

CÓMO JUGAR – BATALLA POR LA ISLA

Cada jugador comienza el juego con diez personajes la batalla termina después de que un jugador ha perdido a los diez de sus personajes el otro jugador es declarado el vencedor y nuevo gobernante de la isla

Cómo configurar: Tú y tu oponente se sientan uno frente al otro con la isla en el medio. A continuación, coloque los diez bloques de obstáculos a un lado mostrando las partes superiores del bloque de obstáculos solamente. Usted puede decidir quién va a jugar primero o se puede rodar el dado para decidir quién va a jugar primero con el número más alto jugando primero. A continuación, tome turnos para colocar un bloque de obstáculos a la vez en la isla. Ambos jugadores no deben mirar la parte inferior de los bloques de obstáculos. (Tenga en cuenta que no se permite más de un bloque de obstáculos en una fila o columna de cuadrícula). Coloca tu plataforma de portaaviones frente a ti en el borde posterior de la isla (no en la isla) alineada con los primeros cinco cuadrados a la izquierda de la isla alineando el misil en la plataforma portadora con el misil en la isla. Luego, usando cualquiera de tus cinco personajes que aún se turnan, cada jugador coloca un personaje cada uno en la isla mirando en cualquier dirección usando las dos primeras filas delante de ti solamente. A continuación, en cualquier orden coloque los cinco caracteres restantes en el panel portador, (un carácter en cada columna). Y luego el jugador a jugar primero rodará el dado para comenzar su turno.

Cómo mover un personaje: Todos los personajes se mueven por la isla de la misma manera por el rollo de un dado de seis lados que comienza desde cero y termina a las cinco. Todos los caracteres solo pueden moverse en línea recta. Todos los personajes solo pueden avanzar, girar a la izquierda o girar a la derecha. (Tenga en cuenta que avanzar es la dirección a la que se enfrenta el personaje en ese momento en el tiempo). No se puede mover hacia atrás, hacia los lados o diagonalmente. Si rueda uno, solo tiene una opción, avanzar un cuadrado. Si tiras cualquier otro número más alto que uno tienes tres opciones de movimiento LAS TRES OPCIONES DE MOVIMIENTO SON: 1o. Avanzar el mismo número de cuadrados que coinciden con el número en el dado. 2o. Cambie la dirección girando a la izquierda. 3o. Cambie la dirección girando a la derecha. (Tenga en cuenta que solo puede cambiar de dirección una vez girando al final de su recuento utilizando el último número en el troquel solamente) Ejemplo: Si tiras un tres, puedes avanzar tres casillas o avanzar dos casillas y luego cambiar de dirección girando tu personaje a la izquierda o a la derecha restante en ese segundo cuadrado.

Cuando se enrolla un cero: Si rueda un cero obtendrá otro giro, pero antes de rodar el troquel de nuevo debe elegir una de las tres opciones disponibles para usted antes de que pueda continuar. Las tres opciones son: 1: BRING ON REINFORCEMENTS Seleccione cualquier personaje de su almohadilla de portadora y luego avance el carácter seleccionado a la isla usando el primer cuadrado directamente delante de ese carácter (sólo si está desocupado por otro personaje) mirando hacia adelante sólo hacia adelante. A continuación, enrollar el dado de nuevo para determinar el número de movimientos que mueven ese carácter solamente. (A menos que ruede otro cero, entonces las tres opciones comenzarían de nuevo) 2: MOVE TU PAD DE CARRIER que has nominado para mover tu almohadilla de portadora. A continuación, rodar el dado de nuevo para determinar el número de movimientos y luego mover la plataforma portadora a lo largo del borde de la isla el número relevante de cuadrados que coinciden con el número que acaba de rodar en el dado contando desde el cuadrado del misil central que está en su plataforma portadora esto entonces terminará usted r giro de juego. (No se puede mover la plataforma portadora alrededor de las esquinas de la isla y el cuadrado de misiles central siempre debe permanecer en contacto con el borde inferior de la isla). 3: CAMBIAR LA DIRECCION DE SU PERSONAJE Elija girar a la izquierda o a la derecha quedando en el cuadrado en el que se encuentra. (No muevas a tu personaje hacia adelante) Una vez que hayas hecho esto, enrolla el dado de nuevo para determinar el número de movimientos como normal moviendo ese personaje solamente. (A menos que ruede otro cero, entonces las 3 opciones comenzarían de nuevo)

CÓMO JUGAR – BATALLA POR LA ISLA

Cómo disparar a un objetivo: Cada jugador tiene una unidad de combate que consta de tres tipos diferentes de personajes y estos personajes tienen diferentes rangos de disparo de los cuales pueden disparar a otro personaje u bloque de obstáculos. Los soldados tienen un campo de tiro de 2, los Jeeps tienen un campo de tiro de 3 y los tanques tienen un campo de tiro de 4. Todos los personajes de su unidad de combate disparan de la misma manera mediante el uso del rango de tiro correcto para ese personaje que se utiliza tenga en cuenta que el campo de tiro tiene que ser exacto con el fin de disparar a otro personaje o para activar un bloque de obstáculos. Tu personaje también debe estar mirando hacia adelante hacia tu objetivo. (Tu personaje no puede disparar desde los lados ni disparar desde atrás). En tu turno de juego una vez que se haya establecido un golpe exacto en un personaje, simplemente recoges el objetivo previsto y lo eliminas de la isla. En tu turno de juego una vez que se haya establecido un golpe exacto en un bloque de obstáculos, comprueba la parte inferior para determinar si está en vivo o es seguro antes de retirarlo de la isla.

