

KAK DA IGRAEM - BITKA ZA OSTROVA

Vseki igrach zapochva igrata s deset znaka, bitkata priklyuchva, sled kato igrach e zagubil vsichkite deset ot svoite geroi, drugiyat igrach e obyaven za pobeditel i nov vladetel na ostrova

Kak da nastroite: Vie i vashiyat oponent sedite edin sreshtu drug s Ostrova v sredata. Sled tova postavete vsichki deset bloka s prepyat-stviya nastrana, pokazvaiki samo vürkhovete na bloka s prepyat-stviya. Mozhete da reshite koï shte igrae pürvi ili mozhete da khvürlite matritsata, za da reshite koï shte igrae pürvi s naï-golyam broï igraeshti pürvi. Sled tova se reduvaite, za da postavayate po edin blok prepyat-stviya na ostrova. I dvamata igrachi ne tryabva da gledat dolnata strana na prepyat-stviyata. (Molya, obürnete vnimanie, che ne sa razresheni poveche ot edin blok prepyat-stviya vüv vseki edin red ili kolona na mrezhata). Postavete nosacha si pred sebe si do zadniya kraï na Ostrova (ne na Ostrova), podravnen s pürvite pet kvadrata vlyavo ot Ostrova, podrezhdaiki raketata vürkhu podlozhkata s raketata na Ostrova. Sled tova, izpolzvaiki pet ot vashite geroi, koito vse oshte se reduvat, vseki igrach postavya po edin personazh na ostrova s litse vüv vsyaka posoka, kato izpolzva samo pürvite dva reda pred vas. Sled tova v proizvolen red postavete ostanalite si pet znaka vürkhu podlozhkata na nosacha (po edin znak vüv vsyaka kolona). I togava igrachüt, koïto igrae präv, khvürlya matritsata, za da zapochne svoya red.

Kak da premestite geroi: Vsichki geroi se dvizhat po Ostrova po edin i süsht nachin chrez khvürlyaneto na shest-stranna matritsa, koyato zapochva ot nula i zavürshva v pet. Vsichki znatsi mogat da se dvizhat samo po prava liniya. Vsichki znatsi mogat da se dvizhat samo napred, da se obrüshtat nalyavo ili nadyasno. (Molya, obürnete vnimanie, che dvizhenieto napred e posokata, s koyato se sblüsksva personazhüt v tozi moment ot vremeto). Ne mozhete da se dvizhite nazad, nastrani ili po diagonal. Ako khvürlite edin, imate samo edna optsiya, za da se pridvzhite napred s edin kvadrat. Ako prevürtite nyakakvo drugo chislo, po-visoko ot edno, imate tri vüzmozhnosti za dvizhenie TRI VARIANTA NA DVIZHENIE SA: 1-vi. Premestete napred süshtiya broï kvadratcheta, süotvet-stvashti na broya na matritsata. 2-ri. Promenete posokata, kato zaviete nalyavo. 3-ti. Promenete posokata, kato zaviete nadyasno. (Zabelezhet, che mozhete da promenite posokata samo vednüz, kato zavürtite v kraya na broeneto si, kato izpolzvate samo poslednoto chislo na matritsata) Primer: Izvürtate troika, mozhete da se pridvzhite napred tri kvadrata ili da se pridvzhite napred dva kvadrata, sled koeto da promenite posokata, kato zavürtite geroya si nalyavo ili ostavaiki vdyasno na vtoriya kvadrat.

Kogato se khvürli nula: Ako khvürlite nula, shte poluchite nov khod, no predi da khvürlite matritsata ot novo, tryabva da izberete edna ot trite nalichni optsii, predi da mozhete da prodülzhite. Trite optsii sa: 1: VÜVEZHDANE NA USILVANIYA Izberete koïto i da e znak ot vashata podlozhka na nositelya, sled koeto premestete izbraniya znak na Ostrova, kato izpolzvate pürviya kvadrat direktno pred tozi znak (Samo ako ne e zaet ot drug znak), obürnat samo napred. Sled tova khvürlete matritsata ot novo, za da opredelite broya khodove, dvizheshti samo tozi znak. (Osven ako ne khvürlite oshte edna nula, togava trite optsii shte startirat ot novo) 2: PREMESTETE SVOYATA PODLOZHKA, koyato ste nominirali, za da premestite podlozhkata na vashiya nositel. Sled tova khvürlete matritsata ot novo, za da opredelite broya khodove, sled tova premestete noseshtata podlozhka po rüba na ostrova süotvetniya broï kvadratcheta, süotvet-stvashti na toku-shto zavürtiyaniya na matritsata, broeiki ot tsentralniya kvadrat na raketata, koïto e na vashata noseshta podlozhka, tova shte priklyuchi vashiyat red na igra. (Ne mozhete da premestvate noseshtata podlozhka okolo üglite na Ostrova i tsentralniyat raketan kvadrat vinagi tryabva da ostane v kontakt s dolniya rüb na Ostrova). 3: PROMYANA NAPRAVLENIETO NA VASHIYA KHARAKTER Izberete da zaviete nalyavo ili nadyasno, ostavaiki na ploshtada, na koïto se namirate. (Ne premestvaite geroya si napred) Sled kato napravite tova, khvürlete matritsata ot novo, za da opredelite broya na khodovete kato normalno premestvane samo na tozi simbol. (Osven ako ne khvürlite druga nula, togava 3-te optsii shte zapochnat ot novo)

