

# 先锋军双人模式

您可以通过先锋军模式与朋友进行快速、有趣的战锤西格玛时代小规模交锋战。但如果有一位朋友都想与您的先锋军一较高下怎么办？别担心，接下来我们将为您介绍先锋军双人模式的\*\*游戏规则\*\*！

这些规则将说明如何使用现有的先锋军套装与朋友组队，同另一个双人玩家小队在阿奎夏、盖伊岚或煞伊许展开战斗。

您将需要 2 个先锋军游戏包——《烈火与翠玉》或《幽沙与枯骨》均可——且每位玩家都需要一支先锋军。

## 双倍先锋军！

先锋军双人模式也十分简单，可进行较大规模的先锋军游戏！只需 2 位玩家各拥有一本《烈火与翠玉》或《幽沙与枯骨》即可；如果您想尝试，也可以运用下列规则，与您的对手各控制 2 支先锋军展开对战。您可以率领目前收集的所有军队踏上桌面战场——如果您拥有来自同一阵营的 2 支先锋军队，例如西格玛之城或食人魔大胃部部落先锋军，便可以召集一支前所未有的主题大军！





## 战斗设定

# 先锋军双人模式

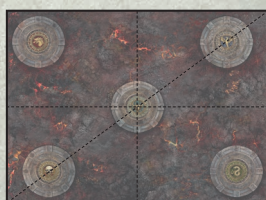


在一场你死我活的战斗之后，两位将领又将面对共同的敌人，摆在他们面前的选择似乎只剩下了一个。怀揣着聊胜于无的信任，他们率领各自仅剩的军队踏上了战场，准备击溃敌人、夺取胜利。

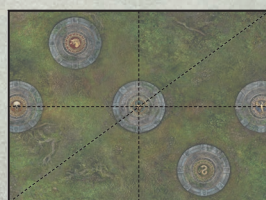
在先锋军双人模式中，您将与一位朋友携手，共同对抗另一个由 2 名玩家组成的团队。作为一个团队，你们需要协商决定使用哪个先锋军战斗包：《烈火与翠玉》或《先锋与枯骨》。决定之后，遵循下列规则展开游戏。

### 战前流程

1. 每位玩家各选择一支先锋军。同一团队的玩家必须选择不同的先锋军。
2. 同一团队的玩家通过拼骰决定团队**霸主**。当团队无法达成一致时，由**霸主**进行最终决定。
3. 同一团队的玩家各掷一枚骰子且将掷骰结果相加。掷骰结果较高的团队赢得拼骰。这就是**双人模式拼骰**。**双人模式拼骰**的赢家决定哪个团队是**进攻团队**，哪个团队是**防守团队**。
4. **进攻团队**的玩家为各自的先锋军选择军团技能与强化。随后再由**防守团队**的玩家各自进行选择。
5. **防守团队**选择玩家们的战斗地点。若使用《烈火与翠玉》，则选择阿奎夏或盖伊岚：

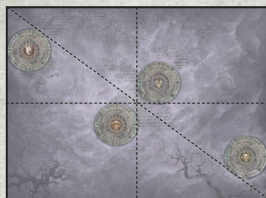


阿奎夏

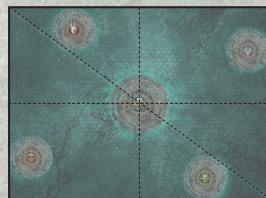


盖伊岚

若使用《幽沙与枯骨》，则选择欧希亚或多罗拉姆：



欧希亚



多罗拉姆

**防守团队**按照所选地点相应的**界域地图**（第 3 页）所示放置 2 张**界域战场**。

6. **防守团队**选择 1 张**部署地图**（第 3 页）并决定双方团队各拥有哪一块领地。
7. 如果使用《幽沙与枯骨》战斗包，则**防守团队**按照**部署地图**所示部署神秘地形（若有）。
8. 如果使用《烈火与翠玉》战斗包，则**防守团队**部署 2 个大型地形模型与 2 个小型地形模型。随后**进攻团队**进行同样的操作。

