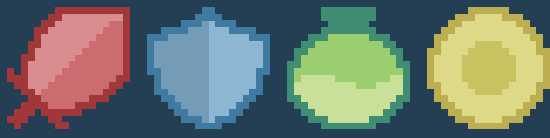


像素對決



奧羅桌遊
設計工作室



遊戲設計：奧羅-周允成

美術設計：奧羅-周允成



《像素對決》是一款雙人對戰卡牌擲骰遊戲，玩家透過打出卡牌來累積數值與組合效果，再投擲骰子觸發攻擊、防禦、魔法與金錢四大要素。發揮智慧精準地佈局你的戰線，施展華麗招式擊敗你的對手！但請記住，直到最後一刻，運氣永遠是你最終的王牌。

遊戲配件

招式卡 28張



基礎數值片 6片

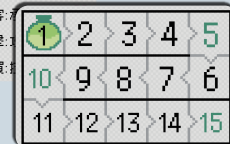


生命紀錄卡 1張



回合流程
1 出牌: 出1/2/3張牌
2 擲骰: 擲4/3/2顆骰
3 判定: 數值判定
4 防禦: 抵銷攻擊
5 傷害: 承受傷害
6 攻擊: 攻擊計算
7 購買: 技能購買

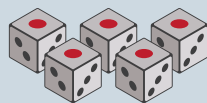
玩家幫助卡(正)
魔力紀錄卡(背)
1張



攻擊力指示物 16顆



骰子 5顆



生命指示物 2顆



魔力指示物 1顆



初始設置

- 決定紅色先手與藍色後手玩家，每位玩家拿取 3 條對應顏色基礎數值片，橫向排至自己面前，視為三排區域。
- 將紅藍生命指示物放置於生命紀錄卡第一格上，代表雙方的12點生命。
- 將 28 張招式卡洗混後牌背向上放置於一旁，視為牌庫。
- 先後手玩家分別從牌庫抽取 3張與4張牌視為手牌。
- 從牌庫橫向翻開 3 張牌置於中央，視為中央購買區。
- 攻擊力指示物、骰子、玩家幫助卡與魔力指示物放置於一旁備用。



卡牌介紹



數值區

代表同一區兩個數值位置，用來標示此卡的四種數值。該區不會被覆蓋掉，可以持續累積該數值。

美術區

奧羅辛辛苦苦自己畫的美術，多欣賞兩眼吧!

效果區

依照圖示與文字描述效果發動，文字與圖示意思相同
 右上角數字代表效果發動時機
 可參照幫助卡上的回合流程編號
 若編號相同則可以自行決並發動順序

區域介紹

玩家面前的三條基礎數值條下方即為玩家自己的三排區域

每條基礎數值片又分成左右兩側，從左至右依序為：

第 1 區域：1、2 號位置。 第 2 區域：3、4 號位置。 第 3 區域：5、6 號位置。
 每個位置代表擲骰數字對應的數值



若某區域戰線的位置已經有招式卡，要再放置新的招式卡時：

- 覆蓋舊卡的下方效果區，代表每次最多只會有 3 個招式卡效果展示且可以使用。
- 露出舊卡的上方數值區，代表可以持續累積的數值來構築骰面。

回合流程

遊戲由**紅色先手玩家開始**，雙方輪流進行回合
直到任一玩家在任何時間生命歸0結束遊戲
每個回合依照以下七個階段依序進行：

1. **出牌階段**：打出1/2/3張手牌放置於三排區域上。
2. **擲骰階段**：投擲4/3/2顆骰子放置於對應號碼位置上。
3. **判定階段**：依照骰子位置與戰線累計數值進行四大數值判定。
4. **防禦階段**：依照防禦數值移除對應對手每次攻擊的攻擊點數。(若對手無攻擊則跳過)
5. **傷害階段**：依照剩餘攻擊點數扣除自己對應數量傷害。(若無造成傷害則跳過)
6. **攻擊階段**：依照攻擊數值擺放每一次攻擊對應的攻擊指示物。
7. **購買階段**：依照金錢數值購買中央購買區與牌庫區的招式卡。