Kak da strelya po mishena: Vseki igrach ima boïna edinitsa, süstoyashta se ot tri razlichni tipa geroi i tezi geroi imat razlichni strelbishta, ot koito mogat da strelyat drug geroi ili blok prepyat-stviya. Voïnitsite imat strelbishte 2, dzhipovete strelbishte 3, a tankovete strelbishte 4. Vsichki geroi vüv vashata boïna edinitsa strelyat po edin i süshti nachin, kato se izpolzva pravilnoto strelbishte za izpolzvaniya karakter che strelbishteto tryabva da büde tochno, za da se zastrelya drug geroi ili da se aktivira prepyat-stvie. Vashiyat geroi süshto tryabva da e obürnat napred küm zhelanata tsel. (Vashiyat geroi ne mozhe da strelya ot-strani ili da strelya otzad). Na vashiya khod na igra, sled kato

KAK DA IGRAEM - BITKA ZA OSTROVA

se ustanovi točno popadenie vŭrkhu geroŭ, prosto prosto vzimate predvidenata tsel i ya premakhvate ot ostrova. Na vashiya khod na igra, sled kato tochnoto popadenie e ustanoveno vŭrkhu prepyat-stvie, proverete dolnata strana, za da opredelite dali e na zhivo ili bezopasno, predi da go premakhnete ot ostrova.

Otnosno blokovete s prepyat-stviya: Ima deset bloka s prepyat-stviya obshto shest bloka na zhivo i chetiri sa bezopasni blokove. Te se postavlyat na Ostrova v nachaloto na igrata ot vseki igrach, kato se reduvat, bez nito edin igrach da znae koi sa na zhivo ili v bezopasnost. Blokovete s prepyat-stviya ostavat neaktivni, dokato ne bŭdat aktivirani ot znak. Mozhete da izpolzivate vseki ot vashite geroi, za da aktivirate prepyat-stvie. Za tselta strelbishteto na vashite geroi tryabva da bŭde točno popadenie v prepyat-stviето. Mozhete sŭshto taka da aktivirate blok s prepyat-stviya, kato kachite geroya si direktno otgore. Za da napravite tova, tryabva da imate tochniya nomer na matsitsata (ne mozhete da katsnete na prepyat-stvie, sled koeto da zaviete nalyavo ili nadyasno). Kogato se aktivira prepyat-stvie, prepyat-stviето se obrŭshata, za da se razkrie dali e na zhivo ili v bezopasnost, ako prepyat-stviето e markirano s cherep i kosti na zhivo, togava prepyat-stviето tryabva da bŭde premakhnato ot ostrova, zaedno s vsichki simvoli, koito sa vklyucheni nyakoŭ ot osemte sŭsedni kvadrata okolo prepyat-stviето. Ako razkritoto prepyat-stvie e prazno, znachi e bezopasno i shte bŭde premakhnato ot ostrova. Togava vsichki geroi na ili okolo osemte sŭsedni kvadrata okolo bezopasniya blok s prepyat-stviya mogat da ostanat na Ostrova. Prepyat-stviyata sŭshto deŭstvat kato barikadi, kogato ne sa aktivirani, ne mozhete da zastrelyate nishto, koeto e izvŭn prepyat-stvie i ne mozhete da se dvizhite prez prepyat-stvie, koeto e po pŭtya vi na dvizhenie. Blok s prepyat-stviya na zhivo mozhe da aktivira i drug blok s prepyat-stviya, ako se sluchi da se namira okolo edin ot osemte mu okolni kvadrata, no samo ako blokŭt s prepyat-stviya pŭrvonachalno e bil aktiviran ot simvol

