艦有一個或更多的壓力指示物，該船艦為受壓。受壓的船艦不能設置或執行紅色移動，也不能執行行動。

在船艦獲得指示物後(像是壓力指示物)，將該指示物放置在船艦旁邊，當船艦移動時，指示物會隨之移動。

執行行動

執行行動的選擇是這遊戲至關重要的決策，行動會給予你許多種好處，主要是可以讓你有更好的位置或是在交戰階段加強攻防的能力。

多數的行動影響著交戰階段，因此行動會在後面額外規則(第10-11頁)段落中解釋。



位置標記的使用範例

要精準的讓一艘船艦移動經過另一艘船艦是相當困難的，當玩家想要更精準的移動，他們可以使用位置標記來追蹤船艦的位置。

右邊的範例中，鈦戰機在X翼戰機的移動路徑上，要更精準的移動X翼戰機，可以用位置標記標出鈦戰機的位置。



鈦戰機在X翼戰機的移動路徑上。

標記鈦戰機的位置，接著移除該船艦。



接著完成移動。

現在放回鈦戰機，並移除位置標記。

階段四:交戰階段

在這階段，每艘船艦依序交戰，由優先值高到低的進行。當船艦交戰時，它可以執行一次攻擊，所以高優先值的船艦會先發動攻擊。所有船艦都有機會在交戰階段進行交戰後，遊戲進入到結束階段。

要了解如何執行一次攻擊，玩家首先需要了解弧角與目標選擇的限制。

弧角

每艘船艦都印有四個弧角，正面(☉)、後面(☐)、左與右。船艦會由印製的開火弧角來發動攻擊，開火弧角會有不同的顏色，顏色則是根據船艦的派系而有所不同。



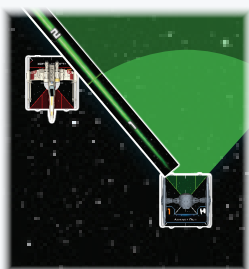
目標選擇的限制

選擇一艘船艦作為目標，需要符合兩個條件：

- 目標船艦的底座必須在攻擊方的開火弧角內。
- 目標必須在距離1-3。

攻擊方從開火弧角測量與目標底座的最短距離，這距離稱之為**攻擊距離**。

目標選擇的範例



鈦戰機想要攻擊X翼戰機，X翼戰機的底座部分坐落在鈦戰機的☉，所以第一個條件被滿足了，兩個底座距離最近的點位在☉且距離2，所以第二點的條件也被滿足，所以鈦戰機可以攻擊X翼戰機。

雖然這攻擊距離是距離2，但在其他測量方面，兩艘船是距離1(開火弧角外)。

執行一次攻擊

請按照以下的步驟來執行一次攻擊：

1. **宣告目標**：測量開火弧角內的各式敵方船艦的距離，選擇其中一艘船艦來成為防禦者。

2. **攻擊骰**：攻擊方玩家擲等同於攻擊值的攻擊骰(紅)，攻擊值會記載在船艦卡上，接著**防禦方**玩家可以運用能力來修正攻擊骰，再來換**攻擊方**修正攻擊骰。



攻擊值

3. **防禦骰**：防禦方玩家擲等同於敏捷值的防禦骰(綠)，**攻擊方**可以運用能力來修正防禦骰，接著換**防禦方**玩家修正防禦骰。



敏捷值

4. **綜合結果**：每個❶(閃避)結果取消一個❷(命中)或❸(爆擊)結果，從骰子池中移除雙方的骰子，所有❷的結果都必須在❸結果前被取消。

攻擊方至少要有一點❷或❸結果才能算是**命中**，否則這次的攻擊**未命中**。

5. **造成傷害**：防禦方承受等同於剩餘的❷與❸結果的傷害。

6. **攻擊尾聲**：能力為在攻擊後發動的效果會在這時候結算。

承受傷害

傷害會對船艦造成護盾損失或被發送傷害卡，有兩種類型的傷害：❷(命中)傷害與❸(爆擊)傷害。

每點受到的傷害，都會讓船艦損失一點護盾，將護盾翻面(至)未啟動(面)，如果沒有剩餘啟動的護盾，則發送傷害卡，每點❷傷害，收到一張面朝下的傷害卡，每點❸傷害，則收到面朝上的傷害卡，並執行該卡片上的敘述內容。船艦先承受所有❷傷害再承受❸傷害。



啟動護盾



未啟動護盾

當船艦獲得等同或超過於船體值的傷害卡(面朝上與面朝下的)，該船艦被摧毀。摧毀船艦會在第11頁處解釋。



船體值

攻擊的範例

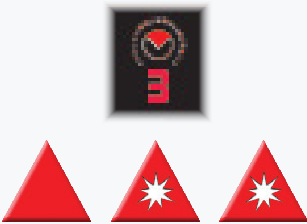
1. 天行者路克有著優先值5而學員駕駛有著優先值1，所以路克在交戰階段先進行交戰，可以執行一次攻擊。



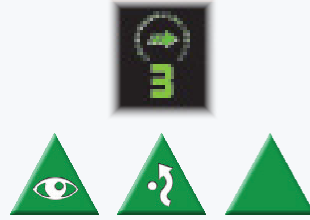
2. 學員駕駛在路克的 ☹️ 內，反抗軍玩家測量其與學員駕駛的距離。這次的攻擊距離為距離2。



