

Cave

CHESSWARRIOR

RULE BOOK

2017



Contents

Capture 1 : Introduction Game

- 1.1 Chesswarrior
- 1.2 History (เรื่องราวความเป็นมา)
 - 1.2.1 Seer is (Seer ดิโอ)
 - 1.2.2 Cross World & World Of Dark Ness (โลกของเหล่า Hero)
- 1.3 Hero Type

Capture 2 : Basic Game

- 2.1 Equipment For Play (อุปกรณ์สำหรับการเล่น)
 - 2.1.1 Hero Model (ตัวโมเดลสำหรับการเล่น)
 - 2.1.2 Data Hero (ข้อมูลของ Hero)
 - 2.1.3 Main Base (ฐานหลัก)
 - 2.1.4 Mana Counter (เมล็ดบอกพลังเวทย์มนต์)
 - 2.1.5 Damage Counter (เมล็ดบอกความเสียหาย)
 - 2.1.6 Obstacle (เครื่องกีดขวาง)
 - 2.1.7 Power Stone & Power Stone Counter (พื้นที่จุดนับคะแนนและเมล็ดนับคะแนน)
 - 2.1.8 Dice (ลูกเต๋า)
- 2.2 Basic Board (สนามสำหรับเล่น)
 - 2.2.1 Start Zone (พื้นที่เริ่มต้น)
 - 2.2.2 Battle Zone (สนามสำหรับต่อสู้)
 - 2.2.3 Obstacle Zone (ช่องว่างเครื่องกีดขวาง)
 - 2.2.4 Main Turn (จุดบอกเวลา)
 - 2.2.5 Checking Point Zone (ช่องนับคะแนน)

Capture 3 : How To Play

- 3.1 Level Player (ระดับของการเล่นเกม)
 - 3.1.1 Standard (ระดับมาตรฐาน)
 - 3.1.2 Expert (ระดับเชี่ยวชาญ)
- 3.2 Setting & Play Game
 - 3.2.1 The Building Team (การสร้างทีม)
 - 3.2.2 Show Selection Hero on Field (วางโชว์ Hero แต่ละฝ่ายที่จุด Setting)
 - 3.2.3 Building Battle Field (กฎการสร้างสนาม)
 - 3.2.4 Put Hero in Battle Field (กฎการวาง Hero)
 - 3.2.5 Start Game (เริ่มเกม)
 - 3.2.6 Checking Power Stone Point (การนับคะแนน)
 - 3.2.7 Win Game (การชนะ)

Capture 4 : Step Game & Phase Game

- 4.1 Step Turn (ขั้นตอนการทำงานของ Turn)
- Active & Inactive**
 - 4.2.Active (Hero พร้อมใช้งาน)
 - 4.2.1 Movement (ขั้นตอนเคลื่อนที่)
 - 4.2.2 Attack & Support (ขั้นตอนการโจมตี)
 - 4.3 Inactive
 - 4.3.1 Instant (ขั้นตอนการรัวขวาง)

- 4.3.1.1 instant & Interrupt
- 4.4 Skip (การข้าม Turn)
- 4.5 Passive (ความสามารถติดตัว)
- 4.6 Active Counter & Passive Counter

Capture 5 : Line Of Sight

- 5.1 Line Of Sight (Angle Of Sight)
- 5.2 Font Side of Target (FOT)
- 5.3 Area Of Effect (AOE)
- 5.4 Direct Line (DL)
- 5.5 Target ,Non Target & Feedback



Capture 1

Introduction Game



1.1 Chess warrior

คือ Easy for play & Hard for Think เป็นเกมที่เล่นง่าย ด้วยระบบการเล่นแบบใหม่ ที่ไม่มีเกมใดเหมือนและยังโดดเด่นด้วยการนำตัวโมเดลเข้ามาเล่นทำให้ดูมีมิติมากขึ้น สมจริงขึ้น อีกทั้งยังมีระบบสนามที่แต่ละรอบผู้เล่นจะต้องเผชิญกับสนามที่มีรูปแบบแตกต่างกันออกไป แม้จะเป็นทีมเดิมแต่ลักษณะการเล่นและวิธีการวางแผนก็จะแตกต่างกันออกไป ด้วยการมีระบบปรับความสมดุลของตัวโมเดลจึงไม่มีผู้เล่นตัวไหนที่เก่งเกินไป ทุกคนเท่าเทียมกันอยู่ที่จะจัดรูปแบบไหนมาเล่น วัตถุประสงค์กันในเชิงการวางแผน การรบแบบเต็มรูปแบบคำนวณ เปอร์เซ็นการเกิดขึ้นและการผิดพลาดได้



จุดเด่นของเกม

1. ตัวเกมออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นใหม่เข้าใจง่ายตามสไตล์รูปแบบของการ์ดเกม แต่ที่โดดเด่นกว่า คือมีตัวโมเดลเข้ามาเล่นจริงทำให้ได้อารมณ์ของการเล่นที่มีมิติมากกว่า สามารถสร้างจินตนาการได้มากกว่า
2. พื้นที่ที่ใช้ในการเล่นเป็นเพียงแค่กระดานหมากรุกเป็นสนามที่ทาง่ายที่สุดในโลก ซึ่งแตกต่างจากเกมอื่นๆ ที่ต้องการใช้พื้นที่กว้าง วิธีการเล่นซึ่งมีทั้งสายวัดและอุปกรณ์เพื่อต่อวัดระยะ
3. ตัวเกมถูกออกแบบมาให้เล่นง่ายและรวดเร็วเหมือนเล่นเกมการ์ดแต่มาในรูปแบบของเกมโมเดล ระยะเวลาที่เล่นเฉลี่ยอยู่ที่ 20 นาทีต่อเกม
4. ระบบการเล่นใช้ระบบที่เรียกว่า กลไกเวลา (Time Track) ซึ่งเกมที่มีอยู่ในท้องตลาดทุกเกมใช้ สลับตาเล่น (Turn Base) ข้อดีของระบบนี้คือจะเหมือนการจำลองเวลาขึ้นมาทำให้ระบบเกมมีมิติมากขึ้น เหมือนเราเล่นอยู่ในเวลาจริง
5. การขนย้ายซึ่งตัวเกมออกแบบตามลักษณะแนวคิดของการ์ดเกมคือออกไปเล่นง่าย ด้วยตัวเกมที่ใช้ผู้เล่นเพียง 5 ตัว จึงทำให้สามารถ

พกพาได้ง่าย แตกต่างโดยสิ้นเชิงกับเกมโมเดลแนวเดียวกันซึ่งเน้นกองทัพใหญ่จึงทำให้ขยับไปเล่นยาก

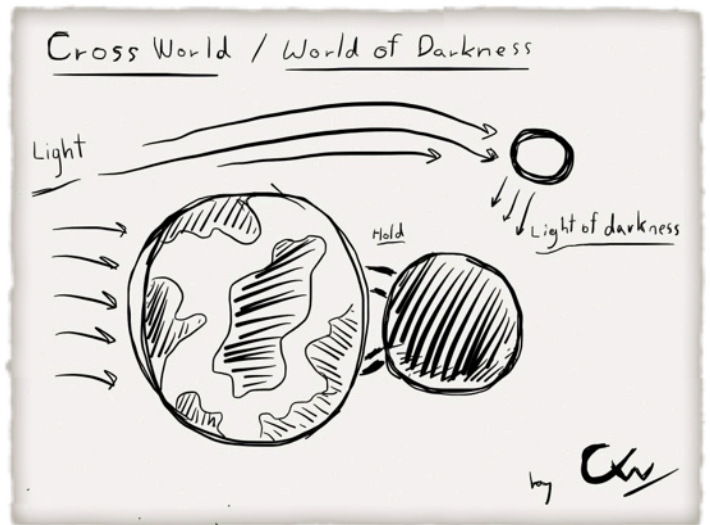




HISTORY

1.2.1 Seer

เด็กเช่นเดียวกับตำนานที่เล่าขานถึงเหล่าผู้ดูแลรักษาปกป้องและทำลายให้กระแสแห่งชีวิตหมุนต่อไปด้วยการเฝ้าดูและควบคุมจิตใจชักนำพาให้แรงอธิฐานสำเร็จ ผู้คนเรียก ผู้ที่ปรากฏกายเหล่านี้ว่า Seer จะเป็นผู้ดูแลรักษาสมดุลในดินแดนต่างๆ โดยมี The Old เป็นผู้ควบคุม ครั้งเมื่อเหตุการณ์ไม่คาดฝันก็ได้เกิดขึ้น The Old ศูนย์สิ้นและสลายออกแต่พลังเท่านั้นหาได้สลายไปตามตัว แต่หากพลังแตกออกเป็นส่วนเล็กส่วนน้อยและกระจายไปในดินแดนและส่วนต่างๆ Seer ทุกคนรู้ได้ทันทีว่าเวลาที่ตนเองจะยิ่งใหญ่ขนาดนั้นได้มาถึงแล้ว เพราะแม้กระทั่งเศษเสี้ยวพลังของ The Old ก็ทำให้ Seer คนนั้นมีพลังที่มหาศาล แต่ทว่า Seer เองก็ไม่สามารถจับต้องก้อนพลังอันบริสุทธิ์ได้ จึงจำเป็นต้องอาศัยเหล่าผู้คนที่อาศัยอยู่ในดินแดนนั้นส่งผ่าน ซึ่งเหมือนตัวกรองเพื่อส่งต่อไปยัง Seer เพราะฉะนั้น Seer เองก็ทำตัวกรองที่มีความสามารถมากพอที่จะแย่งชิงพลังเหล่านั้นมาให้ตนเอง สงครามแย่งชิงพลังจึงได้ถือกำเนิดขึ้นโดยเหล่า Seer ซึ่งครั้งหนึ่งเคยเป็นผู้รักษาสมดุลแต่ในเวลาีนี้ สมดุลเหล่านั้นได้หายไปอย่างสิ้นเชิง



เรื่องราวกล่าวถึง Hero ที่อาศัยอยู่ในโลกคู่ขนาน 2 ส่วน ได้แก่ Cross World ซึ่งเป็นที่เหล่า Seer มารวบรวมหาเหล่า Hero เพื่อที่จะรวบรวมพลังของ Power Stone โดยให้ข้อแลกเปลี่ยนกับความต้องการของ Hero เหล่านั้น Hero ที่เหล่า Seer รวบรวมหามานั้นก็เพื่อทำตามวัตถุประสงค์อันยิ่งใหญ่ ก็คือพลังอำนาจสูงสุดของ The Old และแทนที่ The Old ที่สาบสูญไป สงครามแย่งชิงพลังจึงได้ถือกำเนิดขึ้นและไม่รู้ว่าจุดจบของพลังที่มากมายมหาศาลนั้น จะจบลงได้อย่างไร หรือจะเป็นสงครามที่ไม่มีวันที่จะจบสิ้นไปจากโลก

