

# STRIVE in the SQUARES



GOTTAZ

ゴッパズ

2023/5/13 Ver.1.0

## 內容物

棋子上寫有能力和數字。可以使用正面或反面來作為不同的棋子。正反面的數字加起來為6。**1**  
圖板為組裝式的，組裝後成為5x5的棋盤。**2**

## 遊戲目的

在棋盤的中央橫排上放置3枚自己的棋子即可獲勝。**3**

## 遊戲準備

每個玩家準備10枚棋子。討論並選擇本次遊戲中將使用的棋子。雙方使用相同的棋子。**4**

### 注意

10枚棋子的組合必須符合以下規定。

<sup>1</sup>: 正反面的數字  $\frac{1}{5}$  4牌、 $\frac{2}{4}$  4牌、 $\frac{3}{3}$  2牌 **5**

## 遊戲進行方式

通過剪刀石頭布等方式決定先攻玩家。

玩家回合時，從以下三個行動中選擇一個行動進行：

①選擇一枚手中的棋子，並以任意一面放置在自己的陣地（最靠近自己的橫排）。**6**

棋子一旦放置，除非有能力效果，否則不能翻面。**6**

②將棋盤上的一枚棋子向前後左右移動一格。**7**

③使用棋子的能力。**8**

能力分為啟動能力和常駐能力。常駐能力不需要宣告啟動。

能力的詳細請參閱附頁的能力介紹1、2。

接著輪到對手的回合，雙方輪流進行，直到其中一方達成勝利條件為止。

### 注意

執行行動時，必須遵守以下基本規則：

<sup>2</sup>: 同一橫排的棋子力量數字總和不能超過8。

雙方確認自己的棋子數字，使用能力時也需要注意。

<sup>3</sup>: 自己的棋子不能疊在自己的棋子上。

對手的棋子亦遵循此規則，使用能力時也需要注意。

當移動或使用能力時，若自己的棋子和對手的棋子重疊，將發生戰鬥。**9**

此時，數字較大的棋子會留在棋盤上，數字較小的棋子將返回持有者的手牌。

若數字相同，則雙方的棋子都返回各自的手牌。

## 遊戲的勝利方式

移動或使用能力後，若有三枚你的棋子仍留在中央橫排，你就會獲勝。**1**

## 專家規則

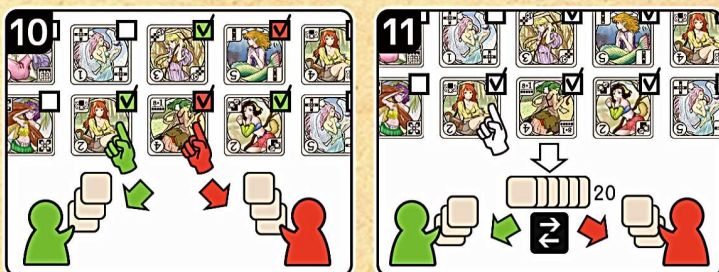
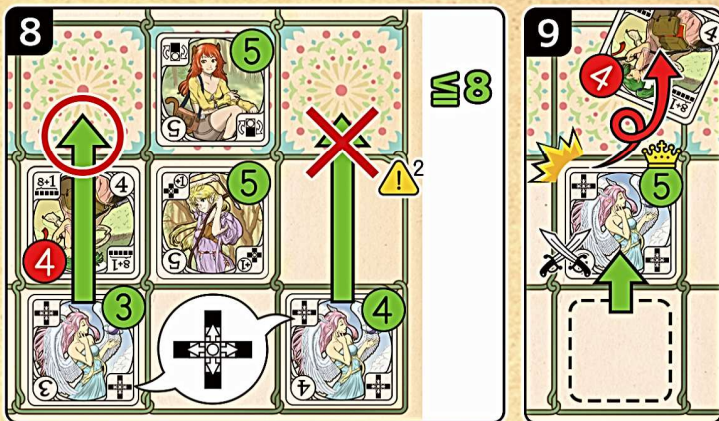
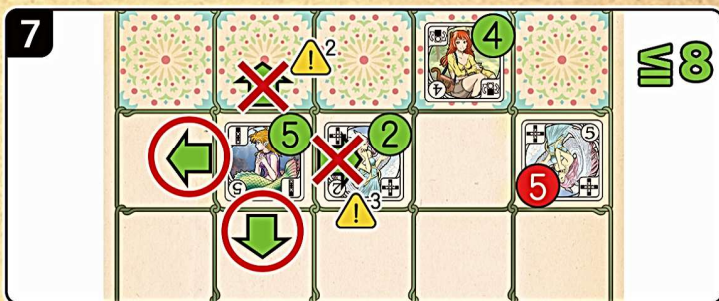
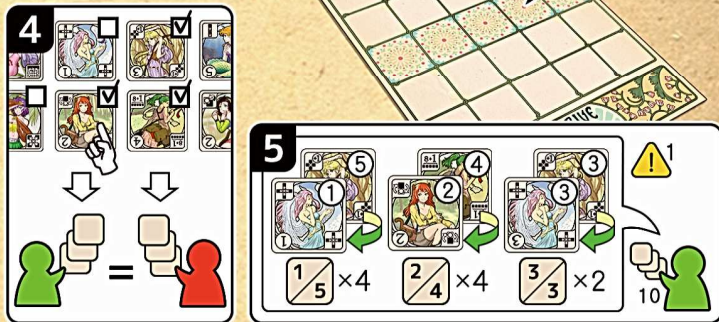
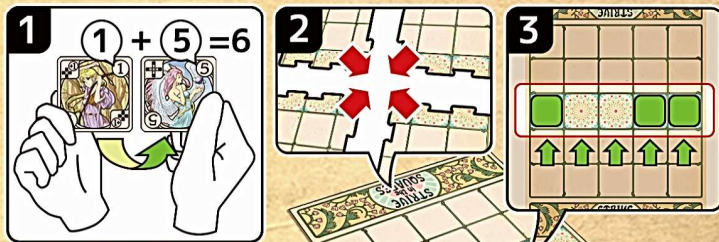
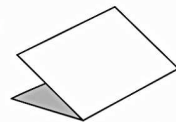
準備棋子時，根據「遊戲準備：<sup>1</sup>」以下列方法來選擇棋子。