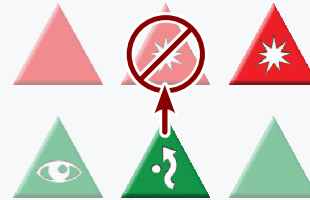
3. 路克擲出等同於攻擊值的攻擊骰，得到了一空白結果與兩個 ✨ 結果。



4. 學員駕駛擲等同於敏捷值的防禦骰，得到一 👁️ 結果，一 🌀 結果與一空白結果。



5. 👁️ 與空白結果沒有任何效果，🌀 結果取消了一個 ✨ 結果，✨ 結果未被取消，所以這次攻擊命中。



6. 因為有個 ✨ 結果未被取消，學員駕駛承受一 ✨ 傷害，他沒有任何啟動的護盾，所以被發送一張面朝下的傷害卡至船艦卡旁。



爆擊傷害標記

有些面朝上的傷害卡在遊戲中會有著持續效果，如果一艘船艦有著面朝上的持續效果傷害卡，放置一個爆擊傷 爆擊傷害標記害標記在船艦旁，來提醒玩家這持續效果。



階段5:結束階段

玩家們在結束階段將遊玩場地內船艦的所有圓形指示物(綠和橘)移除，有些卡片上的充能會翻面至啟動面。所有這些配件都會在後面「額外規則」解釋。

如果雙方玩家都至少還有一艘船艦在遊玩區域內，遊戲進入到下一輪，並開始新的計畫階段。

贏得遊戲

在這階段結束後，玩家們檢查是否有玩家贏得遊戲，如果只有一方的船艦存在遊玩區域內，該玩家獲得勝利！

額外規則

在玩家理解基本規則後，就可以準備學習遊戲剩餘的概念了。

行動

行動代表著駕駛能做的事，像是些微調度位置或採取更防禦性的飛行。

船艦可以在執行行動步驟執行一個行動（啟動階段），船艦可以執行的行動種類都列在船艦卡旁的行動欄，位於卡片的右側。

除了執行行動階段所做出的行動，卡片能力也有可能讓船艦能做出額外的行動。船艦沒有行動次數的最高上限，但船艦在一輪中無法執行重複的行動。

有些行動圖示是紅色的，在船艦執行完這種行動後，獲得一個壓力指示物。船艦不論任何原因受壓，都不能執行行動與執行紅色移動。

連鎖行動

有些船艦卡的行動上連鎖著其他行動，當船艦在執行左邊的行動後可以執行右邊的連鎖行動。

行動種類

遊戲盒內來自於船艦或升級卡的行動如下所述。

專注〔〕

專注代表了駕駛在航行中的專心程度，讓他們能與機體一體，有著更強的戰鬥能力。

當船艦執行  行動時，他獲得一個專注指示物，將指示物放置在船艦旁，當攻擊時，船艦可以在攻擊般步驟中使用該指示物，讓所有的  結果轉換為  結果。當防禦時的防禦般步驟中，船艦可以花費一個專注指示物，在防禦階段轉換所有  結果轉換為  結果。

所有未使用掉的專注指示物在結束階段時都會被移除。

閃避〔〕

閃避代表了駕駛飛行路徑的多變性與不可預測性，讓敵方船艦更難以命中。



船艦卡上的行動欄



行動欄上的紅色行動



翻滾行動連鎖在專注行動後



專注指示物



閃避指示物

當船艦執行一個  行動時，它獲得閃避指示物，放置指示物在船艦旁，防禦般步驟中，船艦可以花費閃避指示物來將一個空白或是  結果來轉換為  結果。

如同專注指示物，所有未使用的閃避指示物在結束階段都會被移除。

翻滾〔〕

駕駛能夠橫向移動來調整位置，當船艦執行  行動時，依序執行以下步驟：

1. 拿取 (1↑) 移動板。
2. 將移動板的短邊放置在船艦底座的左邊或右邊，放置移動板至底座中央的橫線，形成一條直線。
3. 將船艦從遊玩區域中拿起來，接著將船艦放置在移動板短邊另一側，讓底座中央的虛線對齊移動板前緣、中線或後緣。

船艦如果會與其他船艦重疊、穿越障礙物或與障礙物重疊，則船艦不能進行翻滾。



鈦戰機往右翻滾然後些微的前進或後退，也可以直接平移。

衝刺〔〕

衝刺代表著駕駛額外啟動推進器來前進，當船艦執行  行動，依序執行以下步驟：

1. 選擇 (1↑)、(1↖) 或 (1↗) 的移動板。
2. 將移動板放置在船艦的前方導軌內。
3. 放置船艦的後方導軌在移動板的另一端。

船艦如果會與其它船艦重疊、經過障礙物或與障礙物重疊，則不能執行衝刺。



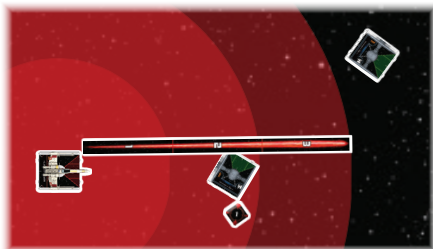
X翼戰機選擇向左、直線或是向右衝刺。

鎖定 (🔒)

