

HUR DU SPELAR - BATTLE FÖR ISLANDET

Varje spelare startar spelet med tio karaktärer, slaget slutar efter att en spelare har tappat alla tio av sina karaktärer, den andra spelaren förklaras som segern och ny härskare på ön

Hur man ställer in: Du och din motståndare sitter inför varandra med ön i mitten. Lägg sedan alla tio hinderblock åt sidan och visar bara topparna på hinderblocket. Du kan bestämma vem som ska spela först eller så kan du rulla matrisen för att bestämma vem som ska spela först med det högsta antalet som spelar först. Vänd dig sedan för att placera ett hinderblock åt gången på ön. Båda spelarna får inte titta på undersidan av hinderblocken. (Observera att inte mer än ett hinderblock är tillåtet i någon rutnät eller kolumn). Placera din bärkudde framför dig till den bakre kanten av ön (inte på ön) i linje med de första fem rutorna till vänster om ön och fodra upp missilen på bärplattan med missilen på ön. Sedan använder du alla fem av dina karaktärer som fortfarande vänder varje spelare en karaktär vardera på ön vänd mot vilken riktning som helst med de två första raderna framför dig. Placera sedan alla återstående fem tecken i valfri ordning på bärplattan, (ett tecken i varje kolumn). Och sedan spelaren som spelar först kommer att rulla matrisen för att börja sin tur.

Hur man flyttar en karaktär: Alla karaktärer rör sig runt ön på samma sätt genom rullningen av en sexsidig munstycke som börjar från noll och slutar vid fem. Alla tecken kan bara röra sig i en rak linje. Alla tecken kan bara gå framåt, sväng vänster eller sväng höger. (Observera att framåt är den riktning som karaktären står inför just nu). Du kan inte röra dig bakåt, i sidled eller diagonalt. Om du rullar ett har du bara ett alternativ, att gå framåt en kvadrat. Om du rullar något annat nummer som är högre än ett, har du tre rörelsemöjligheter. De tre rörelsemöjligheterna är: 1: a. Flytta framåt samma antal rutor som matchar antalet på munstycket. 2:e. Ändra riktning genom att svänga åt vänster. 3:e. Ändra riktning genom att svänga åt höger. (Observera att du bara kan ändra riktning en gång genom att vrida i slutet av din räkning med det sista numret endast på matrisen) Exempel: Du rullar en tre kan du flytta fram tre rutor eller flytta fram två rutor och sedan ändra riktning genom att vrida din karaktär till vänster eller höger kvar på det andra torget.

När en noll rullas: Om du rullar noll får du en ny vändning men innan du rullar matchen igen måste du välja ett av de tre tillgängliga alternativen för dig innan du kan fortsätta. De tre alternativen är: 1: BRING ON REINFORCEMENTS Välj valfritt tecken från din bärplatta och fortsätt sedan det valda tecknet till ön med den första fyrkanten direkt framför den karaktären (endast om den inte är upptagen av en annan karaktär) endast framåt. Rulla sedan matrisen igen för att bestämma antalet drag som bara rör det karaktären. (Om du inte rullar ytterligare en noll börjar de tre alternativen igen) 2: FLYTJA DIN BILDPAD du har nominerat för att flytta din bärplatta. Rulla sedan munstycket igen för att bestämma antalet drag och flytta sedan bärkudden längs kanten av ön, det relevanta antalet rutor som matchar antalet som just rullas på matrisen och räknar från mittmissiltorget som finns på din bärplatta. din spelomgång. (Du kan inte flytta bärplattan runt hörnen på ön och centrummissiltorget måste alltid förbli i kontakt med öns nedre kant). 3: ÄNDRA RIKTNING AV DIN KARAKTER Välj att svänga åt vänster eller höger kvar på torget som du befinner dig på. (Flytta inte din karaktär framåt). När du har gjort det, rullar matrisen igen för att bestämma antalet drag som normalt flyttar det karaktären. (Såvida du inte rullar ytterligare noll, skulle de 3 alternativen börja igen)

