

कैसे खेलें - द्वीप के लिए बल्लेबाजी

प्रत्येक खिलाड़ी दस पात्रों के साथ खेल शुरू करता है, जब एक खिलाड़ी अपने सभी दस पात्रों को खो देता है, तो दूसरे खिलाड़ी को विजेता और द्वीप का नया शासक घोषित किया जाता है।

सेटअप कैसे करें: आप और आपके प्रतिद्वंद्वी बीच में द्वीप के साथ एक दूसरे का सामना करते हैं। फिर सभी दस बाधा ब्लॉकों को केवल बाधा ब्लॉक के शीर्ष दिखाते हुए रखें। आप यह तय कर सकते हैं कि कौन पहले खेलेगा या आप यह तय करने के लिए मर रोल कर सकते हैं कि कौन पहले नंबर पर खेलेगा। फिर द्वीप पर एक बार में एक बाधा ब्लॉक लगाने के लिए मुड़ें। दोनों खिलाड़ियों को बाधा ब्लॉकों के नीचे नहीं देखना चाहिए। (कृपया ध्यान दें कि किसी भी एक ग्रिड पंक्ति या स्तंभ में एक से अधिक बाधा ब्लॉक की अनुमति नहीं है)। अपने कैरियर पैड को द्वीप के पीछे के किनारे (द्वीप पर नहीं) के सामने रखें, द्वीप पर मिसाइल के साथ वाहक पैड पर मिसाइल को अस्तर पर द्वीप के बाईं ओर पहले पांच वर्गों के साथ गठबंधन किया। फिर अपने पांच पात्रों में से किसी का भी उपयोग करते हुए प्रत्येक खिलाड़ी द्वीप पर एक-एक पात्र रखता है, जो केवल आपके सामने पहली दो पंक्तियों का उपयोग करके किसी भी दिशा का सामना कर रहा है। फिर किसी भी क्रम में अपने शेष पांच वर्गों को कैरियर पैड पर रखें, (प्रत्येक कॉलम में एक वर्ण)। और फिर पहले खेलने वाले खिलाड़ी अपनी बारी शुरू करने के लिए डाई रोल करेंगे।

एक चरित्र को कैसे आगे बढ़ाया जाए: सभी पात्र द्वीप के चारों ओर एक ही तरीके से छह तरफा मरते हैं जो शून्य से शुरू होता है और पांच से समाप्त होता है। सभी वर्ण केवल एक सीधी रेखा में चल सकते हैं। सभी वर्ण केवल आगे बढ़ सकते हैं, बाएं मुड़ सकते हैं या दाएं मुड़ सकते हैं। (कृपया ध्यान दें कि यह वह दिशा है जो उस समय में चरित्र का सामना कर रही है)। आप पीछे की ओर, बगल में या तिरछे ढंग से नहीं जा सकते। यदि आप एक रोल करते हैं तो आपके पास केवल एक विकल्प है, एक वर्ग को आगे बढ़ाने के लिए। यदि आप किसी भी अन्य संख्या को एक से अधिक रोल करते हैं, तो आपके पास आंदोलन के तीन विकल्प हैं: ये विकल्प हैं: 1। मरने पर संख्या का मिलान करने वाले वर्गों की समान संख्या को आगे बढ़ाएं। 2। बाएं मुड़कर दिशा बदलें। 3। दाईं ओर मुड़कर दिशा बदलें। (ध्यान दें कि आप केवल मरने पर अंतिम संख्या का उपयोग करके अपनी गिनती के अंत में एक बार दिशा बदल सकते हैं) उदाहरण: आप एक तीन को रोल करते हैं आप तीन वर्गों को आगे बढ़ा सकते हैं या दो वर्गों को आगे बढ़ा सकते हैं फिर अपने चरित्र को छोड़ कर दिशा बदल सकते हैं। या उस दूसरे वर्ग पर सही शेष है।