鎖定代表著船艦電腦內的鎖定目標能力，追蹤目標的移動，使攻擊更加穩定。當船艦執行 🔒 行動時，請按照以下步驟：

1. 測量與欲鎖定的每艘船艦的距離。
2. 選擇在距離0-3的一艘船艦。
3. 發派一個與正在執行鎖定船艦同樣ID的ID指示物給被鎖定船。

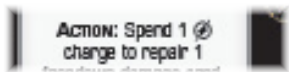
船艦在至少有一個鎖定指示物時視為被鎖定，當船艦在攻擊骰步驟中攻擊被鎖定船時，船艦可以花費自己在該船的鎖定指示物，來重擲一或多顆的攻擊骰。船艦一次只能維持一個目標鎖定，如果船艦重新進行鎖定，則它必須移除之前的鎖定指示物。



當X翼戰機執行 🔒 行動時，測量它與其他船艦的距離，接著選擇鎖定一艘船艦，玩家選擇唯一可以做為目標的距離1鈦戰機，給予鈦戰機鎖定“1”的指示物，因為X翼戰機的ID指示物是數字“1”。

卡片行動

有些卡片，例如傷害卡或升級卡的能力包含了“行動：”的字樣，船艦可以將結算該能力作為一次行動。



“行動：”字樣

靶心弧 (🎯)

所有船艦底板都有個靶心弧印製在他們的🎯內。這特定的弧沒有一般效果，但有些卡片效果可能會參考它。



X翼戰機在鈦戰機的距離1🎯內，同時在距離2的🎯。

距離加成

駕駛的精準度會隨著距離有著重大的影響-在近距離的狀態下非常容易擊中敵人。

當船艦的攻擊距離在距離1，船艦可以額外擲一顆攻擊骰。相反的，如果防守方的攻擊距離在距離3，它可以額外擲一顆防禦骰。



攻擊距離1的鈦戰機，X翼戰機可以額外擲一顆攻擊骰。攻擊距離3的鈦戰機，鈦戰機可以額外擲一顆防禦骰。

摧毀船艦

當船艦卡擁有等同或超過於船體值的傷害卡時，該船艦被摧毀，被摧毀的船艦會放置在船艦卡上。



船體值

什麼時候從場上移除被摧毀船艦，會根據被摧毀的時間點有所不同：

- 如果船艦在交戰階段外被摧毀，它立即移除。
- 如果船艦是在交戰階段被摧毀，它會在與當前交戰船艦有相同優先值的所有船艦交戰完後移除，這規則又稱之為同時開火規則，代表著相同優先值的船艦其實是同時進行攻擊的。

逃離戰場

在船艦執行移動後，如果船艦底座有任何部分坐落在遊玩區域外，則該船艦逃離，視同被摧毀，將該船艦移除遊戲。

修復傷害卡

如果有效果指示玩家修復傷害卡，他們可以修復一張面朝上或面朝下的傷害卡，修復一張面朝上的卡，將該卡翻面至面朝下；修復一張面朝下的傷害卡，將該傷害卡丟棄至棄牌堆。

升級卡

升級卡代表著駕駛客製化的裝修船艦，例如裝載機器人或是安裝大砲。這些卡片會提供特殊的能力或另一種攻擊的方式。有許多種類的升級，由卡片左邊的圖示來區分不同種類的升級。

升級卡會在遊戲開始前安裝，第15頁的建立小隊部分會介紹安裝升級的流程。

當船艦安裝了升級卡，將卡片部分重疊在船艦卡或其他升級卡下方，讓文字敘述與美術露出。



裝備在X翼戰機的質子魚雷

特殊武器

不像是**主要武器**(顯示在船艦卡的紅色數字與開火弧圖示)，升級卡有著”**攻擊:**”字樣，像是質子魚雷就是一種特殊武器，船艦攻擊時可以選擇執行特殊武器攻擊來取代主要武器攻擊。

特殊武器有著以下的特徵：



· **弧需求**：這指示了武器從哪邊發動攻擊，目標必須在這弧內才能使用此武器發動攻擊。

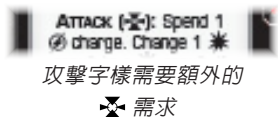
· **攻擊值**：這數字代表著攻擊方可以擲的攻擊骰數量。

· **距離要求**：攻擊距離必須符合所列的距離才能用此武器發動攻擊。

· **距離加成指示**：如果有飛彈的圖示顯示，代表距離加成並不適用於此武器的攻擊。



如果攻擊字樣旁有包含在括弧內的圖示，這圖示代表了額外的**攻擊需求**。船艦執行攻擊前需要先進過該行動。舉例來說，圖示代表攻擊方需要有一個專注指示物，當圖示出現則代表攻擊方需要先鎖定防禦方。



攻擊字樣需要額外的

需求

原力與充能

許多升級卡代表著有限的資源，像是武器的彈藥，這些卡片使用著標準的充能()，限制使用這些能力的頻率。

遊戲開始時，放置等同於每張卡片**充能上限**(金色數字)的充能指示物在卡片上，每個充能指示物放置為**啟動面**。



充能上限



標準充能
(啟動與未啟動)