Hur man skjuter ett mål: Varje spelare har en stridsenhet som består av tre olika typer av karaktärer och dessa karaktärer har olika skjutområden som de kan skjuta en annan karaktär eller hinderblock. Soldater har ett skjutområde på 2, jeep har ett skjutområde på 3 och tankar har ett skjutområde på 4. Alla karaktärer i din stridsenhet skjuter på samma sätt genom att använda rätt skytteområde för den karaktär som används att fotograferingsområdet måste vara exakt för att skjuta ett annat tecken eller för att aktivera ett hinderblock. Din karaktär måste också vara framåt mot ditt avsedda mål. (Din karaktär kan inte skjuta från sidorna eller skjuta bakifrån). När du spelar när en exakt träff har upprättats på en karaktär tar du bara upp det avsedda målet och tar bort det från ön. När du spelar en gång när en exakt träff har upprättats på ett hinderblock, kontrollera undersidan för att avgöra om den är levande eller säker innan du tar bort den från ön.

HUR DU SPELAR - BATTLE FÖR ISLANDET

Om hinderblocken: Det finns tio hinderblock totalt sex är levande block och fyra är säkra block.

De placeras på ön i början av spelet av varje spelare, och tar den i tur och ordning, och ingen av spelarna vet vilka som är live eller säkra. Hinderblocken förblir inaktiva tills de aktiveras av en karaktär.

Du kan använda vilken som helst av dina karaktärer för att aktivera ett hinderblock. För att göra detta måste dina karaktärs skjutbana vara en exakt träff på hinderblocket. Du kan också aktivera ett hinderblock genom att landa din karaktär direkt på toppen. För att göra detta måste du ha det exakta numret på matrisen (du kan inte landa på ett hinderblock och sedan svänga åt vänster eller höger). När ett hinderblock aktiveras kommer hinderblocket att vändas för att avslöja om det är levande eller säkert, om hinderblocket är markerat med skalle och ben är dess spännande måste hinderblocket tas bort från ön, tillsammans med alla tecken som finns på någon av de åtta angränsande rutorna runt hinderblocket. Om det avslöjade hinderblocket är tomt är det säkert och skulle tas bort från ön. Då är alla karaktärer på eller runt de åtta angränsande rutorna runt det säkra hinderblocket säkert kvar på ön. Hinderblock fungerar också som barrikader när de inte aktiveras, du kan inte skjuta något som är bortom ett hinderblock och du kan inte röra dig genom ett hinderblock som är i din rörelsebana.

Ett levande hinderblock kan också aktivera ett annat hinderblock om det råkar vara beläget runt en av dess åtta omgivande torg men endast om hinderblocket initialt aktiverades av en karaktär

Hur man spelar en vändning: Döen är bara för rörelserna för dina karaktärer och du måste alltid flytta en karaktär om möjligt innan du kan avsluta spelet. Vilket antal som helst rullas har du möjlighet att skjuta och ta bort allt på ön innan du flyttar en av dina karaktärer och så många gånger som du vill ge att du har en exakt träff på ett hinderblock eller karaktär. Nu kan du flytta någon av dina karaktärer som matchar det nummer du just har rullat på matrisen. När du har flyttat en av dina karaktärer har du möjlighet igen att skjuta och ta bort alla hinderblock eller karaktärer på ön så många gånger som du vill att du får en exakt träff. När du är klar passerar du över till din motståndare.

GENERELLA REGLER

1. NÄR DU RULLAR MATRISEN MÅSTE DU ALLTID ANVÄNDA ALLA ENHETERNA PÅ MATRISEN.

1A. OM ALLA DINA KARAKTÄRER ÄR BLOCKERADE FRÅN RÖRELSE OCH DU INTE KAN FLYTTA NÅGON KARAKTÄR PÅ ÖN UTAN ATT ANVÄNDA ALLA ENHETER PÅ MATRISEN. DÅ KAN DIN MOTSTÅNDARE TA BORT NÅGON AV DINA KARAKTÄRER FRÅN ÖN GRATIS OCH DETTA SKULLE AVSLUTA DIN SPELOMGÅNG.