जब एक शून्य लुढ़का होता है: यदि आप एक शून्य को रोल करते हैं, तो आपको एक और मोड़ मिलेगा लेकिन इससे पहले कि आप फिर से मर जाएं, आपको आगे बढ़ने से पहले आपको उपलब्ध तीन विकल्पों में से एक को चुनना होगा। तीन विकल्प इस प्रकार हैं: 1: BRIN ON REINFORCEMENTS आपके वाहक पैड से किसी भी वर्ण का चयन करें, फिर उस चरित्र के सामने सीधे पहले वर्ग का उपयोग करके द्वीप पर चयनित वर्ण को आगे बढ़ाएं (केवल यदि किसी अन्य वर्ण द्वारा अप्रकाशित हो) केवल फॉरवर्ड का सामना करना पड़ रहा है। फिर उस चरित्र को आगे बढ़ाने वाली चालों की संख्या निर्धारित करने के लिए डाई को फिर से रोल करें। (जब तक आप एक और शून्य को रोल नहीं करते हैं तब तक तीन विकल्प फिर से शुरू हो जाएंगे) 2: अपने कैरियर पैड को स्थानांतरित करने के लिए आपने अपने कैरियर पैड को नामांकित किया है। फिर चाल की संख्या निर्धारित करने के लिए फिर से मरो रोल करें फिर द्वीप के किनारे के साथ वाहक पैड को स्थानांतरित करें। केंद्र मिसाइल वर्ग से मरने की गिनती पर लुढ़कने वाले संख्याओं से संबंधित वर्गों की प्रासंगिक संख्या जो आपके वाहक पैड पर है और फिर यह समाप्त हो जाएगी आपके खेलने की बारी। (आप द्वीप के कोनों के आसपास वाहक पैड को स्थानांतरित नहीं कर सकते हैं और केंद्र मिसाइल वर्ग को हमेशा द्वीप के निचले किनारे के संपर्क में रहना चाहिए)। 3: अपने चार्ट के परिवर्तन को चुनें कि आप जिस स्थान पर स्थित हैं, वहां से बाएं या दाएं शेष को चुनें। (अपने चरित्र को आगे न बढ़ाएं) एक बार जब आप ऐसा कर लेते हैं, तो उस चरित्र की सामान्य चाल के रूप में चाल की संख्या निर्धारित करने के लिए फिर से मर को रोल करें। (जब तक आप एक और शून्य को रोल नहीं करेंगे तब तक 3 विकल्प फिर से शुरू होंगे)

कैसे खेलें - द्वीप के लिए बल्लेबाजी

लक्ष्य को कैसे गोली मारें: प्रत्येक खिलाड़ी में एक लड़ाकू इकाई होती है जिसमें तीन अलग-अलग प्रकार के चरित्र होते हैं और इन पात्रों की अलग-अलग शूटिंग रेंज होती हैं, जिसमें वे किसी अन्य चरित्र या बाधा ब्लॉक को शूट कर सकते हैं।

सैनिकों के पास 2 की शूटिंग रेंज होती है, जीपों की शूटिंग रेंज 3 होती है और टैंकों की शूटिंग रेंज 4 होती है। आपकी कॉम्बैट यूनिट के सभी किरदार उसी तरह से शूट करते हैं, जब उस पात्र के लिए सही शूटिंग रेंज का उपयोग किया जाता है। किसी अन्य पात्र को शूट करने के लिए या एक बाधा ब्लॉक को सक्रिय करने के लिए शूटिंग रेंज का सटीक होना आवश्यक है। आपका चरित्र भी आपके लक्षित लक्ष्य की ओर अग्रसर होना चाहिए। (आपका चरित्र पक्षों से शूट नहीं कर सकता है या पीछे से शूट नहीं कर सकता है)। खेल के अपने मोड़ पर एक बार एक सटीक हिट एक ऐसे चरित्र पर स्थापित हो जाता है जिसे आप बस अभीष्ट लक्ष्य उठाते हैं और इसे द्वीप से हटा देते हैं। एक बार एक सटीक हिट स्थापित होने के बाद आपके खेलने की बारी पर, यह निर्धारित करने के लिए कि क्या यह द्वीप से हटाने से पहले जीवित है या सुरक्षित है, एक बाधा ब्लॉक पर स्थापित है।