卡片能力會指示玩家如何與何時使用該卡，當一個被使用時，將它翻面至未啟動面。

如果在充能上限旁有著小箭頭，結束階段都可以回復一個。當一個被回復時，將它翻回至啟動面。



回復箭頭

原力充能

有些駕駛能使用原力來影響戰場。駕駛能使用原力的會有**原力容量**(紫色數字)與**原力充能**。



船艦卡上的
原力容量



原力充能
(啟動與未啟動)

原力容量與和充能上限與是一樣的運作模式，但有額外的功能。當攻擊時的攻擊骰步驟中，船艦可以花費任意數量的，來將該數量的結果轉換為結果。當防禦時的防禦骰步驟中，船艦可以花費任意數量的，讓該數量的結果轉換為結果。

增加/減少移動困難度

總共有三種困難度的移動：紅、白與藍。如果有效果增加了移動的困難度，藍色改為白色、白色改為紅色。減少移動困難度時，紅色改為白色，而白色改為藍色。

船艦尺寸

所有包含在核心包內的船艦都為小型船艦，有著1-9/16英吋(4cm)的底座長度，X翼戰機的規則為小型船艦所寫，所以對小型船艦來說沒有任何特例。有些擴充則是有中型或是大型的船艦，與小型船艦的規則類似但有些微的不同，規則參考有更詳細的敘述。

不完整移動

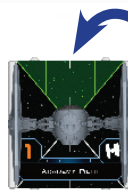
船艦通常都能完整的執行移動，這代表船艦在到達放置處時沒有任何阻礙，即使是穿越其他船艦，也只是代表移動板放置在該船艦上方，還是會進行完整的移動。

然而船艦有時候無法完整移動，放置在移動板末端時可能與其他船艦重疊，這會造成不完整移動，移動了較短的距離。

以下列步驟來執行不完整移動：

1. 沿著移動板後退，直到船艦沒有重疊另一艘船艦的底座，當這麼做的時候，請調整船艦位置，讓移動板的中線保持在船艦中間，對齊船艦中央虛線。
2. 一旦船艦沒有再與其它船艦重疊，將船艦放置在後退時最後碰觸到船艦的位置。這可能會造成船艦沒有離開其原本的位置。
3. 船艦跳過執行行動階段。

如同執行攻擊階段所提及，船艦能攻擊距離1-3的船艦，這代表著船艦不能攻擊距離0，也就是碰觸到的船艦。



當不完整移動要後退時，會使用到這條虛線。

進階移動

部分的移動為進階移動，有著額外的效果，核心包內的進階移動有以下：

寇奧格安迴轉〔R〕

寇奧格安迴轉讓船艦直線移動，接著在移動板末端轉向180度。這移動與同樣速度的↑移動一樣，但玩家是將船艦的前方導軌放置在移動板末端，而不是平常的後方導軌。



x翼戰機執行寇奧格安迴轉

如果船艦沒有完整執行移動，則船艦不會180度迴轉。

與多艘船艦重疊



1. x翼戰機嘗試執行(2⇨)移動，但看起來移動似乎會停留在鈦戰機的船艦上。



2. 儘管x翼戰機安全的通過了第一台鈦戰機，它還是與另一艘鈦戰機重疊了，必須進行不完整移動，沿著移動板上的線不斷後退。



3. 當船艦底板虛線與移動板中間的線對齊後，船艦慢慢後退，但船艦則是與第一艘鈦戰機重疊了，所以x翼戰機必須再後退。

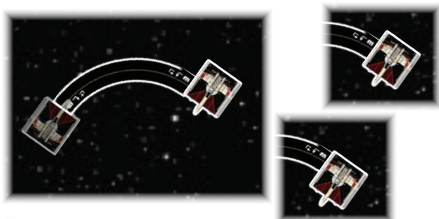


4. x翼戰機後退到與第一艘船艦不重疊後停下來，將x翼戰機放置在後退時最後碰觸到船艦的位置。。

塔隆翻滾(↶與↷)

