

Nerfare 2.4 (E&T Limited 設計)

遊戲目的:

玩家扮演指揮官(Commander)、工程師(Engineer)、神射手(Marksman)，與敵方爭奪在場內四散的資源，升級武器及擊倒敵人。遊戲的元素包括射擊、閃避，講求團體合作及策略運用。

勝利目標:

全個遊戲共 3 章節，每章節的勝利條件都不同，目的是要在最終章節中獲得勝利。以下為各章節的勝利條件。

章節 1:	以收集最多 20 個能源為目標。
章節 2:	收集能源的同時，以射中敵方 Nerf 大旗為目標，擊中次數多者為勝方。若雙方擊中大旗數量相同，則以收集較多能源的一方勝，若仍然相同，則判為和局。
章節 3(最終章):	章節 2 的勝方會在 Nerf 大旗設置方面得到優勢，雙方純以射中敵方大旗為目標，擊中次數多者為勝方，亦是此遊戲的勝利者。

遊戲人數及參加條件:

兩隊相同人數，由每隊 3 個至 5 個(視乎參加人數)，適合 8 歲或以上人仕參加。

遊戲時間:

每節約 5 分鐘

遊戲基本規則(4 對 4 賽制):

1. 開始前各玩家要選擇角色及裝備適當的武器，隨着遊戲的進行會有新的武器予玩家使用。
2. 所有玩家在遊戲進行期間需佩帶個人保護裝備(眼罩，護膝等)，每隊人數為 4 人。遊戲開始前玩家要留在己方基地區，等待裁判發號命令開始比賽。
3. 工程師(Engineer)可在戰鬥區內每次收集 1 個能源帶回己方基地，或在戰鬥區內拾取子彈交給隊友使用。工程師不能進入敵方基地區內。
4. 指揮官(Commander)可進入戰鬥區攻擊敵方或在己方基地區進行射擊，指揮官不可接觸戰鬥區內的能源，也不能進入敵方基地區內。指揮官擁有能源運用及武器升級的最終決定權，亦只有指揮官可向裁判提出對判決的查詢及反對理由。
5. 神射手可射擊敵方人員或大旗，但只可在己方基地區內活動，不能進入戰鬥區，神射手可在基地區內拾取子彈作補充。
6. 裁判會在時間完畢或勝利條件達成後吹哨子完場。

Nerfare 2.4 (E&T Limited 設計)

戰鬥規則

1. 雖然在遊戲中偶有發生，但我們不鼓勵玩家以**敵方的頭部**為攻擊目標，但若發現有玩家持續攻擊敵方頭部，該玩家會被禁止參與是次活動。
2. 玩家絕不能以手、腳攻擊敵方，亦不能以身體撞擊敵方。
3. 玩家身體上**任何部位被擊中**，要暫時停止攻擊，返回基地的中心並且留在中心大聲倒數 10 秒，10 秒後可繼續進行遊戲，被擊中時要在原地放下手中已拾取的能源或子彈。
4. 擊中對方的武器或防具不算擊倒對方。
5. 被擊中與否需要玩家誠實及自律，玩家需絕對服從裁判的裁決。

其他規則

1. 不能拋擲任何物件，例如能源球、子彈、武器等
2. 不能推倒或移動任何充氣雕堡
3. 不能收藏任何子彈於衣袋內
4. 回合開始前不能移動地上的能源球或子彈

罰則

裁判會懲罰違反遊戲規則的參加者，細節如下:

1. 強制更換參加者的武器至單發手槍，直至該回合完結或裁判認為適合的時間。
2. 扣減該參加者所屬隊伍在回合中收集得來的能源總數，扣減的數量由裁判決定。
3. 若參加者嚴重影響他人及遊戲進行，經勸喻後仍無改善，裁判有權禁止該參加者進行該日的活動。

Nerfare 2.4 (E&T Limited 設計)

角色

(4 對 4 賽制)

職業	人數	移動範圍
指揮官(Commander)	1 名	基地區，戰鬥區
工程師(Engineer)	1 名	基地區，戰鬥區
神射手(Marksman)	2 名	基地區

(5 對 5 賽制)

職業	人數	移動範圍
指揮官(Commander)	1 名	基地區，戰鬥區
工程師(Engineer)	2 名	基地區，戰鬥區
神射手(Marksman)	2 名	基地區

(6 對 6 賽制)

職業	人數	移動範圍
指揮官(Commander)	2 名	基地區，戰鬥區
工程師(Engineer)	2 名	基地區，戰鬥區
神射手(Marksman)	2 名	基地區

(7 對 7 賽制)

職業	人數	移動範圍
指揮官(Commander)	2 名	基地區，戰鬥區
工程師(Engineer)	3 名	基地區，戰鬥區
神射手(Marksman)	2 名	基地區

Nerfare 2.4 (E&T Limited 設計)

(8 對 8 賽制)