เหล่า Hero ต่าง ๆ เหล่านั้นจะเคลื่อนเข้ามาในเรื่องราวต่างๆ ของประวัติศาสตร์ สงครามแห่งการแย่งชิงและการทำลายล้างและเรื่องราวต่างต่างนั้นได้เริ่มขึ้นจากการที่ประตูที่เป็นทางเชื่อมต่อของ Cross World และ World of Darkness ที่ชื่อ Gate of The end ถูกเปิดขึ้นทำให้พลังที่แตกต่างกัน แทรกแซงกันของพลังแห่งความสว่างและความมืด

POWER STONE

CHESSWARRIOR



ผู้เล่นจะรับบทเป็น “Seer” ที่จะควบคุมกองทัพ

ของตนเองในการแย่งชิงพลังแห่ง THE OLD การต่อสู้ในครั้งนี้จะถูกเรียกขานนามว่า Battle Of Legendary



HISTORY

ครั้งแรกเริ่มผู้คนบน Cross World ได้มีชีวิตอยู่อย่างปกติอย่างที่มนุษย์ธรรมดาสามารถอยู่ได้และเริ่มก่อตั้งกลุ่มต่าง แต่มีกลุ่มหนึ่งซึ่งโดดเด่นที่ฝึกฝนพลังต่างจากธรรมชาติ ซึ่งเรียกตนเองว่า “Ancient” เรียนรู้พลังที่ไหลเวียนอยู่ในธรรมชาติและเริ่มกระจายไปอยู่ทั่วดินแดนของ Cross World หลังจากเวลาผ่านไปเนิ่นนาน ผู้คนก็เริ่มก่อตั้งกลุ่มต่างๆ ที่มีอิทธิฤทธิ์ที่แตกต่างกันออกไปตามสภาพภูมิประเทศ แต่ทุกกลุ่มก็ยังเป็นพันธมิตรที่ดีต่อกัน มีการค้าขายกลุ่มต่างเริ่มก่อสร้างเมืองหลักๆ และแบ่งแยกออกเป็น 4 ดินแดนใหญ่ๆ วัฒนธรรมและธรรมเนียมปฏิบัติถูกแยกออกอย่างชัดเจนมากขึ้น

ช่วงเวลาที่ดินแดนคงอยู่ไม่นานสิ่งที่ทุกคนไม่คาดฝันและไม่รู้จักก็ได้ถูกเปิดขึ้นดินแดนในส่วนนั้น เราเรียกกันว่า Gate Of The End ซึ่งถ้าจะกล่าวให้ถูกต้องก็คือประตูมิติที่เชื่อมต่อระหว่าง Cross World และ World Of Darkness สิ่งนี้ที่ผู้คนแห่ง Cross World ไม่รู้จักได้ผ่านพ้นทางทางเข้าจากดินแดนของฝั่งหนึ่งมายังอีกฝั่งหนึ่ง สิ่งนี้เข้ามาทั้งประหลาดและกลืนกินจิตใจของมนุษย์เหล่านั้นให้เปลี่ยนไป และยังทำให้คนที่ตายไปแล้วฟื้นกลับขึ้นมาอีกด้วย ทั้งโลกของ Cross World เริ่มตระหนักภัยพิบัติที่เข้ามาเยือน จึงได้มีการร่วมมือกันครั้งใหญ่ที่สุด ในประวัติศาสตร์ของ Cross World ทุกฝ่ายได้ทุ่มเทกำลังทั้งหมดเพื่อผลักดันและปิดประตูดินแดนทางเข้านี้เสีย การปิดประตูนั้นต้องใช้พลังอย่างมากโดยผู้นำของกลุ่มต่างทั้ง 4 กลุ่มได้ทุ่มเทพลังและปิดลงได้สำเร็จแต่เนื่องด้วยใช้พลังไปจนเกินกว่าร่างกายของตนนั้นจะรับได้และกลัวว่าจะมีผู้ใดมาทำการเปิดประตูอีกครั้ง ผู้นำทั้ง 4 จึงเสียดสพลังที่มีอยู่ในตัวและชีวิตของตนเองหลอมรวมเข้ากับธรรมชาติบริเวณรอบประตูนั้นและเกิดเป็นผู้เฝ้าประตูทั้ง 4 คน เรียกว่า “The Stone Golem” ทั้ง 4 โดยแต่ละคนจะมีหน้าที่เฝ้าประตูครั้งละ 1 ช่วงอายุคนหรือประมาณ 100 ปี และจะหลับไหลนาน 3 ช่วงอายุคนหรือประมาณ

300 ปี เพื่อดูและชิมชัพลังของธรรมชาติ เพื่อไม่ให้ประตูนั้นถูกเปิดอีกตลอดการ

*** Gate Of The End : เป็นชื่อเรียกแทนพื้นที่บริเวณทางเชื่อมต่อที่เสมือนประตูขนาดใหญ่ เมื่อมีผู้ไปฮินบริเวณนั้นและเดินต่อไปจะไปโผล่ในอีกดินแดน ดินแดนที่เราได้เดินทางไปเรียกดินแดนแห่งนั้นว่า World Of Darkness ***



ครั้งต่อมาอีก 400 ปี หลังจากประตูได้ปิดลงยาวนานเหล่าผู้คนได้ตั้งถิ่นฐานทั่วดินแดนแห่ง Cross World ผู้คนที่เก่งกาจจะถูกบันทึกในประวัติศาสตร์และถูกขนานนามว่า Hero



Capture 1

Introduction Game



1.3 Hero

ตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกและนำมาใช้รวมกันได้โดยจะจัดขึ้นเป็นทีม แต่ละตัวจะมีความสามารถที่แตกต่างกันออกไปและมีการทำหน้าที่ที่ต่างกันไป ในแต่ละเกม หลักการเลือก Hero นั้นจะแบ่งตามความสามารถของตัวละครนั่นเอง โดยมี 8 รูปแบบหลักๆ และบางตัวละครอาจมีมากกว่า 1 รูปแบบได้ เพราะฉะนั้นการเล่นจึงต้องมีการผสมผสานให้เข้ากันในทีมเพื่อให้ได้เกิด ประสิทธิภาพมากที่สุด ทุกตัวล้วนมีข้อดีและข้อเสียที่แตกต่างกันออกไป

Tanker [แท็งเกอร์] :

เลือดเยอะ หรือ มีความสามารถป้องกัน พวกนี้ก็สามารถนำไปฮันท์แทนหินได้จะเป็นตัววางเพื่อเก็บแต้มหรือฮันท์ปิดพื้นที่บางจุดเพื่อป้องกันการเดินผ่านของฝ่ายคู่แข่งทำให้ต้อง เสียเวลาในการทำลายมัน

Speeder [สปีดเดอร์] :

พวกมี speed สูง ในการใช้งานแต่ละครั้งพวกนี้มักจะไต่เปรียบกว่าเพราะจะมีโอกาสได้โจมตี ก่อนหรือวิ่งเข้าไปในจุดเพื่อป้องกันการเข้ามาของฝ่ายคู่แข่ง

Damage Dealer [เดมเมจ เดเลอร์] :

พวกที่สามารถทำความเสียหายได้สูงหรือต่อเนื่อง พวกนี้จะคอยทำลายฮีโร่ฝ่ายตรงข้ามไม่ให้เข้ามาอยู่ในระยะรอบเสาคืน หรือถ้าเข้ามาอยู่แล้วพวกนี้จะทำหน้าที่คอยนำออกไป

Runner [รันเนอร์] :

พวกมีค่า movement ที่เยอะหรือมีความสามารถในการข้ามอุปสรรคต่างๆ ฮีโร่แบบนี้จะวิ่งเข้าไปหาเป้าหมายหรือเสาคืนได้อย่างรวดเร็วและคอยช่วยเก็บ หรือพยุงไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามได้แต้มไปง่ายๆ

Supporter [ซัพพอร์ตเตอร์] :

มีความสามารถช่วยเพื่อนในทีมถึงจะไม่ได้ทำความเสียหายแต่ก็ถือว่าสำคัญมาก เพราะอาจจะทำให้ทีมเราเล่นได้ง่ายขึ้นทำคอมโบกันง่ายขึ้นหรือใช้ความสามารถ ได้เร็วขึ้น

Tricker [ทริกเกอร์] :

มีความสามารถประเภทแปลกๆหรือความสามารถที่ไม่เข้าพวกกับตัวอื่นๆความสามารถ ที่หลากหลายถ้าใช้ในจังหวะที่ถูกต้องอาจจะสามารถถึงขั้นพิทเกมได้เลยทีเดียว

Disabler [ดิสเอเบอร์] :

ความสามารถในการหยุดหรือชะลอ พวกฮีโร่แบบนี้จะเน้นแนวป้องกัน เพื่อไม่ให้คู่แข่งเข้ามาในเขตของเราได้หรือเข้ามาแล้วก็ทำงานไม่ได้เต็มที่ โดยหลักๆแล้วจะคอยมาช่วย Tanker (แท็งเกอร์) เพื่อให้เหล่าแท็งเกอร์อยู่ได้นานขึ้นอาจจะส่งผลถึงการแพ้ชนะเกมเลยก็ ได้

Ranger [เรนเจอร์] :

พวกประเภทโจมตีระยะไกล ฮีโร่พวกนี้จะเน้นที่คอยฆ่าฝ่ายตรงข้ามที่มีความเสียหายอยู่แล้วให้ถูกทำลายออกไปจากพื้นที่ หรือสร้างความเสียหายจากระยะไกล



Capture 2

Basic Game

Equipment For Play (อุปกรณ์สำหรับการเล่น)



2.1.1 Hero

ตัวเล่นเกมซึ่งเป็นสมอตัวแทนของนักรบที่นำมาใช้ในการต่อสู้ในที่นี่จะขอเรียกว่า “ Hero ” โดยมีเงื่อนไขในการเลือก Hero ของผู้เล่นนั้น จะไม่สามารถเลือก Hero ซ้ำกันได้ภายในทีมเดียวกัน และ Hero แต่ละตัวจะมีความสามารถที่แตกต่างกันออกไป ทำให้เกิดความหลากหลายในการจัดทีมขึ้นมา โดยที่ผู้เล่นเองจะเป็นคนเลือกได้ว่าอยากให้มีทีมที่ต้องการเล่นนั้นเป็นรูปแบบใด ซึ่งอาจจะเล่นได้ทั้งแบบแนวเดียวกันและแนวผสมกัน