左塔隆翻滾(↶)與右塔隆翻滾(↷)以緊湊的轉彎弧度到另一邊，再移動板的末端迴轉90度。

移動與同樣方向的↶或↷相同，但在玩家放置船艦在末端導軌前，船艦會以轉彎的方向順勢轉向90度，玩家放置船艦在移動板時，將底座側邊虛線對齊移動板前緣、中線或後緣。



X翼戰機執行塔隆翻滾並有三種最終的位置。

如果船艦沒有完整移動，則不會迴轉90度。

時間點與能力

如果有兩種能力在同一個時間點要做結算(舉例:交戰階段開始時)能力以玩家順序來結算，起始玩家在另一位玩家前結算自己所有的能力。

額外指示物規則

除了專注、閃避、鎖定與壓力指示物，還有許多指示物是用來追蹤不同的效果，以下是有關獲得和花費指示物的概念：

- 當船艦被指示獲得指示物時，從供應區拿取對應的指示物，放置在遊玩區域的該船艦旁。

- 當船艦被指示要花費指示物，或被指示移除指示物時，將該指示物從該船艦拿起放回供應區。

- 當船艦被指示將一個指示物轉移至另一艘船時，從該船移除那個指示物，並讓另一艘船獲得該指示物。

這些指示物的顏色也用來提醒玩家效果發生或移除的時間點，核心包的指示物有綠、橘、紅色，但有些擴充會有藍色指示物。

- 綠色指示物：這些指示物為圓形，有著正面的效果，會在結束階段時被移除。

- 橘色指示物：這些指示物是圓形的，有著負面效果，會在結束階段時被移除。

- 藍色指示物：這些指示物是方形的，有著正面效果，根據指示物的效果會有特定的移除方式。

- 紅色指示物：這些指示物是方形的，有著負面效果，根據指示物的效果會有特定的移除方式。

其它指示物

以下兩種指示物是包含在核心包內的，會根據不同的卡片效果來獲得這些指示物。

武器無效化指示物

當該船艦至少有一個武器無效化指示物(橘色圓圈)，該船艦會武器無效化，武器無效化的船艦不能執行攻擊。因為是圓形指示物，所以武器無效化指示物會在結束階段時被移除。



武器無效化指示物

離子指示物

對於小型船艦來說，擁有至少一個離子指示物；中型船艦，擁有至少兩個離子指示物；大型船艦至少擁有三個離子指示物，船艦就會被離子化，離子指示物是紅色的。



離子指示物

在計畫階段中，被離子化的船艦不能指派轉盤。

啟動階段時，沒有指派轉盤的離子化船艦在計畫階段會按照以下方式啟動：

1. 船艦跳過揭露轉盤步驟。

2. 在執行移動步驟中，被離子化船艦執行離子化移動，離子化移動是藍色的(1↑)移動。轉彎、困難度與速度都不能被改變，除非特殊的能力明確寫到影響離子化移動。

3. 在執行行動階段時，船艦只能執行👁️行動。

4. 在船艦完成這次啟動後，移除所有的離子化指示物。

許多特殊的武器不造成傷害，而是施加離子指示物給船艦，如果施加離子指示物，防禦方獲得等同記載數量的離子指示物。

障礙物

障礙物代表著駕駛在遊戲中會遇到各式各樣的額外挑戰，障礙物放置在第五頁的第四步驟有介紹，障礙物的效果如下所述。

經過或與障礙物重疊

障礙物不會使船艦不完整移動，如果船艦與障礙物重疊，船艦不需要從移動板後退，如果船艦經過或與障礙物重疊，它根據障礙物種類的不同而承受不同的效果：

- 隕石：在執行移動後，船艦擲一顆攻擊骰，在一 ✱ 結果，船艦承受一 ✱ 傷害；在一 ✨ 結果，船艦承受一 ✨ 傷害。不論擲骰結果如何，該船艦都跳過這輪執行行動的階段。

在交戰階段時，如果船艦與隕石距離0，則船艦不能執行攻擊。

- 殘骸雲：在執行完移動後，船艦獲得一壓力指示物並擲一顆攻擊骰，在一 ✨ 結果下，該船艦承受1 ✨ 傷害。

受阻的

如果攻擊方在測量攻擊距離，距離尺有經過一個或多個障礙物，則此次攻擊是受阻的，防禦方在這次防禦階段中可以額外多擲一顆防禦骰。

船艦也能讓攻擊受阻，但不像障礙物，這種受阻沒有基本效果，而是卡片能力可能會有相關聯。

ID轉盤指示物組裝

ID轉盤指示物用來與移動轉盤組合（移動轉盤升級套件），每個派系都有販售（分開販售）。



建立小隊

遊玩X翼戰機主要有兩種模式。

快速組隊

這模式提供了玩家預先組好的船艦來做選擇，每艘船艦都有著快速組隊卡，記載著這些船艦的升級選項，每個選項包含了船艦卡、裝備卡與威脅指數（以橫槓1-5來表示）。威脅指數代表著駕駛與升級卡組合的大致強度。



這個路克的選擇威脅指數有3，根據名字下方3條完整的橫槓得知。

遊玩快速組隊模式的遊戲，玩家必須同意一定數值的威脅指數，對於3"x3" (91cm)的正常遊戲來說，遊玩威脅指數8。你會需要核心包以外的船艦來達到這威脅指數。

接著雙方玩家根據快速組隊卡上的組合來加總威脅指數，舉例來說，玩家如果僅有此核心包，他們可以建立一個威脅指數達3的小隊，然後選取包含在本產品的伊登 瓦西歐與學員駕駛的快速組隊卡。

小隊分數

如果玩家想要完全選擇自己的駕駛與升級卡，他們可以運用小隊分數來建立小隊，當遊玩3"x3" 遊玩區域的遊戲時，組隊分數以200分為上限。

這種方式建立小隊時，玩家必須從行動裝置下載官方X翼戰機小隊建立器，或至X-wing.com。X翼戰機小隊建立器解釋了小隊分數建造的規則，也自動運作這些規則，讓玩家不至於建立了不符合規則的中隊，網站也提供了可印製出來的卡牌列表，與他們的小隊分數費用與升級選項。

獨特

有些卡片為獨特卡，在名字的左邊會有一個圓點（•），中隊內不能有兩個相同名字的獨特卡，這規則適用所有的模式。

舉例來說（•）天行者路克在名字左邊有一點，所以在列表中只能有一張卡名為“天行者路克”，不論是船艦卡或是升級卡。

車輪戰

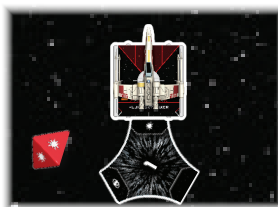
除了一般的對戰，玩家們也可以享受車輪戰，操作著一系列危險度遞增的船艦。要進行一場車輪戰，玩家按照快速組隊卡來建立威脅指數為4的小隊(如果只有使用到核心包，請參見下方核心車輪戰)。