बाधा ब्लॉकों के बारे में: कुल छह अवरोध ब्लॉक हैं छह जीवित ब्लॉक हैं और चार सुरक्षित ब्लॉक हैं। उन्हें प्रत्येक खिलाड़ी द्वारा खेल की शुरुआत में द्वीप पर रखा जाता है, इसे न तो ऐसे खिलाड़ी के साथ लिया जाता है जो यह जानते हुए कि जीवित या सुरक्षित हैं। एक चरित्र द्वारा सक्रिय होने तक बाधा ब्लॉक निष्क्रिय रहते हैं। एक बाधा ब्लॉक को सक्रिय करने के लिए आप अपने किसी भी पात्र का उपयोग कर सकते हैं। ऐसा करने के लिए आपके पात्रों की शूटिंग रेंज को बाधा ब्लॉक पर सटीक हिट होना चाहिए। आप अपने चरित्र को सीधे शीर्ष पर लाकर एक बाधा अवरोधक को भी सक्रिय कर सकते हैं। ऐसा करने के लिए आपके पास मरने पर सही संख्या होनी चाहिए (आप एक बाधा ब्लॉक पर नहीं जा सकते हैं तो बाएं या दाएं मुड़ें)। जब एक बाधा ब्लॉक सक्रिय हो जाता है, तो यह पता लगाने के लिए कि बाधा जीवित है या सुरक्षित है, तो बाधा ब्लॉक को चालू कर दिया जाता है, यदि बाधा ब्लॉक को खोपड़ी और हड्डियों के साथ चिह्नित किया जाता है, तो बाधा ब्लॉक को किसी भी वर्ण के साथ द्वीप से हटा दिया जाना चाहिए। बाधा ब्लॉक के चारों ओर आठ आसन्न वर्गों में से कोई भी। यदि पता चला है कि बाधा ब्लॉक खाली है तो यह सुरक्षित है और द्वीप से हटा दिया जाएगा। तब सुरक्षित बाधा ब्लॉक के चारों ओर आठ आस-पास के चौकों पर या उसके आसपास के सभी पात्र द्वीप पर बने रहने के लिए सुरक्षित हैं। बाधा ब्लॉक सक्रिय होने पर भी अवरोधक के रूप में कार्य करते हैं, आप एक बाधा ब्लॉक से परे कुछ भी शूट नहीं कर सकते हैं और आप अपने आंदोलन के रास्ते में एक बाधा ब्लॉक के माध्यम से आगे नहीं बढ़ सकते हैं। एक लाइव बाधा ब्लॉक एक अन्य बाधा ब्लॉक को भी सक्रिय कर सकता है अगर ऐसा होता है कि इसके आठ आस-पास के चौकों में से एक पर स्थित हो, लेकिन केवल तभी जब बाधा ब्लॉक शुरू में एक चरित्र द्वारा सक्रिय किया गया था।

टर्न कैसे खेलें: मरना केवल आपके पात्रों की गति के लिए है और यदि आप अपनी बारी को समाप्त कर सकते हैं, तो आपको हमेशा एक चरित्र को स्थानांतरित करना चाहिए। जो भी नंबर लुढ़का हो, आपके पास अपने पात्रों में से एक को स्थानांतरित करने से पहले द्वीप पर कुछ भी शूट करने और हटाने का विकल्प होता है और जितनी बार आप यह प्रदान करना चाहते हैं कि आपके पास बाधा ब्लॉक या चरित्र पर सटीक हिट है। अब आप अपने पात्रों में से किसी को भी संख्या से जोड़ सकते हैं जिसे आपने अभी-अभी मरने पर रोल किया है। एक बार जब आप अपने पात्रों में से एक को स्थानांतरित कर लेते हैं, तो आपके पास फिर से द्वीप पर किसी भी बाधा ब्लॉक या चरित्र को शूट करने और हटाने का विकल्प होता है क्योंकि आप एक सटीक हिट देना चाहते हैं। एक बार जब आप अपने प्रतिद्वंद्वी के पास पास खेल खत्म कर लेते हैं।

सामान्य नियम

1. जब आप मर को रोल करते हैं तो आपको हमेशा मरने पर सभी इकाइयों का उपयोग करना चाहिए।