方法1: 玩家各自選擇10枚自己喜歡的棋子。**10**

方法2: 輪流選擇自己喜歡的棋子直到10枚。對手選擇過的棋子不能再選擇。**11**

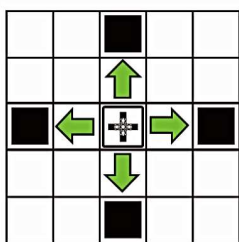
## 內容物

棋盤  
x1



# 能力介紹1

## 飛躍

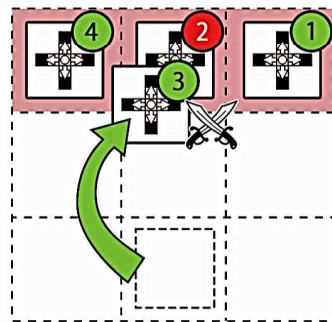


<啟動能力>  
可以向上下左右移動二格。

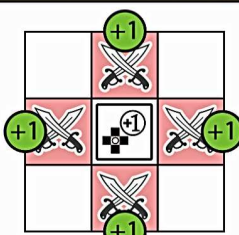
### 使用「躍進」能力的範例

你嘗試使用「飛躍3」的能力，移動到中央橫排。

1. 檢查是否能夠使用「飛躍3」移動。該排的力量數字上限為8。
2. 由於有「飛躍4」和「飛躍1」，因此數字小於或等於3的棋子可以移動到同一排。
3. 可以移動，因此使用「飛躍3」能力並移動至中央橫排。
4. 與對手的「飛躍2」進行戰鬥。
5. 數字較大的「飛躍3」留在場上，然後你的三枚棋子排成一排。你獲勝了。



## 支援

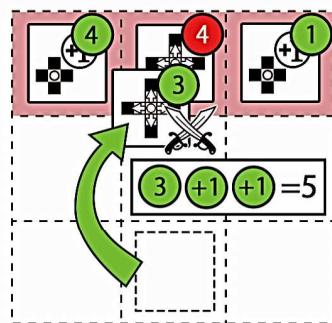


<常時能力>  
當此棋子相鄰的上下左右格發生戰鬥時，戰鬥中的己方棋子數字+1。

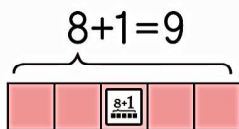
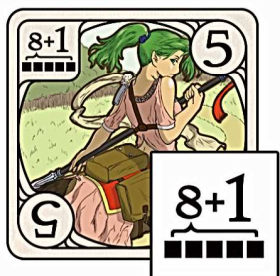
### 使用「支援」能力的範例

你嘗試使用「飛躍3」的能力，移動到中央橫排。

1. 如同「飛躍」能力的使用例，使用「飛躍3」能力移動至中央格。
2. 與對手的「飛躍4」進行戰鬥。首先檢查常駐能力。由於「支援」位於「飛躍2」的左右，戰鬥中的「飛躍2」的數字變為4。加算的數字不會受到橫排力量數字上限的限制。
3. 戰鬥中，數字變大的「飛躍2」留在場上，因此你獲勝。



## 補給

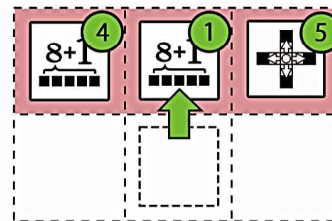


<常時能力>  
該橫排的力量上限+1。同橫排「補給」能力會累加。

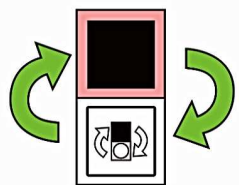
### 使用「補給」能力的範例

你嘗試將「補給1」移動到中央橫排。

1. 檢查「補給1」是否可以移動。並確認移動位置的常駐能力。此橫排有「補給4」，因此力量數字上限為8+1=9。
2. 此外，由於「補給1」的移動，橫排的力量上限變為8+1+1=10。
3. 棋子數字為4+1+5=10，因此可以移動，移動「補給1」。
4. 中央橫排有三枚你的棋子則獲勝。