Page Th Grand Knight

Legion - Knight - Earth

Stat _____ Lp 5 | Mp 2 | Sp 5

Active

2 : Movement : 2 | 3 : Attack : 4[+3] / 2

Power Arm

2 : Attack & Support : [+2] / 1 (เลือก Hero สร้างความเสียหาย 2 Physical และ Side Back 2 ช่อง)

Inactive

Armor Block [FOT]

Instant : 3[+3] (Page ป้องกันความเสียหายแบบ Physical และ Magic ตามจำนวนลูกเต๋าที่ทอยสำเร็จจบ Combat Phase)

Battle Of Legendary _____ [003.2]

2.1.2 Data

การอ่านข้อมูลของตัวการ์ดที่ใช้ร่วมกับฮีโร่ของแต่ละตัว เนื่องจาก BOL มีฮีโร่อยู่หลากหลายและแต่ละตัวนั้นก็มีความสามารถที่แตกต่างกันออกไป เวลาผู้เล่นจะผู้เล่นจะเลือกตัวในการสร้างทีมนั้นผู้เล่นจึงจำเป็นต้องอ่านค่าความสามารถต่าง ๆ ซึ่งความสามารถต่าง ๆ เหล่านี้จะถูกบรรจุอยู่ในการ์ดจะแบ่งออกเป็น 5 ส่วนหลัก ๆ

1. Name & Type (ชื่อและชนิดของ Hero)

บรรทัดบนสุดนั้นคือชื่อและฉายาของฮีโร่และชนิดของฮีโร่ซึ่งจะมีผลในการใช้ความสามารถของฮีโร่บางตัว

2. Stat (ค่าพื้นฐาน)

คือค่าบอกพลังในส่วนของฮีโร่ตัวนั้นซึ่งจะแยกย่อยเป็นตัวอักษรย่อ 3 ตัว

Lp [Life Point] : คือค่าพลังชีวิตของฮีโร่ตัวนั้นซึ่งเป็นค่าสูงสุดในการนำ Damage Counter มาวาง ถ้าถูกสร้างความเสียหายมากกว่านี้ฮีโร่จะถูกทำลาย

Mp [Mana Point] : คือค่าพลังเวทย์มนต์ที่ฮีโร่นั้นสามารถสะสมไว้เพื่อในการใช้ความสามารถตัวเลขที่บอกนั้นคือค่าสูงสุดที่สามารถเก็บสะสมได้

Sp [Speed Point] : คือค่าความเร็วของฮีโร่ซึ่งจะใช้ในตอนฮีโร่สามารถใช้ใน Turn เดียวกันมากกว่า 1

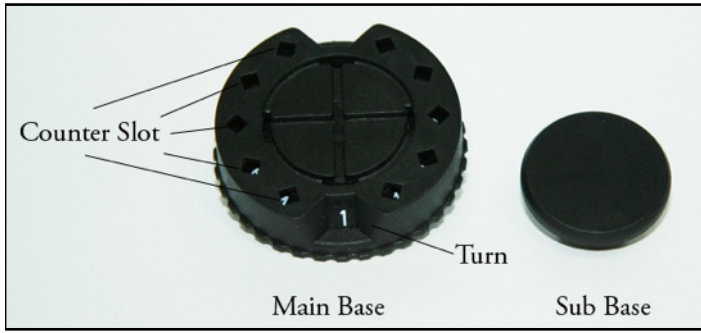
3. Active (ใช้งานใน Turn)

การที่สามารถนำฮีโร่ตัวนั้นมาใช้ได้โดยจะดูจากเลขที่ Main Base ตรงกับเลขของ Board Turn และให้ดูว่าใน Turn นี้มีฮีโร่ได้ใช้งานจำนวนทั้งหมดเท่าไร จากนั้นให้มาดูที่ Sp [Speed Point] การดูให้เรียงจากเลขมากไปหาเลขน้อยซึ่งหมายความว่า ถ้าฮีโร่ตัวไหนมี Sp สูงกว่าก็จะได้ใช้งานก่อนในลักษณะแบบนี้เราจะเรียกว่า " Active " หรือสถานะพร้อมใช้งาน

4. Inactive (ใช้งานนอก Turn)

ตอนที่เลขของ Main Base และ Board Turn ไม่ตรงกันหรือ-อาจจะตรงกันแล้วแต่มีฮีโร่ตัวอื่นที่มี Sp สูงกว่าจะทำการ Active ก่อนในช่วงเวลานั้นก็ยังคงถือว่าอยู่ในช่วงของการ Inactive อยู่ 5 MK (ตัวบอกระดับ)

ลักษณะตัวเกมที่ถูกออกแบบมาให้แยกตัวเล่นและข้อมูลออกจากกันจึงทำให้สามารถปรับสมดุลเกมด้วยการกำหนดตัวบอกระดับขึ้นมา เจ้าตัวนี้จะถูกบอกในการเล่นหรือแข่งขันเพื่อไม่ให้ผู้เล่นมีความได้เปรียบหรือเสียเปรียบซึ่งกันและกัน



2.1.3 Main Base

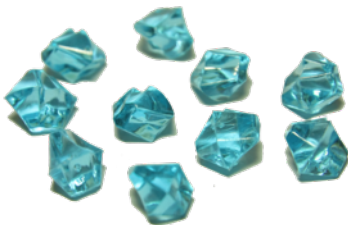
ลักษณะของ Main Base ดือนำมาใช้ร่วมกับ Main Turn ในการเล่นเพื่อบอกค่าที่เกิดขึ้นของฮีโร่ตัวนั้นที่ Main Base สามารถใช้ร่วมกันได้และสามารถถอดเปลี่ยนนำฮีโร่ตัวอื่นมาใส่แทนกัน ส่วนประกอบหลักของ Main Base จะแยกออกเป็น 2 ส่วนได้แก่

1. Turn หรือตัวบอกเวลาเมื่อฮีโร่ถูกใช้งาน Turn จะถูกหมุนตามจำนวนค่าใช้จ่ายและเมื่อถูกหมุนไปแล้วจะต้องคอยจนกว่า Board Turn จะถึงเลขตัวนั้นถึงจะทำการใช้งานได้ อีก

2. Counter Slot มีไว้ใช้ในการวางค่าความเสียหายของฮีโร่ตัวนั้น ถ้าค่าความเสียหายถึงกำหนดตามข้อมูลใน Data



Card แล้ว ฮีโร่ตัวนั้นจะถูกทำลายและกลับไปจุด Start Zone (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ [Link](#))



2.1.4 Mana Counter

เป็นทรัพยากรในการใช้งานเกม การได้มานั้นแต่ละ Hero จะมีความสามารถที่เรียกว่า Recover Mana ซึ่งแต่ละ

Hero นั้นจะได้ในทุก Turn ที่ [2,4,6,8,10,12] โดยจะได้ Mana Counter ครั้งละ 1 ในช่วง Start Turn



2.1.5 Damage Counter

เป็นตัวใช้ในการนับความเสียหายให้กับ Hero เมื่อถูกสร้างความเสียหายด้วยการโจมตีหรือวิธีการอื่นๆ เมื่อมีค่าความเสียหายครบตามจำนวน Lp จะทำให้ Hero นั้นถูกทำลาย



2.1.6 Obstacle

เครื่องกีดขวางในแต่ละรอบโดยจะถูกสุ่มขึ้นในการวาง จะมีทั้งหมด 1- 6 ชั้น ขึ้นอยู่กับจำนวนที่ถูกสุ่มขึ้นมา สามารถสร้างได้โดยจะวางในช่องที่กำหนดที่อยู่บน Battle Field

Capture 2

Basic Game

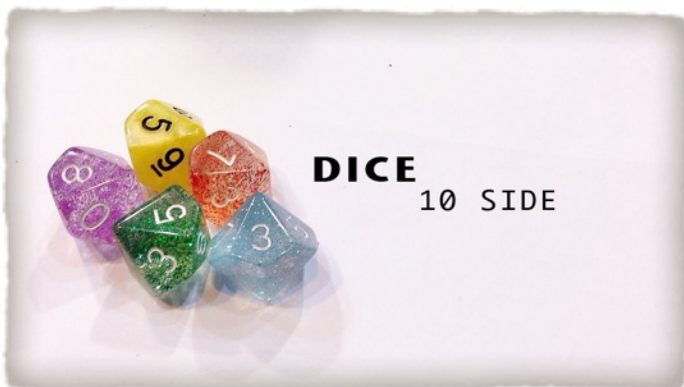


Tactic

อุปกรณ์เหล่านี้เป็นอุปกรณ์ทั้งหมดที่ใช้ประกอบการเล่นเกม Chesswarrior ซึ่งอุปกรณ์บางอย่างสามารถใช้ร่วมกันได้ระหว่างผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย จึงไม่จำเป็นต้องมีครบ หรือในบางกรณีสามารถหาสิ่งอื่น ๆ มาทดแทนในจุดที่ไม่สำคัญได้

2.1.7 Power Stone

สัญลักษณ์ที่แทนแห่งเสาะจะถูกวางไว้ตรงจุดตัดกึ่งกลางของสนาม ซึ่งด้วยหลักการของเกมนี้คือเน้นที่ทำอะไรก็ได้ให้ฮีโร่ของทีมเราครอบครองเสาะไว้ให้ได้เสาะตัวนี้จะเป็นเสาะที่ไว้สำหรับให้แต้มชนะ (Victory Point)



2.1.8 Dice

ลูกเต๋ามีหน้าที่ลักษณะการโย้ใช้งานเพื่อใช้ในการทดสอบความสำเร็จในการใช้ความสามารถต่างๆในเกม โดยในเกมจะมีการใช้ลูกเต๋า 2 แบบ คือ