並且可以依照招式卡效果區指定階段進行被動或主動消耗魔力數值來發動效果

後續將會對以上 7 階段做更詳細描述解釋：

1. 出牌階段

玩家可選擇 **打出 1/2/3 張手牌** 至自己的三排區域上。

- 手牌至少 1 張時 → 必須至少打出1張手牌
- 若沒有手牌可出 → 跳過此階段

若某區域戰線的位置已經有招式卡，要再放置新的招式卡時：

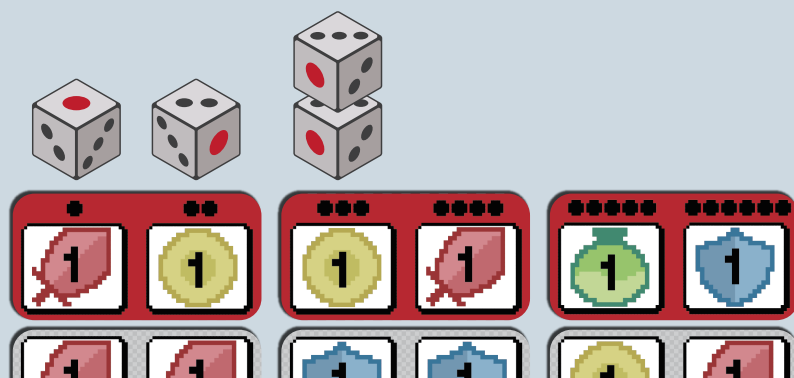
- 覆蓋舊卡的下方效果區，代表每次最多只會有 3 個招式卡效果展示且可以使用。
- 露出舊卡的上方數值區，代表可以持續累積的數值來構築骰面。