接著玩家開始設置遊戲，在放完障礙物後，起始玩家放置超空間標記1至遊玩區域，它必須放置在與所有障礙物距離0以外、與遊玩場地邊緣距離1以外，接著由另一位玩家按照前述的限制來放置超空間標記2，但與標記1必須超過距離3。



超空間標記1

在結束階段時，如果船艦在該回合被摧毀，玩家從收藏內的快速組隊卡上選擇一到兩位駕駛，其威脅指數總和比被摧毀船艦的威脅指數大1。接著玩家選擇其中一個超空間標記並擲一顆攻擊骰，將船艦放置在遊玩區域超空間標記對應處。在✱結果下，玩家可以選擇標記的任意一邊。



擲出 ✱ 結果，所以X翼戰機放置於對應圖示那一側。

如果放置船艦會導致與其它船艦重疊，以順時針方向放置在下一個可以放置的一邊，如果都沒有辦法放置，重複放置的步驟，將船艦放置在另一個超空間標記旁。

在一輪結束後，如果玩家摧毀的敵方船艦威脅指數總和大於預設威脅指數的兩倍時，則該玩家獲勝!如果雙方玩家都達到此條件，持續進行到一方有著更高的總和。

核心車輪戰

不進行建立小隊，反抗軍玩家直接用快速組隊上的藍色中隊護衛組合，帝國玩家則由兩艘學員駕駛開局。

如果藍色中隊護衛被摧毀，反抗玩家可以替換為天行者路克或賈克波金斯的快速組隊。如果這艘船艦再次被摧毀，帝國玩家獲得勝利。



如果學員駕駛被摧毀，帝國玩家替換伊登瓦西歐或瓦倫 魯德的快速組隊組合，如果另一艘學員駕駛也被摧毀，則替換為剩餘的一名駕駛。

如果反抗軍玩家摧毀三艘鈦戰機，反抗軍玩家獲得勝利。



核心之外

在X翼戰機這廣大的宇宙中，還有許多刺激的冒險等待著你!作為反抗勢力玩家，你可以駕駛最受歡迎的千年鷹與鬼影號，如果你是帝國勢力玩家，讓你的對手臣服在達斯維達的鈦先進型X1原型機或你最喜歡類型的鈦戰機吧!你也可以選擇加入惡棍與罪犯的勢力，從最有名的賞金獵人波巴費特到扎庫斯，以及更多凶狠的罪犯。

接下來的段落提供你擴充會出現什麼樣的概念，這份總表讓你能夠快速上手，玩家們在擁有擴充前是不用學習這些規則的。這些更詳細的概念規則可以在X-Wing.com內的規則參考看到。

新的行動

以下的行動會在擴充出現。

計算〔👁️〕

當船艦執行👁️行動時，船艦獲得一計算指示物，指示物為綠色、圓形。船艦可以花費一個計算指示物來將一個👁️結果改變成✳️或➖結果。



計算指示物

匿蹤〔👁️〕

當船艦執行👁️行動時，它獲得一匿蹤指示物，為藍色的指示物，匿蹤的船艦會有以下的效果：



匿蹤指示物

- 該船敏捷值提高2。
- 該船艦武器無效化。
- 該船艦無法再次執行匿蹤或獲得第二枚匿蹤指示物。

在系統階段，每個匿蹤的船艦可以按照以下敘述來選擇花費匿蹤指示物來現蹤：

- 小型船艦：該船艦必須選擇用(2↑)的移動板來做衝刺或翻滾。
- 中型或大型船艦：它們必須選擇用(1↑)的移動板來做衝刺或翻滾。

協同〔⚡〕

當船艦執行⚡行動時，他選擇距離1-2的友方船艦，該船艦執行一個行動。

干擾〔📡〕

當船艦執行📡行動時，它選擇一距離1的船艦，並將干擾指示物給該船艦，干擾指示物為橘色、圓形。



干擾指示物

當船艦被干擾時，造成該船艦被干擾的玩家可以選擇移除被干擾船艦的一個綠色指示物，或是解除其鎖定目標，如果這兩個效果其中之一被結算，則丟棄干擾指示物，如果兩個效果都無法被結算，則保留在該船的干擾指示物，之後被干擾船艦獲得綠色指示物或鎖定目標時，移除其綠色指示物或解除其目標鎖定，接著移除干擾指示物。