ลูกเต๋าทัวร์ 10 : เป็นลูกเต๋าที่ใช้ทดสอบความสำเร็จภายในเกมทั้งหมด

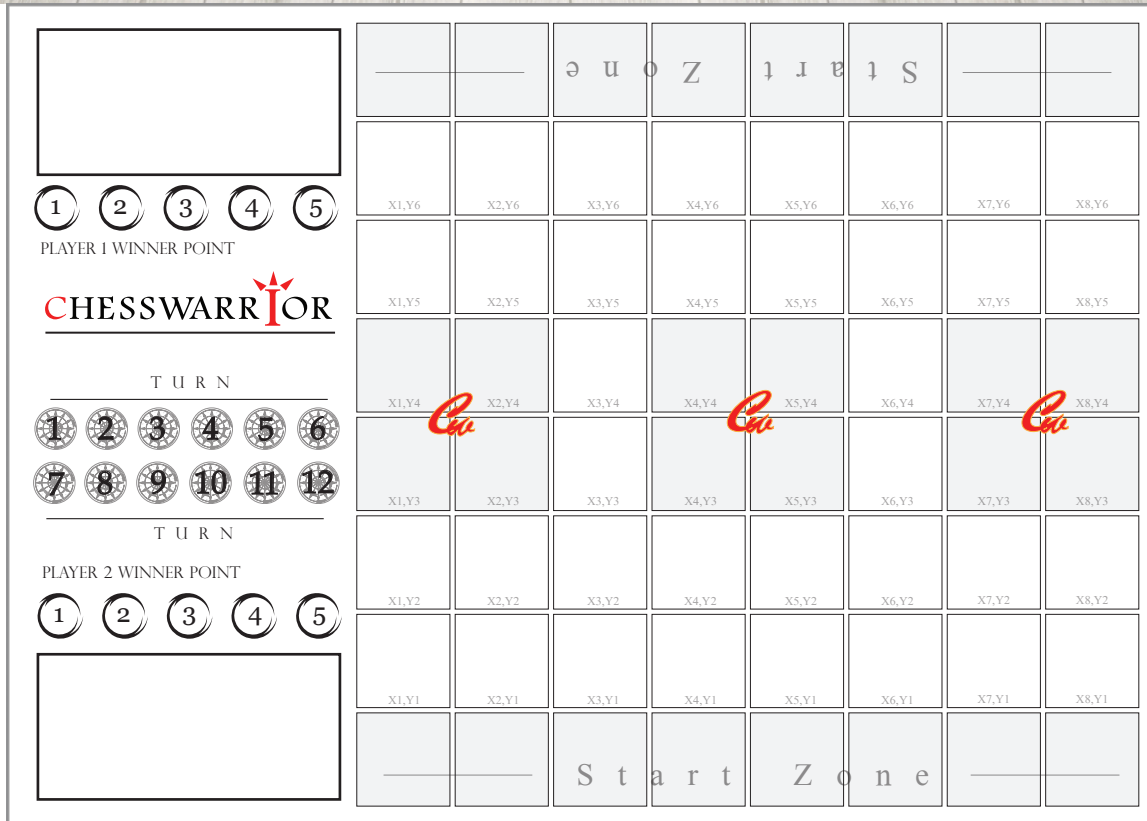


ลูกเต๋าทัวร์ 6 : เป็นลูกเต๋าที่ถูกนำมาใช้งานในการสร้างสนามเท่านั้น



Capture 2

Basic Game



Basic Board

2.2.1 Start Zone

เป็นพื้นที่สำหรับวางฮีโร่แต่ละฝ่ายจะมีพื้นที่วางทั้งหมด 8 ช่องในแนวยาว ใช้วางทั้งขั้นตอนการเริ่มเกม และเมื่อฮีโร่ถูกทำลายต้องกลับมาที่ Start Zone

2.2.2 Battle Zone

กระดานขนาด กว้าง 8 ช่อง ยาว 8 ช่อง พื้นขนาดความกว้างความยาวต่อ 1 ช่องไม่ต่ำกว่า 5 เซนติเมตร เป็นพื้นที่สำหรับการแข่งขันเกม Chesswarrior ซึ่งจะมีขนาดกระดานเท่ากับกระดานหมากรุก

2.2.3 Obstacle Zone

เป็น Zone ที่ใช้สำหรับในการวางสิ่งกีดขวางจะมีพื้นที่ขนาด 8 x 6 ช่องในช่วงตรงกลางกระดานขั้นตอนการวาง

2.2.4 Main Turn

ในเกมนี้ฮีโร่แต่ละตัวจะมีค่าการใช้งานที่แตกต่างกันออกไปเมื่อถูกใช้งานไปแล้วจึงต้องคอยเวลาเพื่อที่จะกลับมาใช้งานได้ใหม่ เช่นถ้าเดินอย่างเดียวก็จะเสียเวลา turn น้อยกว่า เดินแล้วโจมตี

2.2.5 Checking Point Zone

เป็นจุดนับคะแนนเมื่อมีฮีโร่ของฝ่ายเราอยู่ในช่วงก่อนจบ Turn เพื่อนับคะแนน จะมีทั้งหมด 3 จุดจะอยู่ตรงช่องกลางสนาม

Capture 3

How To Play



Level Player

3.1.1 Standard

ในระดับนี้ผู้เล่นจะมีความชำนาญในระดับเบื้องต้นแล้วและรู้ความสามารถของฮีโร่บางส่วนและเข้าใจ Phase ต่างๆในเกมมากขึ้นทำให้การใช้งานได้คล่องขึ้น มีการวางแผนได้หลากหลายมากขึ้น ทั้งสองฝ่ายจึงต้องมีการเตรียมแผนการตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบทีมไปจนถึงการเลือกฮีโร่ที่จะมาลงในสนาม

Setting Team

- 5 Hero (ภายในฝ่ายเดียวห้ามซ้ำกัน)
- 5 Main Base

Victory Point (การเก็บแต้ม)

- 5 แต้ม

3.1.2 Expert

การเล่นระดับนี้ผู้เล่นมีความจำเป็นมากที่จะต้องมีความทักษะและรู้ความสามารถฮีโร่ตัวอื่นๆนอกจากฮีโร่ของตัวเอง ตอนที่เล่นนั้นผู้เล่นต้องควบคุมฮีโร่ 5 ตัว โดยที่ขั้นตอนเลือกมาให้เลือกถึง 8 ตัว และยังสามารถเลือก Hero 1 ตัว ของฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถใช้งานได้ ทั้งจำนวนตัวฮีโร่ก่อนที่นำลงมาเล่นเยอะขึ้น การลงฮีโร่ในสนามมีความซับซ้อน ตัวเลือกที่มากขึ้นจึงต้องมีการออกแบบแผนมากขึ้นทั้งแผนตั้งแต่เตรียมฮีโร่และเพื่อแก้ไขในกรณีที่ฝ่ายตรงข้ามแย่งตัวฮีโร่ของเราไปใช้ ทุกขั้นตอนทุกอย่างจึงเต็มไปด้วยแผนการ

Setting Team

วิธีการจัดเตรียมทีมของแต่ละฝ่าย

- 8 Hero (อยู่ใน Barrack ภายในฝ่ายเดียวห้ามซ้ำกัน)
- 5 Hero (เข้าสู่สนาม)
- ฝ่ายตรงข้ามเลือกได้ว่าจะไม่ให้เราใช้ฮีโร่ 1 ตัว
- 5 Main Base

Victory Point (การเก็บแต้ม)

- 5 แต้ม



Champion Game Day October 2016



Capture 3

How To Play



Set Up Team

3.2.1 The Building Team

ฮีโร่ที่มีอยู่เป็น 8 ประเภท ได้แก่ Tanker [แท็งเกอร์], Damage Dealer [เดมเมจ เดวเลอร์], Speeder [สปิดเดอร์], Runner [รันเนอร์], Supporter [ซัพพอร์ตเตอร์], Disabler [ดิสเอบเลอร์], Tricker [ทริกเกอร์], Ranger [เรนเจอร์]

การจัดทีมจะแยกออกเป็น 3 แบบ คือ

Stand Alone [แบบยืนเดี่ยว] : การจัดทีมแบบนี้คือไม่มีความจำเป็นต้องอาศัยเพื่อนในทีมเพื่อช่วยเหลือคือสามารถเล่นแบบเดี่ยวๆ ของฮีโร่ตัวนั่นเอง ซึ่งการจัดรูปแบบนี้จะไม่ต้องคำนึงถึง คอมโบหรือการช่วยเหลือแต่จะเล่นความสามารถส่วนตัวของฮีโร่ไปตามกระแสของเกมเวลานั้นๆ

ข้อดี ของแบบนี้คือ วิธีการเล่นจะง่ายและยืดหยุ่นมากๆ เพราะไม่ต้องคำนึงถึงไลน์ต่างๆ เพราะแต่ละตัวจะมีหน้าที่รับผิดชอบในไลน์ของตนเอง หรือประกบคู่ต่อสู้ได้แบบตัวต่อตัวได้ง่าย

Formation [การจัดมีแบบแผน] : การจัดทีมแบบนี้จะเสริมให้ฮีโร่ตัวหลัก ในความหมายของฮีโร่ตัวหลักอาจจะมากกว่า 1 ตัว ในทีม รูปแบบนี้จะเสริมความสามารถของฮีโร่เพื่อให้ใช้งานได้ง่ายขึ้นหรือเสริมพลังพลังหรือความรุนแรงของความสามารถนั้นๆ วิธีการสังเกตรูปแบบนี้จะเห็นฮีโร่ตัวหลักและตัวซัพพอร์ตอย่างชัดเจน ถ้าสามารถมองออกและทำลายจุดสำคัญของทีมได้อาจทำให้เล่นได้ยากแต่หากไม่สามารถเข้าถึงแล้ว เมื่อกับทีมแบบนี้จะมีร้องกันเลยทีเดียว

ข้อดี ของจัดแบบนี้ คือการเกิดคอมโบนั้นจะรุนแรงมาก ถ้าโดบอาจจะทำให้ฝ่ายตรงข้ามตั้งทีมกันไม่ได้เลยทีเดียว ซึ่งในแง่ของการเล่นคนเดียวอาจจะต้องวางแผนล่วงหน้าหลายสเต็ป เพื่อให้ได้เป็นไปดังแผนที่วางไว้

Mix [การจัดแบบผสม] : การจัดทีมแบบลูกครึ่งนี้จะไม่ออกไปด้านใดด้านหนึ่ง อาจจะจัดคอมโบ เพียง 2 - 3 ตัวในทีม ที่เหลืออีก 2 ตัวอาจเอาตัวที่ยืดหยุ่นหรือส่วนที่ทีมขาดเข้ามาเสริมเพื่อไว้เจอกับสถานการณ์หลายแบบ ทำให้มีความรุนแรงในระดับหนึ่ง

ข้อดี ของแบบนี้ คือ การนำทั้ง 2 แบบมาผสมผสานกัน เพื่อให้เล่นได้หลายแบบ มากกว่าแบบของ Formation แต่อาจจะไม่อิสระเท่ากับ Stand Alone



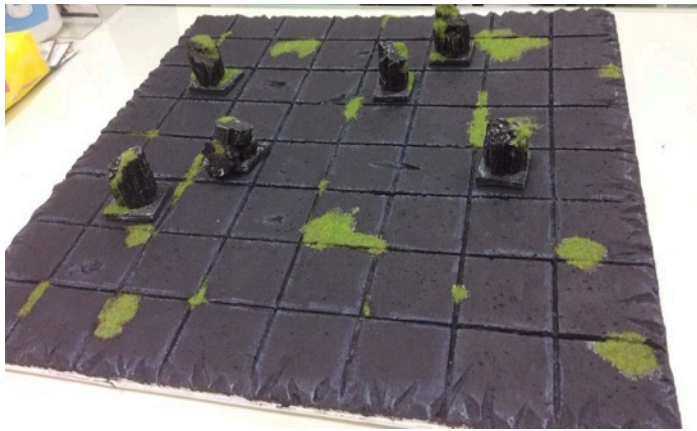
3.2.2 Show Selection Hero on Field

ขั้นตอนแรกก่อนจะเริ่มเกมผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายจะต้องนำฮีโร่ที่จะเลือกมาใช้นำมาวางเรียงกันที่ข้างสนาม เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เห็นหลังจากนั้นจึงทำการสร้างสนาม