出多張招式卡時可以出在不同戰線區域或相同戰線區域上

2. 擲骰階段

玩家在出牌階段時打出 1/2/3 牌，則在擲骰階段 **投擲 4/3/2 顆骰子**。

- 若出牌階段沒有手牌可出 → 可自行決定投擲 2~4 顆骰子。
- 將擲出的骰子依照點數 1~6 放到對應的號碼位置上。



3. 判定階段

根據骰子結果，計算每個位置的數值總和。

例下圖範例，擲骰階段骰出四顆骰子，分別是 1 點、2 點、3 點、3 點：

觸發 1 號位置所有的數值 1 次 → 第一區域獲得 2 點攻擊

觸發 2 號位置所有的數值 1 次 → 第一區域獲得 1 點攻擊、1 點金錢

觸發 3 號位置所有的數值 2 次 → 第二區域獲得 2 點金錢、2 點防禦、2 點攻擊



攻擊數值：分成三區各自計算
視為多次不同的攻擊



防禦數值：全部區域總和計算
防禦階段抵擋對手每次攻擊



魔力數值：全部區域總和計算
消耗魔力發動招式卡效果



金錢數值：全部區域總和計算
購買階段消耗金錢購買卡牌



所有數值不可以累積至下一回合，該回合沒用完則直接失去。



4. 防禦階段

若對手無攻擊則直接跳過該階段

計算三條戰線的**防禦值總和**，即為本回合防禦力，可用來**抵擋對手每次攻擊**。

防禦力為 N 時，移除敵人每次攻擊的攻擊指示物 N 顆。

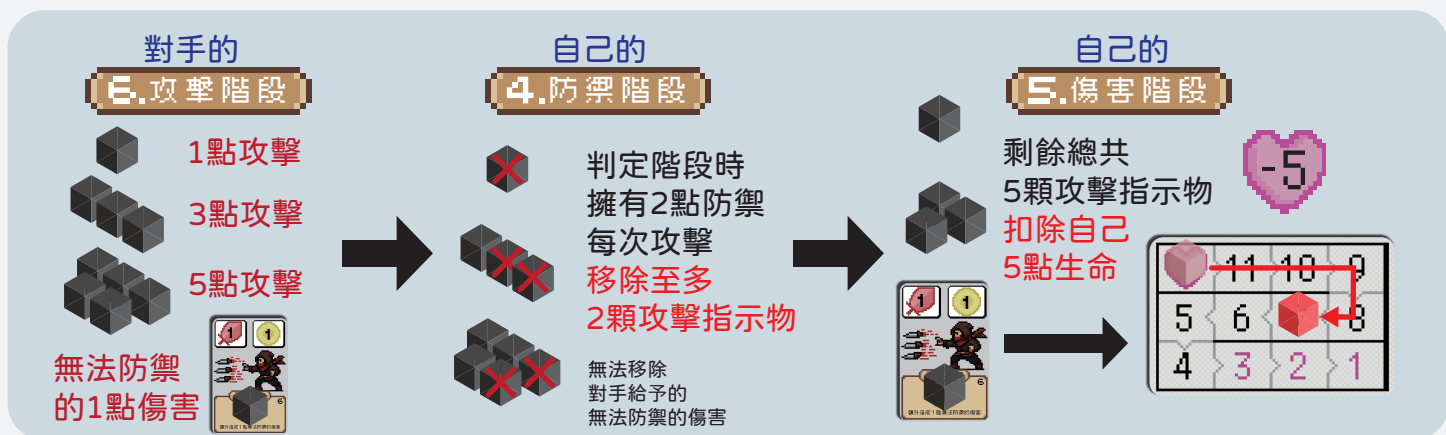
- 無法防禦(移除攻擊指示物)放在招式卡上無法避免的傷害

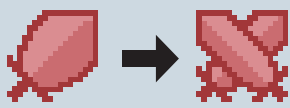


5. 傷害階段

若無造成傷害則直接跳過該階段

經過防禦階段，對手剩餘的攻擊指示數量=本回合對手**造成自己的實際傷害**，將血量標記物往下移動相應的數值，帶減少生命






6. 攻擊階段


計算每條區域各自的攻擊數值總和。
 攻擊會依照區域造成 1 ~ 3 次攻擊。
 可能因效果增加額外攻擊或是不可防禦的傷害

將對應攻擊力數量的攻擊指示物
 放置於對應區域前方
 代表每次不同攻擊的攻擊力

- 若無攻擊力則不需放置
- 若因效果產生額外攻擊次數該攻擊指示物放置於一旁標示，且勿與其他攻擊合併。

因效果產生的無法避免的傷害，放置於該招式卡
 上，代表在對手防禦階段時無法移除。

 該圖式代表攻擊數值，單筆或多筆攻擊數值總和可形成一次攻擊。

 該圖式代表一次攻擊由攻擊數值總和獲得

第一戰線	第二戰線	第二戰線
3 點攻擊	4 點攻擊	無攻擊
因效果 第二戰線 攻擊從 2 提升至 4		因效果增加 1 點 無法防禦的傷害



7. 購買階段

計算三條戰線的金錢總和，從中央購買區或牌庫購買新招數卡並加入手牌。：

- 購買區（從右至左）：價格為 1、2、3 金幣。
- 牌庫（第 1~3 張）：價格為 0、1、2 金幣。

除非牌庫已空，否則至少從牌庫購買 1 張 0 元的招數卡
 至多購買中央購買區 3 張 + 牌庫前 3 張招數卡

價位表

0	3	2	1

2. 從牌庫將購買區補至 3 張

1. 剩餘於招式卡平移至右方

當玩家購買完卡片，宣告回合結束。

若中央購買區有空間，先將場中剩餘於招式卡靠右平移
 再從牌庫翻開新的招數卡將中央購買區補至 3 張

- 所有魔力與金錢未使用完在回合結束後清空，不會保留至下一回合。



發動效果

招式卡下方效果區只要符合條件就可以發動（與骰子位置無關）
發動時機依照效果區右上角編號對應回合階段

- 若有相同階段的效果，則可以自己決定觸發效果的順序。
- 標號為 0 代表可以為自己回合的任意階段。

1	2	3	4	5
10	9	8	7	6
11	12	13	14	15

若魔力計算太複雜
可用魔力紀錄卡做輔助



每消耗指定數量魔力
可發動對應能力(可多次)



給予對手不可防禦的傷害
不屬於攻擊無法被防禦



每回合消耗一次指定數量魔力
可發動對應能力(僅一次)



代表該效果與招式卡
所在區域有關

更多效果圖示與功能細規，請見 [卡牌總覽](#)