與離子相同，有些武器施加干擾指示物而不是造成傷害，如果攻擊施加了干擾指示物，防守方獲得等同於指示數量的干擾指示物。

強化〔👁️〕

當船艦執行👁️行動時，該船艦獲得前方或後方的強化指示物，這指示物為綠色、圓形。

當被強化的船艦防禦時，如果攻擊方在與強化指示物對應的完整弧內(☉或☾)，減少1點所造成的傷害，到最小值1。



前方強化指示物



後方強化指示物



這範例中，VT-49殲滅者有著前方的強化指示物，這效果只會在那台X翼戰機攻擊時發動效果。

裝填〔🔧〕

當船艦執行🔧行動時，按照以下的步驟來進行裝填：

1. 選擇船艦其中之一的裝備🔧、🔧或🔧，其充能少於🔧上限。
2. 那張卡回復一🔧。
3. 船艦獲得一武器無效化指示物。

迴轉〔🔄〕

當船艦執行🔄行動時，迴轉砲塔指向至所選擇、不同的弧(後面會詳述)。



單向砲塔弧指向

猛烈衝刺〔🏃〕

當船艦執行🏃行動時，按照以下步驟執行：

1. 玩家選擇船艦移動轉盤上的一個移動，這移動必須與船艦這輪執行過的移動相同速度。
2. 船艦執行所選擇的移動。
3. 船艦獲得一武器無效化指示物。

船艦只能在執行行動步驟來執行🏃行動。

牽引指示物

船艦根據其大小，當有著不同數量的追蹤指示物，代表該船艦被牽引，小型船艦至少一個牽引指示物，中型船艦至少兩個牽引指示物，大型船艦至少三個牽引指示物。牽引為橘色圓形的指示物。



追蹤指示物

在船艦被牽引後，對手玩家可以選擇下列之一的效果：

- 船艦執行一個用(1↑)移動板的翻滾，為其決定翻滾的方向與最後停留的位置。
- 船艦執行(1↑)移動板的衝刺。

這翻滾或衝刺行動能造成船艦重疊障礙物，且不算執行行動。

在交戰階段時，船艦至少有一個牽引指示物時，其船艦少擲一顆防禦骰。

與離子相同，有些武器施加牽引指示物而不是造成傷害，如果攻擊施加了牽引指示物，防守方獲得等同於指示數量的牽引指示物。

狀態卡

狀態卡會因為船艦或是升級卡的效果而發配給船艦，這有著持續的遊戲效果。狀態卡在發配前是不會在場的，當狀態卡被發配後，結算該卡片文字。



狀態卡

在船艦被發配狀態卡後，將對應的狀態標記放置在該船艦旁來提醒著卡片的持續效果。



狀態標記

弧

除了☉(前弧)與☾(靶心弧)前面有提及過，還有其他種類的弧，這些弧有時候在主要或特殊武器攻擊使用，或卡片效果時使用。

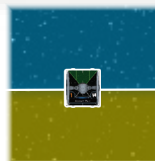
標準弧

有四種類的標準弧，由十字劃分為四個相鄰的弧，除了☉(前弧)，也有☾(後弧)與兩個側弧。



半圓弧

船艦底板側邊有條虛線來區分兩個半圓弧，有☉(前半圓弧)與☾(後半圓弧)。



砲塔弧 ☉與☾

總共有兩種類型的砲塔弧指示物，☉(單向砲塔)與☾(雙向砲塔)，在設置階段，船艦有著主要或特殊☉或☾武器，將對應的砲塔指示物加在底座上。

由砲塔指示物指向的標準弧，即為開火弧，當船艦執行一次☉攻擊，它可以攻擊在☉弧內的目標。

有著雙向砲塔的船艦，視為有兩個反向的☉。



HWK-290可以往
右邊攻擊



這艘改裝YT-1300能
夠同時攻擊左邊與
右邊。

友方與敵方

許多的能力都提及友方與敵方船艦，是相對的概念，船艦對於自己小隊內都是友方，而對手小隊的船艦則是敵方，而船艦對自身而言也是友方。

裝置 ☉

每個☉(裝置)升級卡讓船艦來投擲或是發射特定種類的裝置，會有額外的規則來介紹它們如何行動。

炸彈

炸彈是一種在啟動階段結束會引爆的裝置，影響附近的船艦。

水雷

水雷為當船艦經過或與其重疊時引爆，影響附近的船艦。

投擲與執行裝置

按照以下的步驟來投擲裝置：

1. 拿取升級卡上所提及的移動板。
2. 將移動板放置於船艦的後方導軌。
3. 將裝置從升級卡放入遊玩區域，放置在後方軌移動板的對面，連接著移動板，接著移除移動板。

按照以下的步驟來發射裝置：

1. 拿取升級卡上指示的移動板。
2. 將移動板放置於船艦前方的導軌。
3. 從升級卡上拿取裝置放入遊玩區域，並將裝置放在移動板的另一端，接著移除移動板。

其它移動

有些船艦能夠執行進階移動：

席格諾斯迴圈（↖或↗）

↖（左席格諾斯迴圈）與 ↗（右席格諾斯迴圈）讓船艦以微彎的角度前進到另一端，接著將船艦迴轉，這與↖和↗的移動是使用相同的移動板。

停滯（■）

■（停滯）不讓船艦進行移動與離開原本的位置，這種移動不使用移動板，但船艦視為有執行過移動了。

直線倒退（↑）

與轉彎倒退（↖與↗）

倒退移動讓船艦向後方移動，而非前方。在移動開始前，將移動板放入船艦後方導軌，拿起船艦後，也將船艦的前方導軌放入移動板的另一端。

供應區

有些卡片能力可以讓船艦放置在供應區。被放在供應區的船艦會被放在它的船艦卡上，不發配它轉盤，它也不能執行行動。船艦在供應區時所有的卡片效果都不發動，除非卡片上面有明確說明在供應區也能發動效果。可以放置在供應區的船艦會有效果讓它加入遊玩區域。