1B. OM DU INTE HAR FLER KARAKTÄRER KVAR PÅ ÖN OCH PÅ DIN TUR KAN INTE KARAKTÄRERNA PÅ DIN BÄRPLATTA AVANCERAS TILL ÖN, DÅ I DIN SITUATION KAN DIN MOTSTÅNDARE TA BORT EN AV DINA KARAKTÄRER GRATIS FRÅN DIN BÄRPLATTA OCH DETTA SKULLE AVSLUTA DIN SPEL

HUR DU SPELAR - BATTLE FÖR ISLANDET

2. NÄR EN NOLL RULLAS FÅR DU ALLTID EN NY MATRULLE OCH DU MÅSTE VÄLJA ETT AV DE TRE TILLGÄNGLIGA ALTERNATIVEN INNAN DU RULLAR MUNSTYCKET IGEN. 1: TA PÅ FÖRSTÄRKNINGAR 2: FLYTTA BÄRPLATTA 3: BYT RIKTNING

2A. OBSERVERA ATT DET SISTA TECKNET SOM SPELAS EFTER EN NOLL RULLAS ÄR DET ENDA TECKNET SOM DU FÅR SPELA EFTER ATT DU HAR RULLAT MATRIS IGEN. (OM DU INTE RULLAR YTTRELLIGARE EN NOLL BÖRJAR DE TRE ALTERNATIVEN IGEN)

3. NÄR DU SPELAR KAN DU VÄLJA ATT SKJUTA VAD SOM HELST PÅ ÖN FÖRE DIN KARAKTÄRS RÖRELSE OCH EFTER OCH SÅ MÅNGA GÅNGER DU ÖNSKAR ATT DU HAR EN EXAKT TRÄFF PÅ DITT AVSEDDA MÅL

4. OM ALLA DINA KARAKTÄRER HAR TAGITS BORT FRÅN ÖN MEN VISSA FORTFARANDE FINNS KVAR PÅ DIN BÄRPLATTA ÄR DET ENDA GÅNGEN DU KAN FÖRFLYTTA EN KARAKTÄR FRÅN DIN BÄRPLATTA TILL ÖN UTAN ATT RULLA EN NOLL, RULLA MATRISEN FÖR ATT FORTSÄTTA SOM NORMALT .

5. HINDERBLOCK FUNGERAR OCKSÅ SOM BARRIKADER NÄR DE INTE AKTIVERAS

DU KAN INTE SKJUTA NÅGOT SOM ÄR BORTOM ETT HINDERBLOCK OCH DU KAN INTE FLYTTA IGENOM ETT HINDERBLOCK SOM ÄR I DIN RÖRELSEBANA.

6. DINA KARAKTÄRER MÅSTE LÄMNA BÄRPLATTAN I DE POSITIONER SOM DU FÖRST PLACERADE DEM I BÖRJAN AV SPELET.

7. ALLA TECKEN ÄR SÄKRA FRÅN EN EXAKT TRÄFF NÄR DE ÄR PÅ BÄRPLATTAN.

8. INGEN KARAKTÄR KAN SKJUTA FRÅN BÄRPLATTAN PÅ ÖN

9. DU KAN BARA ÄNDRA RIKTNING GENOM ATT ANVÄNDA DEN SISTA ENHETEN PÅ MATRISEN

10. ALLA KARAKTÄRER SOM FÅNGATS I KORSEFYR FRÅN EN EXAKT TRÄFF ANTINGEN PÅ EN ANNAN KARAKTÄR ELLER LEVANDE HINDERBLOCK KOMMER OCKSÅ ATT TAS BORT FRÅN ÖN.

11. TVÅ TECKEN KAN INTE UPPTA SAMMA KVADRAT.

12. DU KAN BARA SKJUTA OCH TA BORT EN ANNAN KARAKTÄR OCH AKTIVERA ETT HINDERBLOCK NÄR DU SPELAR.

13. OM DU HAR EN EXAKT TRÄFF PÅ ANTINGEN EN KARAKTÄR ELLER ETT HINDERBLOCK ÄR DET INTE OBLIGATORISKT ATT TA DITT SKOTT I DET ÖGONBLICKET ATT DU KAN VÄNTA PÅ EN NY SPELOMGÅNG

14. DU KAN INTE FLYTTA ÖVER TOPPEN AV EN ANNAN KARAKTÄR ELLER ETT HINDERBLOCK SOM ÄR I DIN RÖRELSEBANA.

15. OM DET ÄR MÖJLIGT ATT FLYTTA EN AV DINA KARAKTÄRER MÅSTE DU GÖRA DET.