遊戲結束

當任一玩家在任一階段使**對手血量歸 0 時**，該玩家立即獲勝。

作者的話

原本是一個設計失敗大遊戲的其中一個機制，乾脆把喜歡的部分提取出來並修改得更加歡樂，就變成現在的版本了。

美術完全是自己一格一格畫出來的像素，完全是自找麻煩。明明可以用 AI 就好，但就是想要挑戰一下自己，做自己喜歡的事情。畫完十分有成就感，但應該僅此一次，累死了！

我都稱此遊戲超過八成都靠運氣，遊戲甚至一開始的名字叫《運氣對決》，希望大家不要太在意平衡，好好享受爆骰靠賽的快感上！

感謝名單



我的狗&驪葵
桌遊小幫手



明夷工作室/官官



一打貓咪桌遊設計/Eda



Anne
我的女友

常見問題

Q1：我這回合的攻擊會立刻生效嗎？到底是何時才發揮攻擊效果。

A1：你這回合的攻擊，會到對手下回合的防禦與傷害階段才會正式結算與扣除生命。

Q2：攻擊數值太高超過攻擊指示物數量16顆怎麼辦？有上限嗎？

A2：攻擊力沒有上限，因此攻擊指示物不夠用，請用任何其他東西代替。

Q3：我還是沒看懂圖示意義怎麼辦？還可以玩嗎？

A3：很抱歉圖示造成你的困擾，但是不用擔心，純看文字效果也可以遊玩不影響體驗。

Q4：像素美術是AI生成的嗎？甚麼模型？

A4：我是使用Adobe Illustrator 這項AI繪圖工具的矩形格線工具+即時上色油漆桶，自己一格一格點出來的，拜託大家多看兩眼。

Q5：魔力與金錢沒用完可以留到下回合用嗎？

A5：不可以！當回合的數值就只能再當回合使用，所有數值沒有繼承關係。

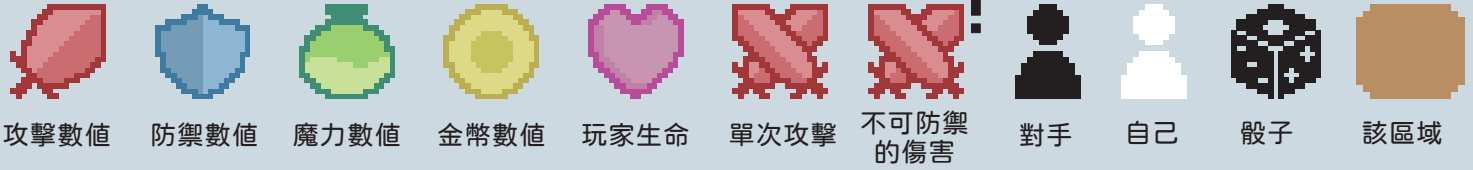
Q6：如果我還是有問題無法解答但真的想知道答案，該怎麼辦？

A6：歡迎直接私訊粉專詢問 FB:奧羅桌遊設計工作室 IG:oro1081111



卡牌總攬

此章節會詳細介紹每張卡牌效果細則，建議卡牌效果有疑問時再來查詢，不需要先全部看完也可以遊玩喔。



名稱：魔彈散射

時機：6 攻擊階段

效果：每消耗 1 點魔力，視為額外一次 2 點攻擊。

- 只要魔力夠多，此效果可以一直發動產生額外攻擊。
- 此牌所產生的是額外的攻擊，並非直接加在該區攻擊力上。

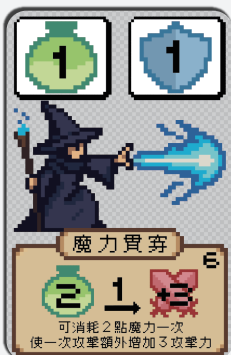


名稱：魔力再現

時機：6 攻擊階段

效果：可消耗 2 點魔力一次，使一次攻擊視為 2 次。

- 每回合只能使用一次。
- 所產生的攻擊視為額外攻擊，並非直接加在該區攻擊力上。
- 無法使用在無法防禦的傷害上。
- 若本回合無任何攻擊可以指定，則無法發動。



名稱：魔力貫穿

時機：6 攻擊階段

效果：可消耗 2 點魔力一次，使一次攻擊額外增加 3 攻擊力。

- 每回合只能使用一次。
- 所產生的攻擊視為直接增加在指定攻擊上，不需要是該區攻擊。
- 無法使用在無法防禦的傷害上。
- 若本回合無任何攻擊可以指定，則無法發動。



名稱：飛刀突襲

時機：6 攻擊階段

效果：額外造成 1 點無法防禦的傷害

- 每回合無條件給予對手 1 點無法防禦的直接傷害。
- 為記錄方便可將攻擊指示物放在此卡上，視為無法防禦的傷害。
- 所有效果無法增加、改變、複製或無視無法防禦的傷害。



名稱：疾風突襲

時機：3 判定階段

效果：該區每有 1 顆骰子，額外造成 1 點無法防禦的傷害。

- 依照該區骰子數量，給予對手無法防禦的直接傷害。
- 例如有 4 骰在該區上，則在此牌上放置 4 枚攻擊指示物，視為額外 4 點無法防禦的直接傷害。
- 所有效果無法增加、改變、複製或無視無法防禦的傷害。

