

# SÅDAN SPILLER DU - SLAG FOR ØEN

---

Hver spiller starter spillet med ti tegn, kampen slutter, efter at en spiller har mistet alle deres ti karakterer, den anden spiller bliver erklæret sejrherren og den nye hersker på øen

**Sådan konfigureres:** Du og din modstander sidder overfor hinanden med øen i midten. Anbring derefter alle de ti forhindringsblokke til side og viser kun toppen af forhindringsblokken. Du kan bestemme, hvem der skal spille først, eller du kan rulle terningen for at bestemme, hvem der skal spille først med det højeste antal, der spiller først. Derefter skiftes til at placere en forhindringsblok ad gangen på øen. Begge spillere må ikke se på undersiden af forhindringsblokkene. (Vær opmærksom på, at der ikke er tilladt mere end en forhindringsblok i en gitterrække eller kolonne). Placer din bærepude foran dig til den bageste kant af øen (ikke på øen) på linje med de første fem firkanter til venstre for øen, og placer missilet på bærepuden med missilet på øen. Brug derefter fem af dine tegn, der stadig skiftes, hver spiller placerer et tegn hver på øen mod enhver retning ved kun at bruge de første to rækker foran dig. Placer derefter dine resterende fem tegn i en hvilken som helst rækkefølge på bærerampen (et tegn i hver kolonne). Og så vil spilleren, der spiller først, rulle terningen for at starte deres tur.

**Sådan flytter du et tegn:** Alle tegn bevæger sig rundt på øen på samme måde ved at rulle en seks sided terning, der starter fra nul og slutter ved fem. Alle tegn kan kun bevæge sig i en lige linje. Alle tegn kan kun bevæge sig fremad, dreje til venstre eller dreje til højre. (Bemærk at bevæge sig fremad er den retning, som karakteren vender på det tidspunkt). Du kan ikke bevæge dig bagud, sidelæns eller diagonalt. Hvis du ruller en, har du kun en mulighed for at gå fremad en firkant. Hvis du ruller et andet nummer højere end et, har du tre bevægelsesmuligheder. De tre muligheder for bevægelse er: 1.. Gå fremad det samme antal firkanter, der matcher nummeret på matricen. 2. plads Skift retning ved at dreje til venstre. 3. Skift retning ved at dreje til højre. (Bemærk, du kan kun ændre retning en gang ved at dreje i slutningen af din optælling ved kun at bruge det sidste tal på matrisen) Eksempel: Du ruller en tre, du kan bevæge dig tre firkanter fremad eller gå to firkanter fremad, og skift derefter retning ved at dreje din karakter til venstre eller højre tilbage på den anden firkant.

**Når et nul rulles:** Hvis du ruller et nul, får du endnu en drejning, men inden du ruller formen igen, skal du vælge en af de tre muligheder, der er tilgængelige for dig, før du kan fortsætte. De tre valgmuligheder er: 1: HENT FORSTYRKELSER Vælg et hvilket som helst tegn fra din transportørpude, og fremfør derefter det valgte tegn til øen ved hjælp af det første felt direkte foran det tegn (kun hvis det ikke er besat af et andet tegn), der kun vender fremad. Drej derefter matricen igen for at bestemme antallet af bevægelser, der kun bevæger den karakter. (Medmindre du ruller et andet nul, vil de tre muligheder starte igen) 2: FLYT DIN CARRIER PAD, som du har nomineret til at flytte din transportørpude. Rul derefter matricen igen for at bestemme antallet af bevægelser, flyt derefter bærerpudden langs kanten af øen, det relevante antal firkanter, der matcher det antal, der lige er rullet på matricen, der tæller fra det midterste missilfirkant, der er på din bærepude, dette vil derefter ende din tur til at lege. (Du kan ikke flytte bærepuden rundt om hjørnerne af øen, og den midterste missilplads skal altid være i kontakt med den nederste kant af øen). 3: ÆNDR RETNING AF DIN KARAKTER Vælg at dreje tilbage til venstre eller højre på pladsen, hvor du er placeret. (Flyt ikke din karakter fremad) Når du har gjort dette, skal du rulle formen igen for at bestemme antallet af bevægelser som normalt kun ved at flytte den karakter. (Medmindre du ruller et andet nul, vil de 3 muligheder starte igen)

**Sådan skyder du et mål:** Hver spiller har en kampenhed bestående af tre forskellige typer tegn, og disse tegn har forskellige skydeområder, hvoraf de kan skyde en anden karakter eller forhindringsblok. Soldater har en skydebane på 2, Jeeps har en skydebane på 3, og kampvogne har en skydebane på 4. Alle tegn i din kampenhed skyder på samme måde ved hjælp af den rigtige skydebane til den karakter, der bruges at skydeområdet skal være nøjagtigt for at skyde et andet tegn eller aktivere en forhindringsblok. Din karakter skal også vende fremad mod dit tilsigtede mål. (Din karakter kan ikke skyde fra siderne eller skyde bagfra). Når du spiller, når et nøjagtigt hit er blevet etableret på en karakter, skal du blot samle det tilsigtede mål og fjerne det fra øen. Når du har spillet, når et nøjagtigt hit er etableret på en forhindringsblok, skal du kontrollere undersiden for at afgøre, om det er live eller sikkert, før du fjerner det fra øen.

# SÅDAN SPILLER DU - SLAG FOR ØEN

---

**Om forhindringsblokkene:** Der er ti forhindringsblokke i alt seks er levende blokke og fire er sikre blokke.

De placeres på øen i begyndelsen af spillet af hver spiller og skiftes efter hverken spiller, der ved, hvilke live eller sikre. Hindringsblokkene forbliver inaktive, indtil de aktiveres af et tegn.