## 交換

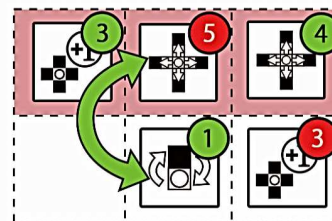


<啟動能力>  
與相鄰的棋子互換位置。可以交換自己的棋子或是對手的棋子。

### 使用「交換」能力的範例

你嘗試使用「交換1」的能力，與中央橫排上對手的「飛躍5」互換位置。

1. 檢查「交換3」移動後，該橫排的力量數字未超過上限，因此可以移動。
2. 同時檢查對手的「飛躍5」，移動後對手棋子所在的橫排數字也未超過上限，因此可以移動。
3. 使用「交換1」的能力，與對手的「飛躍5」互換位置。
4. 中央橫排有三枚你的棋子則獲勝。

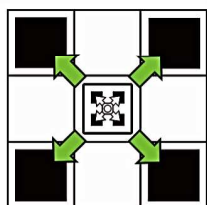


首次遊玩時，建議使用「能力介紹1」中的四種能力組合。



# 能力紹介2

## 斜動



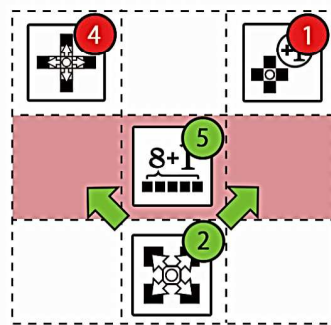
<啟動能力>  
可以斜向移動。

使用「斜動」能力的範例

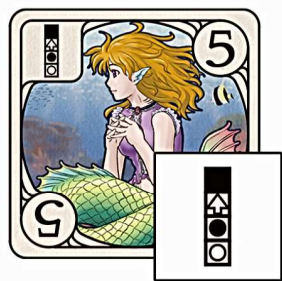
你嘗試使用「斜動2」的能力，移動到中央橫排。

1. 檢查「斜動2」是否可以移動。
2. 斜向前進有兩個方向可選，因此是一個優勢。

預測對手的動作並使用能力吧。



## 海嘯



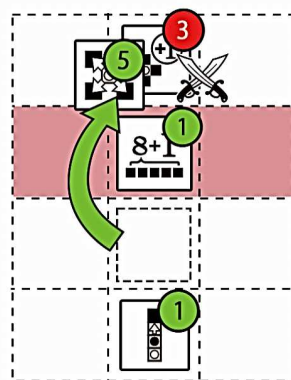
<啟動能力>  
將鄰接的上方棋子移動兩格。

使用「海嘯」能力的範例

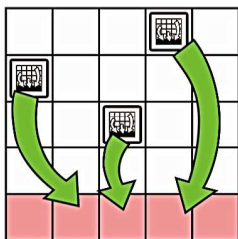
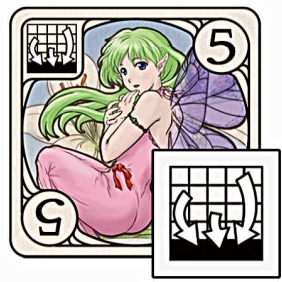
你嘗試使用「海嘯1」的能力，將「斜動5」移動到對手「援護3」所在的兩格外的位置。

1. 確認可以移動後，使用此能力。
2. 中途越過一枚自己的「補給1」。

由於戰鬥獲勝，將「斜動5」留在該格上。



## 跳躍

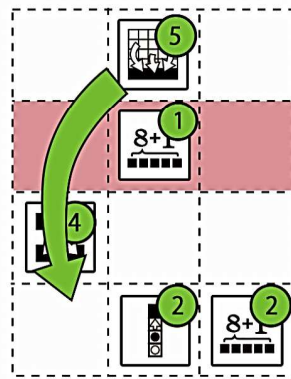


<啟動能力>  
可以從任何位置移動到自己的陣地中的任意格。

使用「跳躍」能力的範例

你嘗試將「跳躍5」移動到自己的陣地。

1. 檢查「跳躍5」是否可以移動。
2. 確認可以移動後，使用「跳躍5」的能力。你可以越過所有橫排返回，因此可以用較大的數字的「跳躍」棋子向前進攻並作為盾牌。



## 自轉



<啟動能力>  
可以翻面此棋子。

使用「躍進」能力的範例

你嘗試使用「翻轉5」的能力將其翻面。

1. 「翻轉5」翻面後變為「跳躍1」。
- 橫排的數字上限未超過，因此可以使用。
2. 中央橫排的數字總和變為4，使得「斜動4」可以移動到中央橫排。
- 通過調整橫排的總和數字，你可以擴大戰略的廣度。