Acerca de los bloques de obstáculos: Hay diez bloques de obstáculos en total seis son bloques en vivo y cuatro son bloques seguros. Son colocados en la isla al principio del juego por cada jugador, tomándolo por turnos sin que ninguno de los jugadores sepa quiénes son en vivo o seguros. Los bloques de obstáculos permanecen inactivos hasta que lo activa un personaje. Puedes usar cualquiera de tus personajes para activar un bloque de obstáculos. Para ello, el rango de disparo de tus personajes tiene que ser un golpe exacto en el bloque de obstáculos. También puedes activar un bloque de obstáculos aterrizando a tu personaje directamente en la parte superior. Para hacer esto debe tener el número exacto en el dado (No se puede aterrizar en un bloque de obstáculos y luego girar a la izquierda o a la derecha). Cuando se activa un bloque de obstáculos, ese bloque de obstáculos se da la vuelta para revelar si está en vivo o a salvo, si el bloque de obstáculos está marcado con cráneo

Cómo jugar un turno: El dado es sólo para el movimiento de tus personajes y siempre debes mover un personaje si es posible antes de que puedas terminar tu turno de juego. Sea cual sea el número que se tira tiene la opción de disparar y eliminar cualquier cosa en la isla antes de mover a uno de sus personajes y tantas veces como desee siempre que tenga un golpe exacto en un bloque de obstáculos o personaje. Ahora puedes mover cualquiera de tus personajes que coincidan con el número que acabas de rodar en el dado. Una vez que hayas movido uno de tus personajes, tendrás la opción de disparar y eliminar cualquier obstáculo o personaje de la isla tantas veces como quieras siempre que tengas un golpe exacto. Una vez que haya terminado de pasar de juego a su oponente.

REGLAS GENERALES

1. Cuando tiras el dado siempre debes usar todas las unidades en el dado.

1a. Si todos tus personajes están bloqueados del movimiento y no puedes mover a ningún personaje en la isla sin usar todas las unidades del troquel. Entonces tu oponente puede eliminar a cualquiera de tus personajes de la isla de forma gratuita y esto acabaría tu turno de juego.

1b. Si no tienes más personajes restantes en la isla y a tu turno los personajes de tu panel de transporte no pueden ser avanzados en la isla, entonces en esta situación tu oponente puede eliminar uno de tus personajes gratis de tu portaaviones y esto acabaría con tu turno de juego

2. Después de que un cero se enrolla siempre se obtiene otro rollo del dado y usted debe elegir una de las tres opciones disponibles para usted antes de rodar el dado de nuevo. 1: Traiga refuerzos 2: Mueva la almohadilla portadora 3: Cambie la dirección

2a. Ten en cuenta que el último personaje jugado después de que se enrolle un cero es el único personaje que se te permite jugar después de haber rodado el dado de nuevo. (A menos que ruede otro cero, las tres opciones comenzarían de nuevo)

CÓMO JUGAR – BATALLA POR LA ISLA

3. En tu turno de juego puedes elegir disparar cualquier cosa en la isla antes del movimiento de tu personaje y después y tantas veces como desees siempre que tengas un golpe exacto en tu objetivo previsto
4. Si todos tus personajes han sido eliminados de la isla, pero algunos siguen en tu plataforma de transporte esta es la única vez que puedes avanzar un personaje de tu plataforma de transporte a la isla sin rodar un cero y luego rodar el dado para continuar con normalidad.
5. Los bloques de obstáculos también actúan como barricadas cuando no están activadas No se puede disparar nada que esté más allá de un bloque de obstáculos y no se puede mover a través de un bloque de obstáculos que está en su camino de movimiento.
6. Tus personajes deben dejar la almohadilla de portadora en las posiciones de las cuales los colocaste por primera vez al comienzo del juego.
7. Todos los personajes están a salvo de un golpe exacto mientras que en la almohadilla del portaaviones.
8. Ningún personaje puede disparar desde la almohadilla del portaaviones a la isla
9. Sólo puede cambiar de dirección utilizando la última unidad del troquel
10. Cualquier personaje atrapado en fuego cruzado de un golpe exacto ya sea en otro personaje o bloque de obstáculos en vivo también será eliminado de la isla.
11. Dos caracteres no pueden ocupar el mismo cuadrado.
12. Sólo se puede disparar y eliminar otro personaje y activar un bloqueo de obstáculos en su turno de juego.
13. Si usted tiene un golpe exacto en un personaje o bloque de obstáculos no es obligatorio tomar su tiro en ese momento en el tiempo se puede esperar a otro giro de juego
14. No puedes moverte sobre la parte superior de otro personaje u bloque de obstáculos que esté en tu camino de movimiento.
15. Si es posible mover uno de tus personajes, entonces debes hacer ese movimiento.