職業	人數	移動範圍
指揮官(Commander)	2 名	基地區，戰鬥區
工程師(Engineer)	3 名	基地區，戰鬥區
神射手(Marksman)	3 名	基地區

(9 對 9 賽制)

職業	人數	移動範圍
指揮官(Commander)	3 名	基地區，戰鬥區
工程師(Engineer)	3 名	基地區，戰鬥區
神射手(Marksman)	3 名	基地區

(10 對 10 賽制)

職業	人數	移動範圍
指揮官(Commander)	3 名	基地區，戰鬥區
工程師(Engineer)	4 名	基地區，戰鬥區
神射手(Marksman)	3 名	基地區

Nerfare 2.4 (E&T Limited 設計)

章節(4 對 4 賽制)

Mission 1 資源爭奪戰	
故事	兩軍於尋找資源時相遇，爭奪戰一觸即發。
目的	以收集最多 20 個能源為目標。
時間	5 分鐘
大旗	無
能源球數量	20 個 (開始放置時 10 個) (2.5 分鐘放其餘 10 個)
角色	1 個指揮官 1 個工程師 2 個神射手
Mission 2 正面交鋒	
故事	司令部的新型武器已經到達，兩軍於戰場上繼續交鋒。
目的	收集能源的同時，以射中敵方大旗為目標，但只計算 Mega 子彈，擊中次數多者為勝方。若雙方擊中大旗數量相同，則以收集較多能源的一方勝，若仍然相同，則判為和局。
時間	5 分鐘
Nerf 大旗	攻守各一個
能源球數量	20 個 (開始放置時 10 個) (2.5 分鐘放其餘 10 個)
角色	1 個指揮官 1 個工程師 2 個神射手
Mission 3 司令部攻防戰	
故事	乘勝追擊，攻方已到達守方的司令部，雙方皆會傾盡全力，爭取最後勝利。
目的	章節 2 的勝方會在大旗設置方面得到優勢，雙方純以射中敵方大旗為目標，但只計算 Mega 子彈及 Demolisher 榴彈(每個榴彈 2 分)，擊中次數多為勝方，亦是此遊戲的勝利者。
Nerf 大旗	攻守各一個
時間	8 分鐘
角色	1 個指揮官 1 個工程師 2 個神射手

Nerfare 2.4 (E&T Limited 設計)

新武器及配件提升

章節完成後會按比賽結果分配新武器及配件，隊員可保留及使用舊有的武器及配件，由指揮官負責分配武器及配件給己方的隊員使用。

	武器	使用者
起始裝備	Nerf Rebelle Spy Messenger	所有人
	Nerf Rebelle Sweet Revenge	
	Nerf Elite Strongarm	
章節 1	Module without extra gear	勝方
	Centurion	
	Cyclone	
	Rampage	
	Module without extra gear	負方
	Centurion	
Cyclone		
章節 2	Module Gear	勝方
	Rhino	
	Demolisher	
	Flipfury	
	Module Gear	負方
	Rhino	
	Demolisher	

Nerfare 2.4 (E&T Limited 設計)

場地

場區	面積	佈置
基地區	11mX5m	基地圍牆 基地中心
基地中心	2mx2m	
戰鬥區	11mx10m	障礙物 能源
場地	11mX20m	

器材

種類	尺寸(M)	名稱	數量	註
基地中心	2WX2L		1	放置武器、子彈匣，也是存放能源的地方
基地圍牆	2.5WX1.2HX0.4D		4	半圓，放置在基地區內
障礙物	1WX1.2HX0.4D		10	長方形，放置在戰鬥區及基地區內
能源球	8cm 直徑		20	
裝備		眼罩	12	供玩家使用
		臂帶	12	
		隊衣	12	
		護膝	12	

Nerfare 2.4 (E&T Limited 設計)

進階遊戲

角色轉換

在每一個章節前，玩家可自由分配角色人數，把原有角色的裝備放下，換取新的裝備。由於不同的角色有其數目限制，玩家未必能成功轉換心中的角色。

近戰

只有指揮官(Commander)能裝備近戰武器，每名指揮官(Commander)只能裝備一把近戰武器，近戰時除了一般的戰鬥規則外，還附加了以下規則：

1. 所有玩家都需要裝備面罩
2. 附圖中的紅色部份是一種有效攻擊區域。如果玩家身上的紅色區域被擊中，需要按戰鬥規則暫停 20 秒。藍色的區域包括手，腳，腹股溝，頸部和頭部。這些都是無效的目標。
3. 玩家不能投擲武器。
4. 如果兩個玩家同一時間擊對方，他們都需要暫停 20 秒。
5. 玩家不能使用手阻擋攻擊。
6. 玩家不准搶，抓，或持有對手的武器。

近戰器材(進階遊戲)

名稱	數量
Nerf N-Force Vendetta	1
Nerf N-Force Battlemaster Mace Axe	1
Nerf Zombie Strike Blade	1
Nerf Marauder Long Sword	1

