**命运之争 游戏规则**

1. **角色**

2~8人游戏，游玩人数单数则各自单人为营；游玩人数双数则各一半人数为天使或恶魔阵营。（玩家自己讨论决定）

1. **准备**

道具：（游戏自带）一个三棱锥骰子，一副宝箱牌，一副命运牌，角色棋子，游戏棋盘。

最外圈8个紫色圈为起始点。

玩家各自扔两次骰子，透出数字大者先选起始位置。

每人开始前随机发3张命运牌。

每轮每人投掷一次骰子，显示数字为命运，玩家将棋子前进命运格数。

1. **棋盘介绍**

棋盘由三个圆盘组成，中圈为元素仪，里圈为星月仪。可通过特定条件转动元素仪与星月仪改变命运。

棋盘上坐落宝箱格，停留在宝箱格可盲抽一张宝箱牌。

棋盘上坐落分路格，需要投掷到对应命运才能走对应路程。

棋盘上坐落传送格，需要经过或停留在传送入口格才能传动到对应传送出口。

棋盘上坐落命运格，需要停留在命运格并且投掷出对应命运才能转动对应元素仪或星月仪。

特殊棋盘格介绍：（设计出图例后加上）

1. 起点：玩家角色棋子初始点
2. 宝箱格：停留即可抽取一张宝箱牌

（宝箱牌奖励分类：A抽取一张命运牌

B抽取两张命运牌

C抽取三张命运牌）

1. 分路格：经过或停留时根据棋盘提示，投掷出对应命运即可走对应道路。
2. 传送门格：（后期加上图标）

风之传送门： 入口 出口

火之传送门： 入口 出口

水之传送门： 入口 出口

地之传送门： 入口 出口

星之传送门： 入口 出口

月之传送门： 入口 出口

1. 命运转动格：

玩家出示一个命运，并且根据命运，将对应之轮转动一定的角度：

1.不转

2.顺时针45°

3.不转

4.逆时针45°

六分仪：满足条件即可转动元素仪

星象仪：满足条件即可转动星月仪

1. 普通格
2. 终点格  
   **四.胜利判定**

最先到达终点格的玩家胜利，即玩家所在阵营获胜。