入庫與佈署

有些能力讓船艦可以裝載在其他船艦內，如果卡片能力指示船艦入庫另一艘船艦，被入庫的船艦放置於供應區。被入庫的船艦在之後的系統階段可以被佈署，或是裝載船艦的船被摧毀時可以進行緊急佈署。更詳細的規則都可以參閱規則參考。

銘謝

Second Edition Game Design & Development: Frank Brooks with Max Brooke and Alex Davy

First Edition Game Design: Jay Little

First Edition Game Development: Adam Sadler, Brady Sadler, and Steven Kimball

Producer: Derrick Fuchs

Editing: Robert McCowen

Proofreading: Allan Kennedy

Miniatures Game Manager: John Shaffer

Graphic Design: Shaun Boyke with Duane Nichols and Evan Simonet

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Mark Molnar

Interior Art: Matt Allsop, Matt Bradbury, Blake Henriksen, Imaginary FS Pte Ltd, Lukasz Jaskolski, Jorge Maese, Mark Molnar, Nicholas Stohlman, and Jose Vega

Art Direction: Crystal Chang

Managing Art Director: Melissa Shetler

Sculpting: Jason Beaudoin and Benjamin Maillet

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Long Moua

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Andrew Navaro

Special thanks to Gavin Duffy, Geordan Rosario, & Grover Murphy

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Mishary Alfari, Hilal Almutairi, James Ayers, Greg Berezowksy, Eric Berling, Jeff Berling, James Blakley, Nick Bond, Frans Bongers, Joel Brygger, Jon Bushman, Audrey Carstensen, Jeremy Chamblee, Quinn Coveney, Sean Coveney, Andy Davis, Peta Dyken, James Elhardt, Mark Fletcher, Mathias Freisl, Jason Gorr, Chris Graf, Iain Hamp, Cath Hare, Paul Heaver, Brent Hengeveld, Daniel Hoffman, Matt Holland, William Humphreys, Jesse Jirousek, Kevin Kawada, Nassim Ketita, Eric Lalande, Jimmy Le, Nam-my Le, Garrett Lowe, Stefan Ludwig, Daniel Mahony, John McCullough, Dan Morriss, Grover Murphy, Tim Murphy, Alexander Nobles, Jason O'Gorman, Angelic Phelps, Joseph Phelps, Wade Piche, Daniel Poppe, Dustin Poskochil, Wieger Prins, Geordan Rosario, Gianni Rossi, Alex Saunders, Ken Saunders, Vincent Schilderman, Andrew Schlueter, Hart Shafer, Stephen Sherwood, Brian Siela, Till Simon, Joseph-Ira Smith, Sam Talley, Derek Tokaz, Jesse Tonkay, Dan Topczewski, Jeremy Trad, Jason Trowbridge, Jens van den Berg, Joost van Gijn, Nick White, Chris Wilson, Jelle Zuring

© & ™ Lucasfilm Ltd. No part of this product may be used without specific written permission. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

快速總覽

遊戲中的一輪

1. 計畫階段：每位玩家秘密的為自己的船艦各自選擇移動，指派這些面朝下的轉盤。
2. 系統階段：由優先值低到高的順序來進行，每艘船艦如果有在系統階段可以使用的效果，現在結算這些效果。
3. 啟動階段：由優先值低到高的順序來進行，每艘船艦揭露其轉盤，執行上面的移動，接著可以執行一次行動。
4. 交戰階段：由優先值高到低的順序來進行，每艘船艦可以執行一次攻擊。
5. 結束階段：玩家們移除所有圓形指示物。

距離加成

當使用主要武器來進行攻擊，或特殊攻擊有距離加成圖示：

距離1: 

距離3: 



距離加成
不適用。

行動列表

-  翻滾：側面的使用移動板(1↑)。
-  衝刺：用(1↖)、(1↑)或(1↗)的移動板向前移動。
-  計算：獲得1計算指示物。
-  匿蹤：獲得1匿蹤指示物。
-  協力：距離1-2的友方船艦執行一個行動。
-  閃避：獲得1閃避指示物。
-  專注：獲得1專注指示物。
-  鎖定：給予距離0-3的一艘船艦鎖定指示物。
-  干擾：一艘距離1的船艦獲得1干擾指示物。
-  強化：獲得1前方或1後方強化指示物。
-  裝填：回復、上的1。
-  迴轉：迴轉你的砲塔弧角指向。
-  猛烈衝刺：與剛剛相同的速度再一次移動。

執行攻擊

1. 宣告目標
 - a. 測量距離
 - b. 選擇武器
 - c. 宣告防禦方
 - d. 支付費用
2. 攻擊骰
 - a. 擲攻擊骰
 - b. 防禦方修正攻擊骰
 - c. 攻擊方修正攻擊骰
3. 防禦骰
 - a. 擲防禦骰
 - b. 攻擊方修正防禦骰
 - c. 防禦方修正防禦骰
4. 綜合結果
 - a.  結果取消  結果
 - b.  結果取消  結果
 - c. 決定攻擊是否命中
5. 造成傷害
 - a. 防禦方承受  傷害
 - b. 防禦方承受  傷害
6. 攻擊尾聲
 - a. 結算“防禦後”能力
 - b. 結算“攻擊後”能力
 - c. 可能執行額外攻擊

指示物列表



標記列表