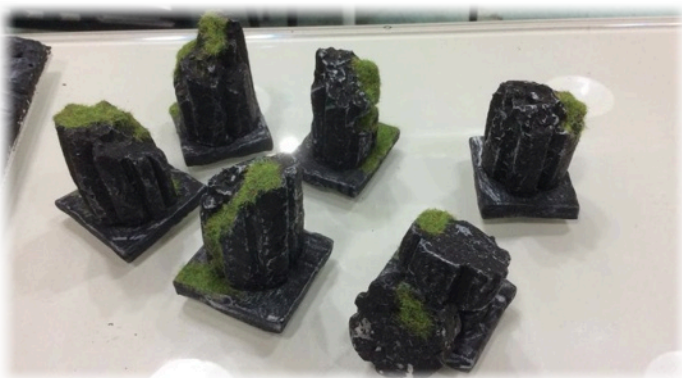
Capture 3

How To Play



3.2.3 Building Battle Field

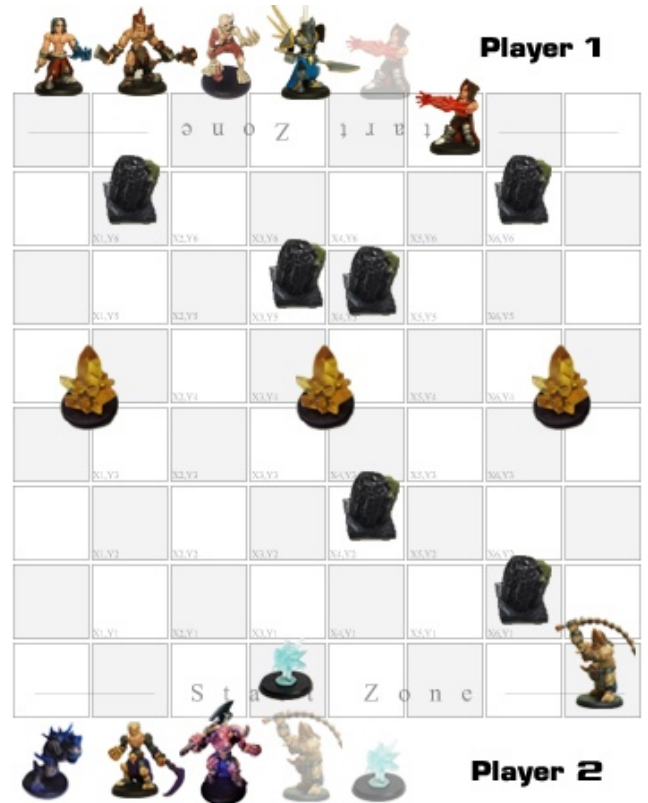
ขั้นตอนการวางเครื่องกีดขวาง จะมีลำดับขั้นตอนในการวางดังต่อไปนี้



Step 1 : ให้ใช้ลูกเต๋าหน้า 6 จำนวน 1 ลูก ทอย 1 ครั้ง เพื่อที่จะระบุจำนวนเครื่องกีดขวางที่จะเกิดขึ้นในสนาม

Step 2 : ใช้ลูกเต๋าหน้า 10 และ หน้า 6 ทอยเพื่อหาจุดตัดบนกระดานที่ได้กำหนดไว้ (** ลูกเต๋าด้านหน้าสีจะไม่ใช้ ด้านหน้าเลข 0 และเลข 9)

*** เมื่อสร้างครบแล้วเครื่องกีดขวางที่เหลือจะถูกนำไปไว้ใน **Remove Zone** ***



3.2.4 Put Hero in Battle Field

หลังการสุ่มจัดวางเครื่องกีดขวางแล้ว จะทำการวางฮีโร่มีขั้นตอนการวางดังต่อไปนี้

Step 1 : ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายจะทอยลูกเต๋าด้านหน้า 10 เมื่อผล ออกมาผู้ที่ชนะจะสามารถเลือกได้ว่าจะเป็นผู้วางลำดับแรกหรือลำดับหลัง

Step 2 : วางได้แต่ในช่องที่เขียนว่า Start Zone จำนวน 8 ช่อง ของทางฝ่ายตนเอง ผู้เล่นลำดับแรกจะเลือกลงเพียง 1 ตัวเท่านั้น

Step 3 : ผู้เล่นลำดับหลังจะลงฮีโร่ 2 ตัว

Step 4 : สลับผู้เล่นแรกจะกลับมาลงฮีโร่ 2 ตัว ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายจะลงจนครบฝ่ายละ 5 ตัว



Capture 3

How To Play



3.2.5 Start Game

เมื่อผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายวางจนครบเรียบร้อยแล้วให้
หมุน Main Base ไปที่เลข 1 หลังจากนั้นให้เริ่มเล่นจากฮีโร่
ที่มีสปิด (Sp) สูงที่สุดในสนามจะเป็นฮีโร่ที่ถูกเริ่มใช้เป็น
ตัวแรก แล้วจะไล่ลำดับจากสปิด (Sp 9-0) จะถูกอ้างถึง
ในเรื่องของ Step Game



3.2.6 Checking Power Stone Point

การแข่งขันเกม Chesswarrior จะชนะเกมนั้นได้
จำเป็นที่จะต้องสะสมคะแนนให้ครบตามที่กำหนด โดยจะ
เริ่มนับคะแนนครั้งแรกใน Turn ที่ 3 ก่อนจะจบ Turn
ลักษณะการได้รับคะแนนดังนี้



ลักษณะที่ 1 ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งยึด 1 พื้นที่ จะได้รับ 1 คะแนน



ลักษณะที่ 2 ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งยึด 1 พื้นที่ จะได้รับ 1 คะแนน



ลักษณะที่ 3 ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งยึด 2 พื้นที่ จะได้รับ 2 คะแนน



ลักษณะที่ 4 ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งยึด 3 พื้นที่ จะได้รับ 3 คะแนน



ลักษณะที่ 5 ทั้ง 2 ฝ่ายหนึ่งยึด 1 พื้นที่ จะได้รับ 0 คะแนน



ลักษณะที่ 6 ฝ่ายใดยึดพื้นที่มากกว่า 1 พื้นที่ จะได้รับ 1 คะแนน



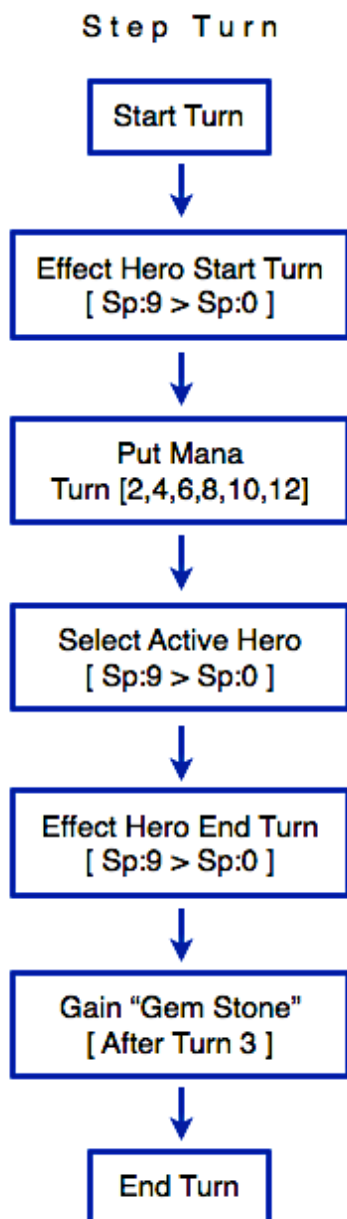
ลักษณะที่ 7 ทั้ง 2 ฝ่ายหนึ่งยึด 2 พื้นที่ จะได้รับ 0 คะแนน

3.2.7 Win Game

เมื่อผู้เล่นฝ่ายใดสามารถสะสมคะแนนจนครบ 5
คะแนน จะถือเป็นผู้ชนะและทำการจบเกม

Capture 4

Step Game & Phase Game



4.1 Step Turn

เมื่อผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายวางฮีโร่เข้าในสนามเป็นที่เรียบร้อย (3.2.4) และทำการเริ่ม **Start Game** (3.2.5) จะมีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1.1 Effect Hero Start Turn

ให้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายใช้ **Passive** ของฮีโร่ที่ระบุเกิดขึ้นใน **Start Turn** ที่ตรงกับ **Main Turn** โดยไล่การเกิด **Passive** จาก Sp 9 ถึง 0 ฮีโร่ที่มี Sp เท่ากันให้ถือว่าเป็น **Effect Passive** เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน

4.1.2 Put Mana

ช่วงนี้จะเกิดขึ้นเฉพาะ **Turn** ที่เป็นเลขคู่เท่านั้น คือ **Turn 2,4,6,8,10,12** โดยที่ฮีโร่ทุกตัวจะได้รับ **Mana Counter** ตัวละ 1 เมล็ด (2.14) (ยกเว้นฮีโร่ที่มี **Mana Counter** ครบตามจำนวน Mp ที่ระบุไว้จะไม่สามารถได้รับ **Mana Counter** เพิ่ม (2.1.2)

4.1.3 Select Active Hero

เลือกฮีโร่ที่มี Sp สูงที่สุดในสนาม โดยฮีโร่นั้นจะต้องมี **Turn** (ตัวเลขที่ Main Base (2.1.3)) ตรงกับ **Main Turn** และเมื่อเข้าสู่ **Active Turn** จะมี **Phase** ให้ใช้ทั้งหมด **3 Phase** ได้แก่ **Movement**, **Attack**, **Support** แต่ละ **Phase** สามารถใช้ได้แต่เพียง 1 ครั้งต่อ **1 Turn**

การเลือกใช้ **Phase** ใดก่อนก็ได้หรือสามารถเลือกใช้ไม่ครบก็ได้ เมื่อไม่ต้องการใช้ **Phase** ใดเลยให้ทำการ **Skip Phase** ได้ เมื่อใช้เสร็จสิ้นให้ทำการ **End Turn** ฮีโร่ที่กำลัง **Active** ตัวนั้นและเลือกฮีโร่ที่ Sp ต่ำกว่าลำดับถัดไป