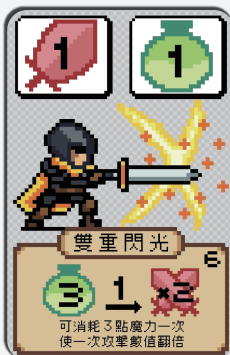


名稱：暗影突襲

時機：3 判定階段

效果：若該區無任何骰子，額外造成 3 點無法防禦的傷害。

- 當該區骰子數量為 0 時，則在此牌上放置 3 枚攻擊指示物，視為額外 3 點無法防禦的直接傷害。
- 所有效果無法增加、改變、複製或無視無法防禦的傷害。

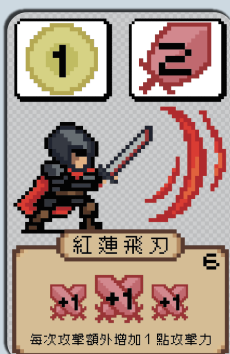


名稱：雙重閃光

時機：6 攻擊階段

效果：可消耗 3 點魔力一次，使一次攻擊數值翻倍。

- 每回合只能使用一次。
- 可以使任意一次指定攻擊數值乘 2，不需要是該區攻擊。
- 無法使用在無法防禦的傷害上。
- 若本回合無任何攻擊可以指定，則無法發動。



名稱：紅蓮飛刃

時機：6 攻擊階段

效果：每次攻擊額外增加 1 點攻擊力

- 無須任何條件，使每次攻擊必額外 + 1
- 無法使用在無法防禦的傷害上。
- 若本回合無任何攻擊可以指定，則無法發動。



名稱：翡翠突刺

時機：6 攻擊階段

效果：每次攻擊若攻擊數值小於等於 2，該攻擊數值翻倍一次。

- 每回合使用一次，所有數值為 1 與 2 的攻擊，改變成 2 與 4。
- 若攻擊已經因該效果從 1 翻倍成 2，將不會再翻倍。
- 無法使用在無法防禦的傷害上。



名稱：充能護盾

時機：4 防禦階段

效果：每消耗 2 點魔力，額外增加 1 點防禦。

- 只要魔力夠多，此效果可以一直發動產生額外防禦。



名稱：魔力屏障

時機：4 防禦階段

效果：可消耗 3 點魔力一次，額外增加 3 點防禦

- 每回合只能使用一次。



名稱：反噬之盾

時機：4 防禦階段

效果：若成功防禦對手所有攻擊，額外造成 2 點無法防禦的傷害。

- 將所有對手攻擊清除即可發動，不包含對手無法防禦的傷害。
- 若對手無攻擊但是有無法防禦的傷害，還是算成功防禦對手所有攻擊。



名稱：炎盾衝擊

時機：3 判定階段

效果：該區域每 1 點防禦，必視為 2 點攻擊

- 該區域所有防禦，包含基礎數值條上的，通通強制視為 2 點攻擊。
- 無法對其他區域或其他效果產生的防禦產生效果。



名稱：光輝之箭

時機：3 判定階段

效果：該區骰子數量至少 3 顆時，該區攻擊力額外 + 7。

- 若該區骰子數量 3, 4, 5 時都會發動。
- 若該區骰子數為 0, 1, 2 都不會發動。



名稱：森靈之箭

時機：6 攻擊階段

效果：可消耗 2 點魔力，使所有攻擊合併為一次攻擊。

- 每回合只能使用一次。
- 使每區攻擊與額外攻擊合併成一次攻擊。
- 不可合併無法防禦的傷害。
- 若本回合無任何攻擊可以合併，則無法發動。



名稱：冰霜之箭

時機：3 判定階段

效果：可選擇捨棄 1 顆骰子一次並投擲，獲得點數 1, 2, 3 點的額外攻擊

- 可選擇移出一顆已投擲的骰子，此判定時少一顆骰子判定。
- 額外投擲骰子來結算額外攻擊的攻擊力，骰到 1, 4 視為 1 點攻擊，骰到 2, 5 視為 2 點攻擊，骰到 3, 6 視為 3 點攻擊。



名稱：復甦聖光

時機：0 任意階段

效果：每消耗 2 點魔力，回復自己 1 點生命

- 只要魔力夠多，此效果可以一直發動增加生命。
- 不可超過生命上限 12。



名稱：奪魂禁咒

時機：0 任意階段

效果：每消耗 3 點魔力，吸收對手 1 點生命

- 只要魔力夠多，此效果可以一直發動，但不可超過生命上限 12。
- 吸收生命：對手減少 1 生命 且 自己增加 1 生命 同時進行。
- 若在自己回合的任意階段因發動此效果導致對手生命歸零，直接取得遊戲勝利。