Kak se igrae khod: Matsitsata e samo za dvizhenie na vashite geroi i vinagi tryabva da premestvate geroŭ, ako e vŭzmozhno, predi da mozhete da prekratite khoda si na igra. Kakvoto i chislo da se tŭrkalya, imate vŭzmozhnost da zastrelyate i premakhnete kakvoto i da e na Ostrova, predi da premestite edin ot vashite geroi i tolkova pŭti, kolkoto iskate, pri uslovie, che imate točno popadenie v blok ot prepyat-stviya ili geroŭ. Sega mozhete da premestite vseki ot vashite geroi, sŭotvet-stvasht na nomera, koŭto toku-shto ste khvŭrlili vŭrkhu matsitsata. Sled kato premestite edin ot vashite geroi, imate vŭzmozhnost ot novo da zastrelyate i premakhnete vsichki prepyat-stviya ili geroi na Ostrova tolkova pŭti, kolkoto iskate, pri uslovie che imate točno popadenie. Sled kato priklyuchite, podaŭte na oponenta si

OBSHTI PRAVILA

1. Kogato khvŕlyate matritsata, vinagi tryabva da izpolzvate vsichki edinitsi na matritsata.
 - 1a. Ako vsichkrite vi geroi sa blokirani ot dvizhenie i ne mozhete da premestite nito edin simbol na ostrova, bez da izpolzvate vsichki edinitsi na matritsata. Togava oponentŭt vi mozhe da premakhne vseki ot vashite geroi ot Ostrova bezplatno i tova shte slozhi kraŭ na vashiya red na igra.
 - 1b. Ako na Ostrova nyamate ostanali poveche simboli i na svoŭ red simbolite na podlozhkata na vashiya nositel ne mogat da bŭdat pridvizheni kŭm Ostrova, togava v тази situatsiya oponentŭt vi mozhe da premakhne edin ot vashite geroi bezplatno ot podlozhkata na vashiya nositel i tova shte slozhi kraŭ na khod na igrata
2. Sled kato se khvŕli nula, vinagi poluchavate druga rolka na matritsata i tryabva da izberete edna ot trite nalichni optsii, predi da khvŕlite matritsata ot novo. 1: Donesete usilvane 2: Premestete nosacha 3: Promenete posokata
- 2a. Molya, obŭrnете vnimanie, che posledniyat izigran znak sled puskaneto na nula e edinstveniyyat znak, koŭto mozhete da igraete, sled kato ste khvŕlili matritsata ot novo. (Osven ako ne khvŕlite oshte edna nula, trite optsii shte zapochnat ot novo)
3. Na svoŭ red mozhete da izberete da zastrelyate kakvoto i da e na Ostrova predi dvizhenieto na vashiya geroŭ i sled i tolkova pŭti, kolkoto zhelaete, pri uslovie che imate tochno popadenie v zhelanata tsel
4. Ako vsichkrite vi geroi sa premakhnati ot ostrova, no nyakoi vse oshte ostavat na vashata podlozhka za nosach, tova e edinstveniyyat pŭt, kogato mozhete da prenesete personazh ot podlozhkata si na nosatelya na ostrova, bez da tŭrkalyate nula, sled tova khvŕlete matritsata, za da prodŭlzhte karko obiknoveno .
5. Prepyat·stviyata sŭshto deŭstvovat karko barikadi, kogato ne sa aktivirani Ne mozhete da zastrelyate nishto, koeto e izvŭn prepyat·stviето i ne mozhete da se dvizhite prez prepyat·stvie, koeto e po pŭtya vi na dvizhenie.
6. Vashite geroi tryabva da napusnat podlozhkata na nosatelya v pozitsiite, na koito pŭrvo ste gi postavili v nachaloto na igrata.
7. Vsichki znatsi sa zashtiteni ot tochno popadenie, dokato sa na podlozhkata na nosacha.
8. Nikoŭ geroŭ ne mozhe da strelya ot nosacha na ostrova
9. Mozhete da promenite posokata samo s pomoshhta na poslednata edinitsa na matritsata
10. Vsichki geroi, khvanati v krŭstosan ogŭn ot tochno popadenie ili na drug geroŭ, ili na prepyat·stvie na zhivo, sŭshto shte bŭdat premakhnati ot Ostrova.
11. Dva znaka ne mogat da zaemat edin i sŭsht kvadrat.
12. Mozhete da zastrelyate i premakhnete drug geroŭ i da aktivirate prepyat·stvie na svoŭ red na igra.
13. Ako imate tochno popadenie ili na znak, ili na prepyat·stvie, ne e zadŭlzhitelno da napravite svoya izstrel v tozi moment, mozhete da izchakate nov khod na igrata
14. Ne mozhete da se dvizhite nad gornata chast na drug geroŭ ili prepyat·stvie, koeto e po pŭtya vi na dvizhenie.
15. Ako e vŭzmozhno da premestite edin ot vashite geroi, togava tryabva da izvŭrshite tova dvizhenie.