กรณีทั้ง 2 ฝ่ายมีฮีโร่ที่มี Sp เท่ากันให้ใช้ลูกเต๋าหน้า 10 ทอยแข่งกันฝ่ายใดแต้มชนะจะเป็นฝ่ายเล่นก่อนหรือในกรณีที่ฝ่ายใดมีมากกว่า 1 ตัวให้ใช้ลูกเต๋าหน้า 10 ตามจำนวนฮีโร่ที่มี Sp เท่ากัน เพื่อวัดผล

กรณีฮีโร่ฝ่ายเดียวกันมี Sp เท่ากันสามารถเลือกได้ที่จะใช้ฮีโร่ตัวใดก่อนหลัง

4.1.4 Effect Hero End Turn

ให้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายใช้ **Passive** ของฮีโร่ที่ระบุเกิดขึ้นใน **End Turn** ที่ตรงกับ **Main Turn** โดยไล่การเกิด **Passive** จาก Sp 9 ถึง 0 ฮีโร่ที่มี Sp เท่ากันให้ถือว่าเป็น **Effect Passive** เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน

4.1.5 Gain "Gem Stone"

การได้รับ "Gem Stone" หรือแต้มจะมีวิธีได้แต้มตามที่ระบุใน(3.2.5)

Capture 4

Step Game & Phase Game



ACTIVE

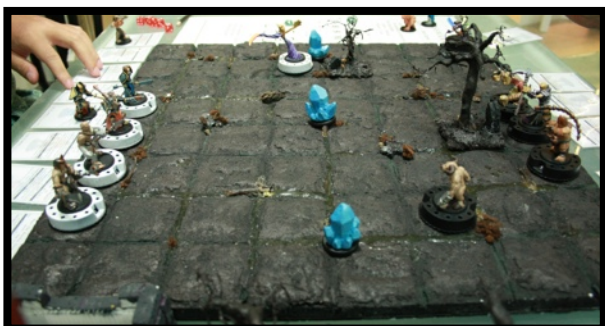


Active & Inactive

การใช้งานฮีโร่ในเกมนี้จะแตกต่างจากเกมอื่นโดยระบบที่นำมาใช้ในการเล่นจะเปรียบเสมือนกับการนับเวลาซึ่งฮีโร่แต่ละตัวจะมีเวลาเป็นของตนเอง ถ้าดูจากรูปข้างบนจะเห็นได้ว่าจะมีฐานสีดำใหญ่ไว้วางฮีโร่ ฐานนี้เราเรียกว่า Main Base ซึ่งเมื่อฮีโร่ใช้งานจะทำการหมุนตัวเพิ่มตัวเลขตามจำนวน Turn ที่ได้ใช้ไป ระบบแบบนี้เราจะเรียกว่า RTA (Real Time Action) หรือการจำลองจากเวลาจริงนั่นเอง ทำให้เวลาเราใช้งานแต่ละตัวนั้นอาจจะไม่ได้ใช้งานพร้อมกัน แต่ในรูปแบบของการใช้งานเราจะเรียกว่า "ACTIVE" ในส่วนตอนที่เวลาที่ Main Base กับ Board Turn ไม่ตรงกันนั้นเราเรียกว่า "INACTIVE"

ตัวอย่าง

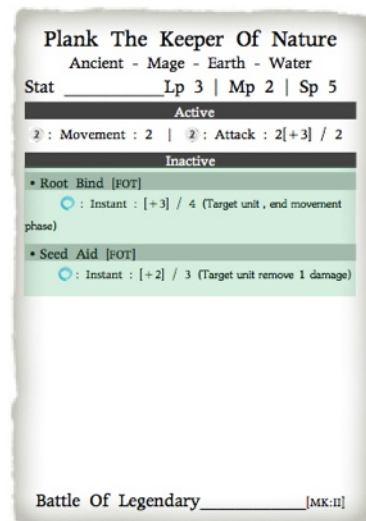
ถ้าในตอนนี้ Main Turn ที่ 7 จะมี Hero ได้ใช้ 2 ตัว จากรูปแต่จะไล่การ "Active" ตาม Speed และ Hero ที่เหลืออีก 3 ตัวจะยังใช้งานไม่ได้เราเรียกว่า "Inactive"



เป็นการบอกว่าฮีโร่ตัวนั้นพร้อมที่จะใช้งานแล้ว โดยให้สังเกตที่ Main Base และ Board Turn จะตรงกัน ในการใช้งานฮีโร่แต่ละครั้งที่ Active ขึ้นมานั้นจะมีขั้นตอนให้ใช้ทั้งหมด 3 ขั้นตอน โดยสามารถใช้สลับกันหรือใช้ไม่ครบก็ได้ เราจะเรียกว่า "Phase" การที่ฮีโร่ Active แล้วนั้นจะเลือกใช้ได้ขั้นตอน หรือ Phase ได้อย่างละ 1 ครั้ง ต่อ 1 Active

- Movement Phase
- Attack Phase
- Support Phase

INACTIVE



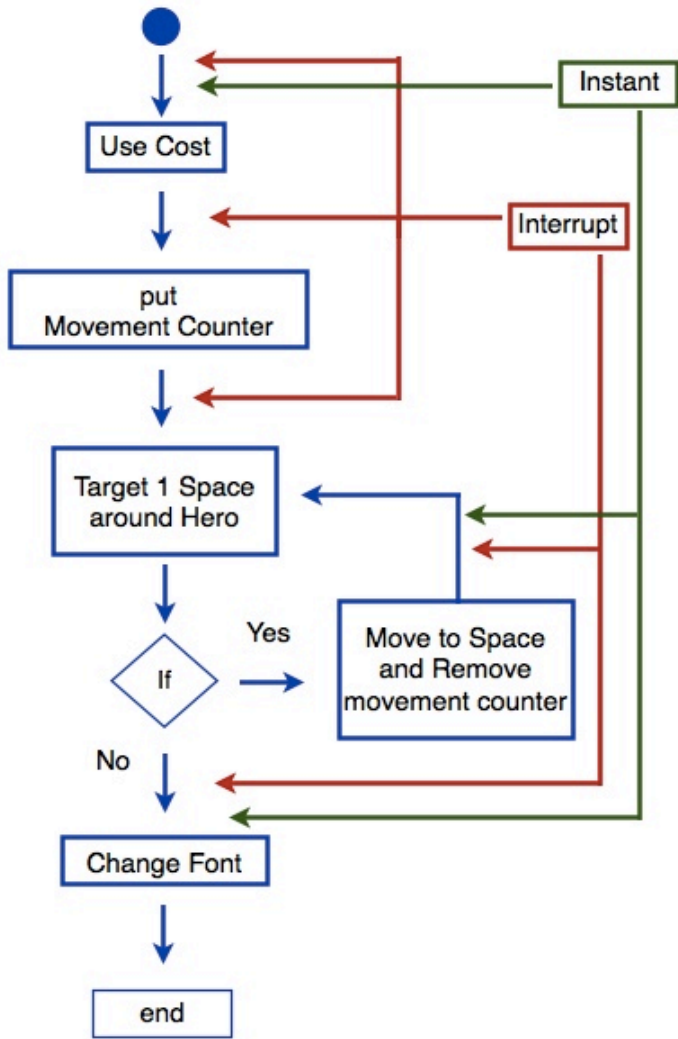
คือ ช่วงเวลาตัวเลขที่ Main Base ไม่ตรงกับเวลาของ Board Turn ในตอนนี้ฮีโร่จะยังไม่สามารถใช้งานได้ยกเว้นแต่ถ้าฮีโร่นั้นมีความสามารถประเภท Inactive ความสามารถประเภทนี้จะเขียนว่า "Instant" ใช้งานนั้นจะใช้ได้ Turn ละ 1 ครั้งเท่านั้น

Capture 4

Step Game & Phase Game

ACTIVE

Movement (Basic)



4.2.1 Movement

การฝัซงาน Movement นั้นจะอยู่ในขั้นตอนการเลือกใช้ของ Active Turn (4.1.3) ซึ่งการใช้ัน สามารถใช้เพื่อเป็นการเคลื่อนที่หรือจะใช้เป็น Phase เพื่อใช้ความสามารถก็ได้ แต่ถ้าเลือกใช้เป็นการเคลื่อนที่จะมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.2.1.1 Use Cost

การใช้ทรัพยากรตามที่ค่าตรงนั้นกำหนด ซึ่งทรัพยากรของเกมนี้จะมี 2 อย่าง ได้แก่ Turn และ Mana จะต้องทำการใช้ตามค่าที่กำหนด

4.2.1.2 Put Counter Movement

ฮีโร่ที่จ่ายค่าสำหรับ Movement ตามข้อกำหนดแล้วจะได้รับ Counter เพื่อให้นำออกในช่วงเดิน

4.2.1.3 Target 1 Space around Hero

เลือกช่องที่จะเคลื่อนที่รอบ ๆ ตัวฮีโร่ตัวนั้นว่าสามารถทำการเคลื่อนที่ไปยังช่องนั้นได้หรือไม่

4.2.1.4 Move To Space and Remove Movement Counter

เคลื่อนที่ไปยังช่องที่เลือกและทำการนำ Counter Movement ออก 1 เมล็ด ถ้ายังมี Counter Movement เหลือให้กลับไป 4.2.3 แล้วทำการเลือกช่องต่อไปจนกว่าจะ Counter Movement จะหมดหรือผู้ควบคุมต้องการจะหยุดและไม่ใช้ต่อ

4.2.1.5 Change Font

เป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนจบ Active Turn ของฮีโร่ตัวนั้น เราจะสามารถเลือกได้ว่าเราจะหันหน้าไปในทิศทางใด

		2		
			2	
			1	2
			2	
		2		

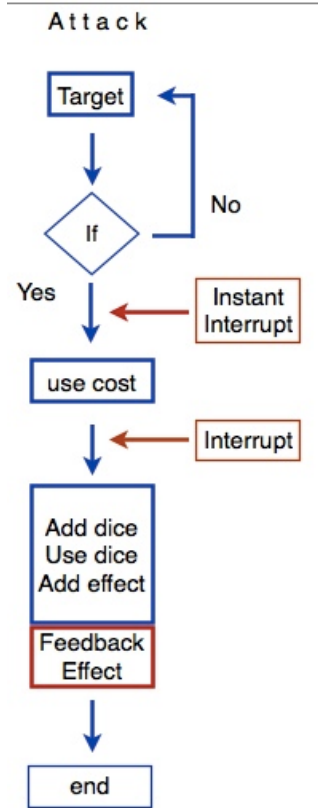
การเคลื่อนที่ ซึ่งจะบอกถึงจำนวนระยะที่ฮีโร่นั้นสามารถเคลื่อนที่ไปได้ ลักษณะการอ่าน

[ค่าใช้จ่าย : ใช้ Movement Phase : ระยะเดิน]