名稱：不滅契約

時機：1 出牌階段 - 5 傷害階段

效果：當生命大於等於 4 時受到致命傷，立即回復至 1 點生命。

- 生命計算為在出牌階段時的生命大於等於 4
- 致命傷：在傷害階段時使自己生命小於等於 0。
- 對手的所有攻擊與無法避免的傷害在此效果範圍內。
- 奪魂禁咒的吸收不在此效果範圍內。



名稱：魔能湧動

時機：3 判定階段

效果：該區獲得的魔力數值翻倍。

- 無條件必須發動，使該區所獲得的魔力數值乘 2。
- 無法對其他區域或其他效果產生的魔力產生效果。
- 若要被**幻象幽影複製**，必須指定清出被使用的魔歷史否為該區。已經被使用過的魔力數值依然可以翻倍，但只能在**幻象幽影**該區。



名稱：魔力導流

時機：3 判定階段

效果：若擲骰獲得的總魔力小於等於 2 點，則提升至 5 點魔力。

- 魔力大小判定必須是擲骰時獲得且未使用任何魔力時進行判定。若是使用後才減少至 2 則無法發動。
- 若要被**幻象幽影複製**，也是要依照擲骰時獲得的魔力進行判定。
- 若成功發動後，因**魔運之石**導致間接額外增加魔力，不受此限制。



名稱：臨界突破

時機：0 任意階段

效果：當生命小於等於 3 時，本回合擲骰獲得的所有數值翻倍。

- 若原本生命大於 3 無法發動，但經過受傷階段後導致生命小於等於 3，則可以觸發效果，已經被使用過的魔力數值依然可以翻倍。
- 若成功發動後因**復甦聖光**或**奪魂禁咒**導致生命回復至大於 3，效果依然可以持續發動。



名稱：幻境空間

時機：3 判定階段

效果：雙方不得使用魔力，防禦 + 1，該區攻擊額外 + 2

- 並非是雙方魔力歸 0，而是雙方不得使用任何消耗魔力的效果。
- 該攻擊僅增加該區攻擊力 2 點，不得加入其他次攻擊，若該區原本無攻擊力則視為額外 2 點攻擊。



名稱：幻影疾閃

時機：4 防禦階段

效果：可消耗 3 點魔力一次，無視任意一次攻擊。

- 每回合只能使用一次，使對手一次攻擊直接移除。
- 無法使用在無法防禦的傷害上。



名稱：幻象幽影

時機：3 判定階段

效果：可消耗 1 點魔力一次，複製對手當前任一技能

- 只能複製對手未被覆蓋的招式卡效果。
- 必須在判定階段就決定好要複製的對手招式卡。
- 若複製的效果與區域有關，則依照幻象幽影此卡的區域進行判定。
- 不可以複製效果為擲骰階段發動的招式卡(幸運之石、命運之石)



名稱：命運之石

時機：2 擲骰階段

效果：可選擇任意數量的已投擲骰子，重新投擲一次。

- 可以只選擇 1 顆骰子、局部骰子或是全部骰子進行重新投擲。
- 每回合只能使用一次效果。
- 不可以被幻象幽影複製



名稱：幸運之石

時機：2 擲骰階段

效果：投擲 $n + 1$ 顆骰子，選擇其中 n 顆骰子進行判定。

- 當玩家原本需投擲 2/3/4 顆骰子時，改成投擲 3/4/5 顆骰子後，在選擇其中 2/3/4 顆骰子進行判定。
- 若同時擁有命運之石，必須先執行完幸運之石才能發動命運之石。
- 不可以被幻象幽影複製



名稱：魔運之石

時機：3 判定階段

效果：可消耗 2 點魔力一次、額外再投擲 1 骰。

- 每回合只能使用一次。
- 額外多出來的骰子會影響疾風突襲、暗影突襲、光輝之箭的判定。



名稱：魔法小卡

時機：3 判定階段

效果：額外獲得中央購買區卡牌上所有經壁的金幣數值。

- 此卡為特殊彩蛋卡，並非每盒遊戲都有，隨機發送。
- 不會因購買階段拿取購買區卡牌而減少金幣。
- 此卡上的神祕數字對於奧羅有重大意義，卡號為工作室成立日期與此遊戲首發日期；到期日其實是奧羅生日的月/日。