Du kan bruge en hvilken som helst af dine tegn til at aktivere en forhindringsblok. For at gøre dette skal dine figurers skydebane være et nøjagtigt hit på forhindringsblokken. Du kan også aktivere en forhindringsblok ved at lande din karakter direkte ovenpå. For at gøre dette skal du have det nøjagtige antal på matricen (Du kan ikke lande på en forhindringsblok og derefter dreje til venstre eller højre). Når en forhindringsblok er aktiveret, vendes denne hindringsblok for at afsløre, om den er levende eller sikker. Hvis forhindringsblokken er markeret med kraniet og knogler, er dens levende, skal forhindringsblokken fjernes fra øen sammen med eventuelle tegn, der er på nogen af de otte tilstødende firkanter omkring forhindringsblokken. Hvis den afslørede forhindringsblok er tom, er den sikker og ville blive fjernet fra øen. Derefter er alle tegnene på eller omkring de otte tilstødende firkanter omkring den sikre forhindringsblok sikkert at forblive på øen. Hindringsblokke fungerer også som barrikader, når de ikke er aktiveret, du kan ikke skyde noget, der er ud over en forhindringsblok, og du kan ikke bevæge dig gennem en forhindringsblok, der er i din bevægelsesvej.

En levende forhindringsblok kan også aktivere en anden hindringsblok, hvis den tilfældigvis er placeret omkring en af dens otte omgivende firkanter, men kun hvis forhindringsblokken oprindeligt blev aktiveret af et tegn

**Sådan spiller du en tur:** Der er kun til bevægelse af dine karakterer, og du skal altid flytte en karakter, hvis det er muligt, før du kan afslutte din turnering. Uanset hvilket nummer der rulles, har du mulighed for at skyde og fjerne alt på øen, inden du flytter en af dine karakterer, og så mange gange som du vil have, forudsat at du har et nøjagtigt hit på en forhindringsblok eller karakter. Nu kan du flytte alle dine karakterer, der matcher det nummer, du lige har rullet på matrisen. Når du har flyttet en af dine karakterer, har du mulighed for igen at skyde og fjerne enhver forhindringsblok eller karakter på øen så mange gange, som du vil have, forudsat at du har et nøjagtigt hit. Når du er færdig, skal du spille over til din modstander.

## GENERELLE REGLER

1. Når du ruller matricen, skal du altid bruge alle enhederne på matricen.

1a. Hvis alle dine tegn er blokeret for bevægelse, og du ikke er i stand til at flytte nogen karakter på øen uden at bruge alle enhederne på matricen. Derefter kan din modstander fjerne en af dine karakterer fra øen gratis, og dette vil afslutte din turnering.

1b. Hvis du ikke har flere tegn tilbage på øen, og på din tur kan tegnene på din transportørpude ikke føres videre til øen, så i denne situation kan din modstander fjerne en af dine figurer gratis fra din transportørpude,

## SÅDAN SPILLER DU - SLAG FOR ØEN

---

og dette ville ende turn of play

2. Når et nul er rullet, får du altid en ny rulle af matricen, og du skal vælge en af de tre muligheder, der er til rådighed for dig, før du ruller matricen igen. 1: Tag forstærkninger på 2: Flyt holderpude 3: Skift retning
- 2a. Bemærk, at det sidste tegn, der blev spillet, efter at et nul er rullet, er det eneste tegn, du har tilladelse til at spille, efter at du har rullet terningen igen. (Medmindre du ruller et andet nul, starter de tre muligheder igen)
3. Når du spiller, kan du vælge at skyde noget på øen inden din karakter bevæger sig og efter og så mange gange som du ønsker, forudsat at du har et nøjagtigt hit på dit tiltænkte mål
4. Hvis alle dine karakterer er blevet fjernet fra øen, men nogle stadig er på din transportørpude, er dette den eneste gang, du kan fremme et tegn fra din transportpude til øen uden at rulle nul, og rul derefter matricen for at fortsætte som normalt.
5. Hindringsblokke fungerer også som barrikader, når de ikke er aktiveret  
Du kan ikke skyde noget, der er ud over en forhindringsblok, og du kan ikke bevæge dig gennem en forhindringsblok, der er i din bevægelsesvej.
6. Dine karakterer skal lade bæreladen være i de positioner, som du først placerede dem i starten af spillet.
7. Alle tegn er beskyttet mod et nøjagtigt hit, mens de er på bærerpladen.
8. Ingen karakter kan skyde fra transportøren til øen
9. Du kan kun ændre retning ved at bruge den sidste enhed på matricen
10. Alle tegn, der er fanget i krydsild fra et nøjagtigt hit, enten på en anden karakter eller live forhindringsblok, fjernes også fra øen.
11. To tegn kan ikke indtage samme firkant.
12. Du kan kun skyde og fjerne et andet tegn og aktivere en forhindringsblok på din turnering.
13. Hvis du har et nøjagtigt hit på enten en karakter eller en forhindringsblok, er det ikke obligatorisk at tage dit skud på det tidspunkt i tiden, du kan vente på en ny drejning
14. Du kan ikke bevæge dig over toppen af en anden karakter eller forhindringsblok, der er i din bevægelsesvej.
15. Hvis det er muligt at flytte en af dine tegn, skal du foretage det skridt.

Ophavsret © Syeknom Games