Ex : 2 Turn : Movement : 2 Space

Capture 4

Step Game & Phase Game



นั้น โดยจะแยกออกเป็น **Effect** ของผู้โจมตีและ **Effect** ของผู้ที่ถูกโจมตี ซึ่งการไล่ลำดับจะไล่ลำดับจากผู้โจมตีจะเกิดขึ้นก่อนเรียกว่า **“Effect After Attack”** และผู้ที่ถูกโจมตีจะเกิดขึ้นทีหลังเรียกว่า **“Feedback Effect”** เป็นตามลำดับขั้นตอนไป
 *** ใน 4.2.2.3 ลำดับขั้นตอนทั้งหมดที่เกิดขึ้นให้ถือว่าเป็นขั้นตอนเดียวกัน***

		2		
	2	1	2	
	1		1	2
	2	1	2	
		2		

4.2.2 Attack & Support

เมื่อฮีโร่เข้าสู่ Active Turn และเลือกใช้งาน Attack Phase หรือ Support Phase จะมีลำดับขั้นตอนดังรูปภาพ

4.2.2.1 Target

การเลือกเป้าหมายคือการระบุสิ่งที่เลือกได้ในระยะของการเลือกเป้าหมาย

4.2.2.2 Use Cost

การใช้ทรัพยากรตามที่ค่าตรงนั้นกำหนด ซึ่งทรัพยากรของเกมนี้จะมี 2 อย่าง ได้แก่ Turn และ Mana จะต้องทำการใช้ตามค่าที่กำหนด

4.2.2.3 Add Dice | Use Dice | Add Effect

การเรียงลำดับของขั้นตอนนี้จะนับเป็นขั้นตอนเดียวกันไม่สามารถแยกออกจากกันได้

(1) **Add Dice** : คือการนับจำนวนลูกเต๋าที่จะต้องทอยให้ครบตามจำนวนที่กำหนด

(2) **Use Dice** : คือการทอยลูกเต๋าทันทีในครั้งเดียวเพื่อที่จะดูความเสียหายหรือดูผลสำเร็จของความสามารถที่ผู้เล่นกำลังใช้อยู่

(3) **Add Effect** : คือการที่มีผลของความสามารถเพิ่มเติมหลังจากการโจมตีหรือใช้ความสามารถไปแล้ว

คือการใช้ในการโจมตีสร้างความเสียหายให้เกิดขึ้น ลักษณะการอ่าน

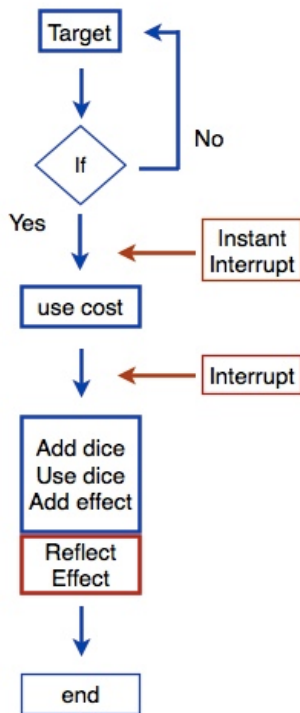
[ค่าใช้จ่าย : Attack Phase : [จำนวนลูกเต๋า [ค่าความแม่นยำ] / ระยะการโจมตี]
 ex : 3Turn : Attack : 3Dice [+3Hit Rate]/2 Range

Capture 4

Step Game & Phase Game

I NACTIVE

Instant & Interrupt



4.3 Instant & Interrupt

เมื่อฮีโร่ยังไม่พร้อมใช้งานเรียกว่า **Inactive Turn** ซึ่งสามารถเลือกใช้ **Instant** หรือ **Interrupt** ได้เพียง 1 ครั้งต่อ 1 Turn โดยที่ **Phase** นี้จะเป็นการแทรกในในขั้นตอนต่างๆ เพื่อขัดขวางการใช้งาน ข้อแตกต่างระหว่าง **Instant** และ **Interrupt**

Instant : จะเข้าแทรกในช่วงก่อนที่ผู้กระทำจะเสียค่า **Use Cost** (4.2.2.2) ถ้าการเข้าขัดขวางนั้นสำเร็จ

Interrupt : จะสามารถเข้าแทรกในช่วงหลังการ **Use Cost** ได้ ถ้าการเข้าขัดขวางสำเร็จผู้ใช้จะต้องเสียค่า **Cost** ที่กำลังใช้ด้วย

*** เงื่อนไขการใช้ **Instant** หรือ **Interrupt** นั้นจะต้องดูข้อกำหนดการใช้งานอย่างเช่น **FOT (Font Site of Target)** หรือ **AOE (Area Of Effect)**

4.4 Skip

เมื่อไม่ต้องการใช้งาน Hero ให้ทำการ +1 Turn ใช้แก่ Hero และทำการ End Active Turn (ในการใช้ Skip Phase นั้นสามารถทำการ Change Font ได้)

4.5 Passive (effect)

เป็นความสามารถที่เกิดขึ้นตลอดเวลา แต่ความสามารถนั้นจะแสดงผลก็ต่อเมื่อการได้รับผลตรงตามเงื่อนไขที่ความสามารถนั้นกำหนด (โดยจะระบุอยู่ในส่วนด้านหลังของชื่อความสามารถ)

4.6 Active Counter & Passive Counter

การได้รับผลความสามารถของการจ่ายค่าตามการผลนั้นจะมีอยู่ 2 ประเภท

Active Counter : เป็นการที่ Hero ได้ใช้ความสามารถ **Active** หรือ **Inactive** นั้น จำเป็นที่จะต้องใช้ **ทรัพยากรของตัว Hero** ซึ่งความสามารถที่ใช้นั้นจะเปรียบเสมือนการได้รับ Counter เข้าสู่ตัว Hero ที่กำหนดในลักษณะการใช้รูปแบบนี้เรียกว่า “Active Counter”

Passive Counter : เป็นความสามารถติดตัวประเภท **Passive (4.5)** เพียงแต่จะมีลักษณะในการที่สามารถสะสมได้อย่างเช่น **Mana (2.1.4)** ไม่ต้องใช้ **ทรัพยากรของตัว Hero** ในการทำให้เกิดความสามารถ

Capture 5

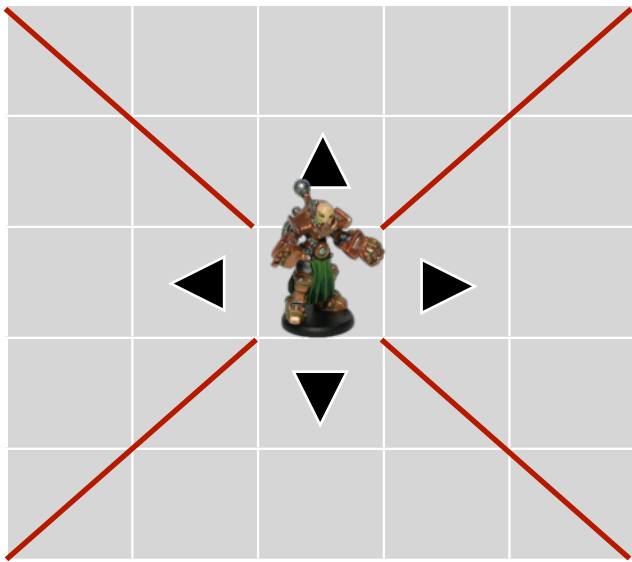
Line Of Sight

5.1 Line Of Sight

เป็นส่วนของการมองเห็นหรือการเลือกเป้าหมาย เช่นในการจะโจมตี หรือใช้ความสามารถนั้น ถ้าเป็นลักษณะจะมีการเลือกเป้าหมายเกิดขึ้นซึ่งจะมีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.1.1 Angle Of Sight

คือทิศทางการหันหน้าเพื่อที่จะเลือกมุม โดยจะหันไปอยู่ในทิศทางที่กำหนด



ทิศทางการหันเพื่อเลือกเป้าหมายจะมีทั้งหมด 4 ทิศทาง โดยจะหันหน้าไปทางทิศทางใด 1 ทิศทาง ซึ่งจะกำหนดจากจุดที่เป้าหมายอยู่

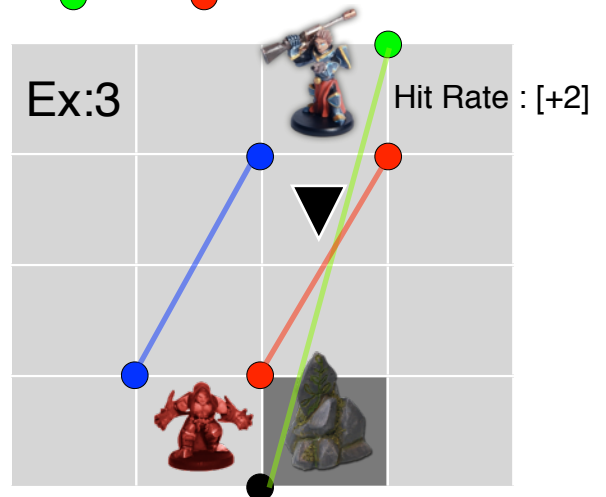
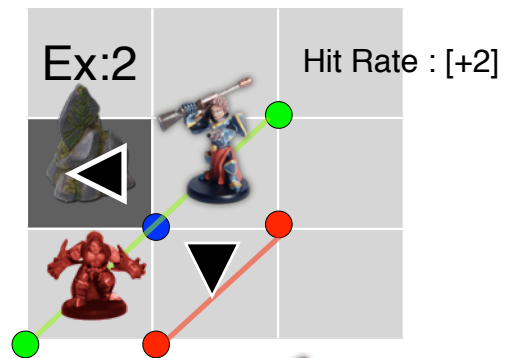
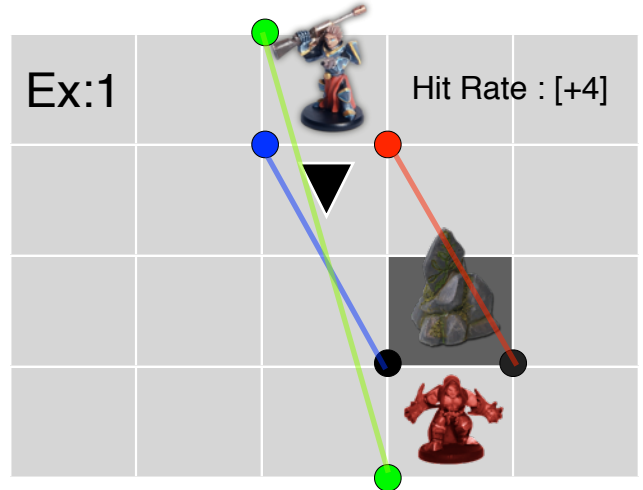
ในกรณีที่เป้าหมายอยู่ตรงเส้นสีแดงซึ่งเป็นเส้นกึ่งกลางจะสามารถเลือกทิศทางการหันได้ว่าจะหันไปอยู่ข้างใด