如果使用《幽沙与枯骨》战斗包，则**防守团队**部署 A 组地形（大型墙面与小型篱笆）和 B 组地形（小型墙面和大型篱笆）。随后**进攻团队**进行同样的操作。

所有地形模型部署时，都必须被部署在完全位于己方领地之内、位于其他所有地形模型 6" 之外、且位于两条战场长边和敌方领地 3" 之外的位置。地形模型不能被部署在部分或完全位于目标上方的位置。

### 部署

不要按照核心规则部署军队。作为替代，**进攻团队**的一位玩家先将自己军队中的所有单位部署，随后由**防守团队**中的一位玩家进行部署，然后再轮到**进攻团队**的另一位玩家，最后是**防守团队**的另一位玩家。每个单位都必须被部署在完全位于己方领地之内、且位于敌方领地 6" 外的位置。

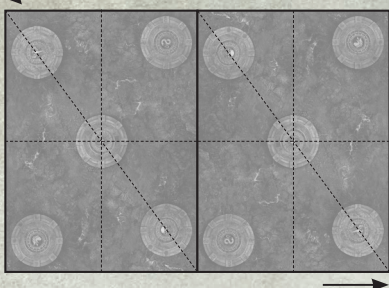
### 战斗长度

战斗将持续 4 个战斗轮次。

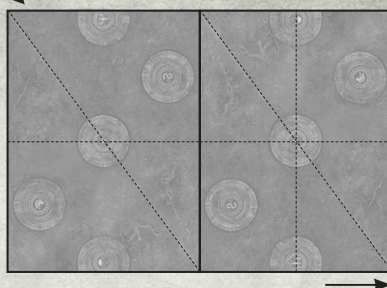


# 《烈火与翠玉》界域地图

阿奎夏

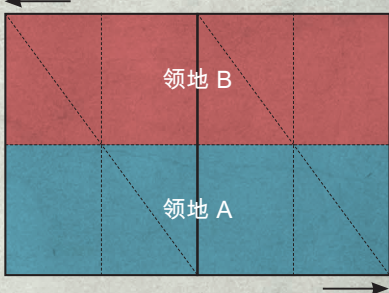


盖伊岚

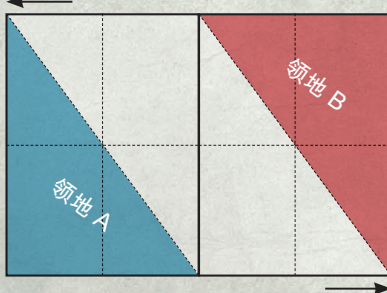


# 《烈火与翠玉》部署地图

部署选项 1

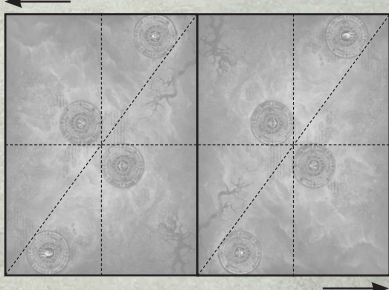


部署选项 2

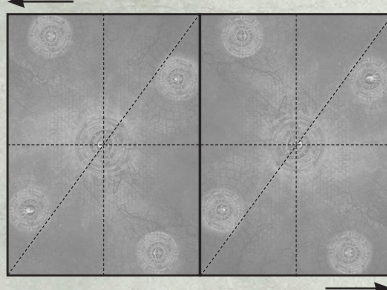


# 《幽沙与枯骨》界域地图

欧希亚

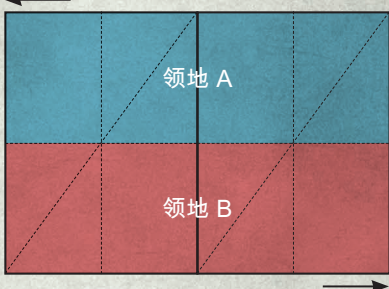


多罗拉姆

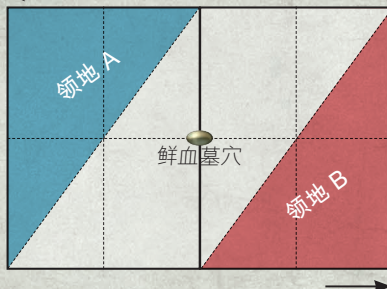


# 《幽沙与枯骨》部署地图

部署选项 1



部署选项 2





## 特殊规则

### 双人模式

先锋军双人模式战斗使用下列规则:

- 所属团队中另一位玩家控制的单位也算作己方单位, 但您的先锋军所拥有的任何影响或针对己方目标的规则都只能影响或针对您自己的先锋军中的单位。
- 对手团队的先锋军中的单位都是敌方单位。
- 如果有战斗战术要求您控制一个指定目标(例如“控制德拉克西翁”), 则您的团队必须要将两个同名的目标都控制才能完成那个战斗战术。
- 如果有战斗战术要求您控制一个地形模型(例如“控制敌方领地内的大型地形模型”), 则您的团队必须要将符合要求的两个地形模型都控制才能完成那个战斗战术。
- 当规则要求“玩家进行拼骰”时, 进行**双人模式拼骰**。
- 在交替选择单位使用**近战技能**时, 一个团队从其 1 支先锋军中选择 1 个单位, 随后另一个单位从其 1 支先锋军中选择 1 个单位, 以此类推。

### 准备先锋军牌堆

一位玩家拿取本次战斗使用的先锋军战斗包的**机变牌堆**与所选的界域地图, 对机变牌堆进行洗牌, 正面朝下放置在战场的一旁(不使用另一组机变牌堆)。

随后, 双方团队各拿取本次战斗使用的先锋军战斗包的 1 组**战斗战术牌堆**, 对其进行洗牌, 正面朝下放置在对战期间方便拿取的位置。

### 战斗轮次开始流程

如果当前为第一战斗轮次, 那么**进攻团队**选择哪一方玩家开始第一回合。如果是其他战斗轮次, 那么玩家进行**先手掷骰**(核心规则, 12.0)。

1. 判断**劣势方**(核心规则, 12.0)。
2. 抽取**机变卡片**(见对侧栏)。
3. 玩家抽取**战斗战术卡片**(见对侧栏)。
4. 使用时机为**战斗轮次开始**的技能。

### 机变卡片

在**每个战斗轮次开始时**, 抽取一张**机变卡片**。抽取后立即按照卡片上的规则继续玩游戏。

### 战斗战术卡片

在**第一战斗轮次开始时**, 双方团队各抽取 3 张**战斗战术卡片**来组成共享手牌。

在接下来的每个战斗轮次开始时, 双方团队再次抽取战斗战术卡片, 直到共享手牌数量为 3 张。在此之前, 可以选择**舍弃**手中任意数量的战斗战术卡片。被舍弃的卡片正面朝上。同一团队的两名玩家可以共同完成团队的战斗战术。

### 抢占先机

如果在上一个战斗轮次中进行第二回合的玩家团队进行**先手掷骰**获胜, 并选择**先进行回合**, 那么这种情况被称为**抢占先机**。若一个团队抢占先机, 则团队玩家在这个战斗轮次中不能抽取任何战斗战术卡片, 除非此团队是劣势方, 并且双方的胜利点数差距为 5 点或以上。

### 胜利点数

双方团队在**各自的每个回合结束时**按照下列方式获得胜利点数:

- 如果您的团队控制**两个或更多目标**, 则获得 1 点胜利点数。
- 如果您的团队控制**四个或更多目标**, 则获得 1 点胜利点数。
- 如果您的团队控制的目标数量**大于对手团队**, 则获得 1 点胜利点数。
- 您的团队在当前回合中**每完成一个战斗战术**, 便获得 1 点胜利点数。

### 辉煌胜利

在战斗结束时, 拥有**最多胜利点数**的玩家团队为**胜者**。如果双方团队的胜利点数数量相同, 那么战斗为**平局**。