कैसे खेलें - द्वीप के लिए बल्लेबाजी

1 क। यदि आपके सभी वर्ण आंदोलन से अवरुद्ध हैं और आप मरने पर सभी इकाइयों का उपयोग किए बिना द्वीप पर किसी भी चरित्र को स्थानांतरित करने में असमर्थ हैं। तब आपका प्रतिद्वंद्वी आपके किसी भी एक पात्र को द्वीप से मुक्त कर सकता है और इससे आपके खेलने की बारी समाप्त हो जाएगी।

1b। यदि आपके पास द्वीप पर और अधिक वर्ण शेष नहीं हैं और आपकी बारी पर आपके कैरियर पैड पर मौजूद अक्षर द्वीप पर उन्नत नहीं हो सकते हैं, तो इस स्थिति में आपका प्रतिद्वंद्वी आपके वाहक पैड से मुक्त होने के लिए आपके पात्रों में से एक को निकाल सकता है और इससे आपका चरित्र समाप्त हो जाएगा खेलने की बारी

2. एक शून्य लुढ़कने के बाद आपको हमेशा मरने का एक और रोल मिलता है और आपको दोबारा मरने से पहले तीन विकल्पों में से एक का चयन करना होगा। 1: सुट्टीकरण पर लाओ 2: वाहक पैड ले जाएं 3: दिशा बदलें

2 ए। कृपया ध्यान दें कि शून्य को रोल करने के बाद खेला जाने वाला अंतिम चरित्र एकमात्र ऐसा चरित्र है जिसे आपने मरने के बाद दोबारा रोल करने की अनुमति दी है। (जब तक आप एक और शून्य को रोल नहीं करते हैं तब तक तीन विकल्प फिर से शुरू हो जाएंगे)

3. खेलने के अपने मोड़ पर आप अपने चरित्र के आंदोलन से पहले और बाद में और फिर जितनी बार आप चाहते हैं कि आप अपने इच्छित लक्ष्य पर एक सटीक हिट है प्रदान करना चाहते हैं द्वीप पर कुछ भी शूट करने के लिए चुन सकते हैं

4. यदि आपके सभी पात्रों को द्वीप से हटा दिया गया है, लेकिन कुछ अभी भी आपके कैरियर पैड पर बने हुए हैं, तो यह एकमात्र समय है जब आप अपने कैरियर पैड से एक चरित्र को बिना किसी शून्य को रोल किए द्वीप पर आगे बढ़ा सकते हैं और मरने को सामान्य रूप में जारी रख सकते हैं। ।

5. बाधा ब्लॉक सक्रिय नहीं होने पर अवरोधक के रूप में भी कार्य करते हैं

आप कुछ भी शूट नहीं कर सकते जो एक बाधा ब्लॉक से परे है और आप एक बाधा ब्लॉक के माध्यम से अपने आंदोलन के रास्ते में नहीं जा सकते।

6. आपके पात्रों को वाहक पैड को उन स्थितियों में छोड़ना होगा, जिन्हें आपने पहली बार खेल की शुरुआत में रखा था।

7. सभी अक्षर कैरियर पैड पर सटीक हिट से सुरक्षित हैं।

8. कोई भी कैरेक्टर आइलैंड पर कैरियर पैड से शूट नहीं कर सकता है

9. आप केवल मरने पर अंतिम इकाई का उपयोग करके दिशा बदल सकते हैं

10. किसी भी अन्य चरित्र या लाइव बाधा ब्लॉक पर सटीक हिट से क्रॉसफ़ायर में पकड़े गए किसी भी वर्ण को भी द्वीप से हटा दिया जाएगा।

11. दो वर्ण एक ही वर्ग पर कब्जा नहीं कर सकते।

12. आप केवल एक और चरित्र को शूट कर सकते हैं और हटा सकते हैं और खेल के अपने मोड़ पर एक बाधा ब्लॉक को सक्रिय कर सकते हैं।

13. यदि आपके पास एक चरित्र या बाधा ब्लॉक पर सटीक हिट है, तो उस क्षण में अपना शॉट लेना अनिवार्य नहीं है, जब आप खेल के दूसरे मोड़ की प्रतीक्षा कर सकते हैं

14. आप अपने आंदोलन के मार्ग में किसी अन्य वर्ण या बाधा ब्लॉक के ऊपर नहीं जा सकते।

15. यदि आपके किसी पात्र को स्थानांतरित करना संभव है तो आपको वह चाल चलनी चाहिए।