5.1.2 Line Of Sight

คือมุมมองของการมองเห็น โดยจะจะมีการมองเห็นทั้งแบบเต็มตัว (Full Sight) , แบบบางส่วน (Part Sight) , แบบมองไม่เห็น (Non Sight)

- 1) Full Sight : การมองเห็นแบบทั้งตัวโดยไม่มีอะไรมาบดบัง
- 2) Part Sight : การมองเห็นแบบบางส่วนจะทำให้ Hit Rate ในการใช้งานเปลี่ยนไป อาจเพิ่มขึ้นได้ตั้งแต่ 20% จนถึง 40%
- 3) Non Sight : ไม่สามารถมองเห็นเป้าหมายได้

การจะบอกได้ว่าเป็นแบบไหนนั้นมีวิธีการโดยกำหนดจุดเชื่อมต่อออกเป็น 3 จุด

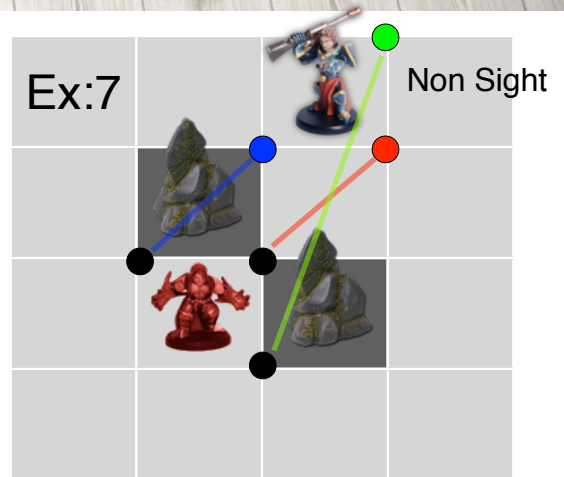
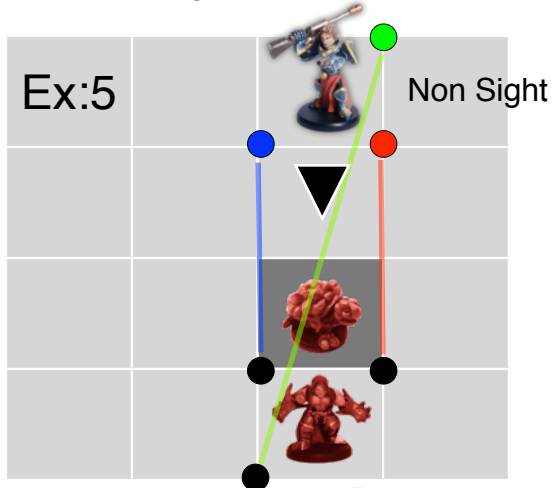
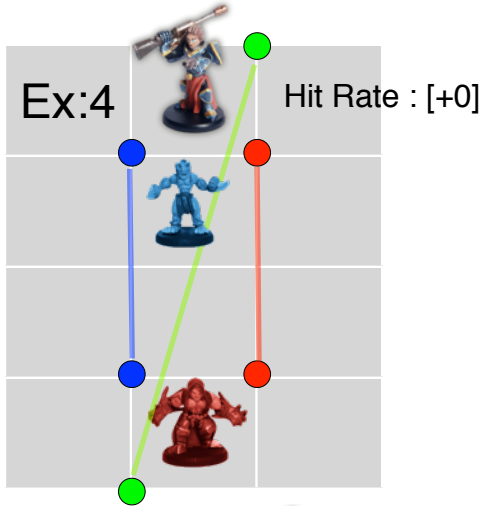


รูปแบบการวางจุดเพื่อดู Hit Rate ของกรณีที่มีมองเห็นแบบ Part Sight โดยมีข้อกำหนดดังนี้คือ จุดด้านหน้าไปยังจุดด้านหน้าของเป้าหมายและจุดด้านหลังให้ตรงจุดด้านหลังโดยให้ใช้จุดที่ไกลที่สุดของช่องเป็นตัวกำหนดจุดนั้น

Capture 5

Line Of Sight

กรณีเมื่อมีทีมฝ่ายเดียวกันอยู่ในระยะจะไม่ติดเรื่อง Line Of Sight แต่ถ้าฝ่ายตรงข้ามอยู่จะให้ฮีโร่ฝ่ายตรงข้าม ทำตัวเหมือนเครื่องกีดขวาง

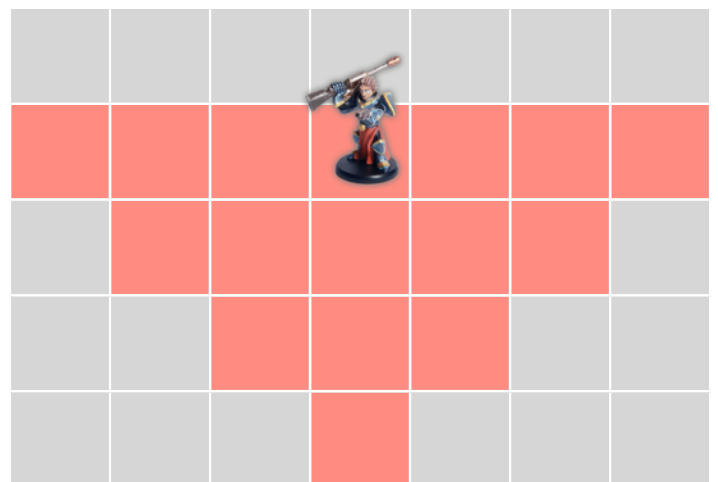


5.2 Font Side Of Target (FOT)

การเลือกเป้าหมายด้านหน้าและด้านข้าง เป็น ลักษณะการมองเห็นของเกม โดยทิศทางที่สามารถใช้งานได้ มีเพียงด้านหน้าและด้านข้างเท่านั้น ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการกำหนดค่าใช้ในช่อง Inactive

B,S	Front	B,S
Side	Front	Side
F,S	Font	F,S

Ex : Instant : 1[+3] / 3 [FOT]



Capture 5

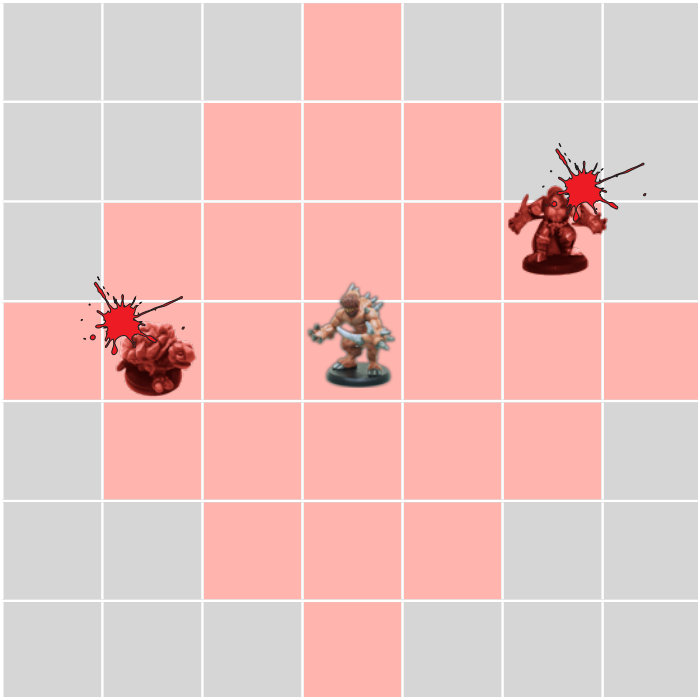
Line Of Sight

5.3 Area Of Effect (AOE)

ฮีโร่ที่อยู่ในระยะของความสามารถจะได้รับผลนั้น โดยไม่การบดบังแบบฝ่ายเดียวกันไม่มีผล แต่การบดบังโดยเครื่องกีดขวางให้มีผลเฉพาะแบบ Non Sight

Ex : Harm Aura [+3]/Hero [Passive]

สร้างความเสียหาย 1 Magic แก่ Hero ฝ่ายตรงข้ามในทุก End Turn [3,6,9,12] ในระยะ 3 AOE (ทอย [+3] ต่อ Hero ที่ได้รับผล)

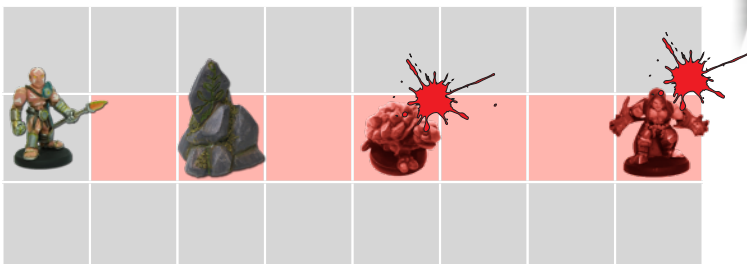


5.4 Direct Line (DL)

ฮีโร่ที่อยู่ในระยะของความสามารถจะได้รับผลนั้น ซึ่งจะเป็นในรูปแบบของเส้นตรงตามระยะที่กำหนด โดยที่ตัวอักษรย่อ DL จะตามท้ายระยะ ถ้าไม่มีระยะให้นับว่าสุดท้ายที่พื้นที่ช่องสุดท้าย

Ex: Holy Spear

: Attack & Support : 6[+3] / DL (สร้างความเสียหายแบบ Physical ตามจำนวนลูกเต๋าที่ทอยสำเร็จในแนว Direct Line)



5.5 Target & Non Target & Feedback

Target : การที่ฮีโร่เลือกเป้าหมายด้วยตัวของฮีโร่เองไม่ว่าจะใช้ Phase ใดก็ตาม เป้าหมายที่ถูกเลือกจะอยู่ในสถานะโดน Target หรือโดนเลือกเป้า

Non Target : การที่ฮีโร่เลือกเป้าหมายโดยใช้ Phase ใดก็ตามโดยที่ไม่เจาะจงเป้าหมายใดเป้าหมายหนึ่งแต่การใช้นั้นมีผลกระทบต่อหลายเป้าหมาย จะไม่ถือเป็นการ Target

Feedback : หรือการสก๊อนกลับโดยจะมีผลเกิดขึ้นหลังจากตรงตามเงื่อนไขการถูกกระทำด้วยรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ผลการสก๊อนกลับจะเกิดขึ้นในช่วง Add Effect (4.2.2.3(3))ทั้งใน Phase (Attack ,Support ,Instant)



Big Game Day 2016

