

COMMENT JOUER LA BATAILLE POUR L'ÎLE

Chaque joueur commence le jeu avec dix caractères de la bataille se termine après qu'un joueur a perdu tous les dix de leurs personnages de l'autre joueur est déclaré vainqueur et nouveau dirigeant de l'île

Comment configurer: Vous et votre adversaire vous asseyez face à face avec l'île au milieu. Ensuite, placez les dix blocs d'obstacles de côté montrant les sommets du bloc d'obstacles seulement. Vous pouvez décider qui jouera en premier ou vous pouvez rouler le dé pour décider qui jouera en premier avec le plus grand nombre de jouer en premier. Puis à tour de rôle pour placer un bloc d'obstacles à la fois sur l'île. Les deux joueurs ne doivent pas regarder le dessous des blocs d'obstacles. (S'il vous plaît noter pas plus d'un bloc d'obstacles est autorisé dans une ligne de grille ou une colonne). Placez votre plaquette de porte-avions devant vous à l'arrière de l'île (pas sur l'île) aligné avec les cinq premiers carrés à gauche de l'île alignant le missile sur le tapis de porte-avions avec le missile sur l'île. Ensuite, en utilisant cinq de vos personnages encore à tour de rôle chaque joueur place un personnage chacun sur l'île face à n'importe quelle direction en utilisant les deux premières rangées en face de vous seulement. Ensuite, dans n'importe quel ordre, placez vos cinq caractères restants sur le bloc porteur (un caractère dans chaque colonne). Et puis le joueur à jouer d'abord roulera le dé pour commencer leur tour.

Comment déplacer un personnage: Tous les personnages se déplacent autour de l'île de la même manière par le rouleau d'un dé à six côtés qui commence à partir de zéro et se termine à cinq. Tous les personnages ne peuvent se déplacer qu'en ligne droite. Tous les personnages ne peuvent avancer, tourner à gauche ou tourner à droite. (S'il vous plaît noter aller de l'avant est la direction que le personnage est confronté à ce moment dans le temps). Vous ne pouvez pas reculer, latéralement ou en diagonale. Si vous roulez un seul, vous n'avez qu'une seule option, pour aller de l'avant d'un carré. Si vous roulez un autre nombre supérieur à un, vous avez trois options de mouvement LES TROIS OPTIONS DE MOVEMENT ARE: 1er. Avancez le même nombre de carrés correspondant au nombre sur le dé. 2ème. Changer de direction en tournant à gauche. 3e. Changer de direction en tournant à droite. (Remarque que vous ne pouvez changer de direction qu'une seule fois en tournant à la fin de votre compte en utilisant le dernier numéro sur le dé seulement) Exemple : Vous roulez un trois, vous pouvez avancer trois carrés ou avancer deux carrés puis changer de direction en tournant votre personnage à gauche ou à droite restant sur ce deuxième carré.

Lorsqu'un zéro est lancé : si vous roulez un zéro, vous obtiendrez un autre tour, mais avant de rouler à nouveau le dé, vous devez choisir l'une des trois options qui s'offrent à vous avant de pouvoir procéder. Les trois options sont les suivantes: 1: BRING ON REINFORCEMENTS Sélectionnez n'importe quel personnage de votre support, puis avancez le personnage sélectionné sur l'île en utilisant le premier carré directement en face de ce personnage (seulement si inoccupé par un autre personnage) face à l'avant seulement . Ensuite, roulez à nouveau le dé pour déterminer le nombre de mouvements en déplaçant ce caractère seulement. (Sauf si vous roulez un autre zéro, puis les trois options recommenceraient) 2: MOVE VOTRE CARRIER PAD vous avez nommé pour déplacer votre pavé de transporteur. Puis rouler le dé à nouveau pour déterminer le nombre de mouvements, puis déplacer le pavé de porte-avions le long du bord de l'île le nombre pertinent de carrés correspondant au nombre vient de rouler sur le comptage de matrice s'agit duler à partir du carré de missile central qui est sur votre plaquette de porte-bébé ce sera alors mettre fin à vous r tour de jeu. (Vous ne pouvez pas déplacer le bloc-notes du porte-avions dans les coins de l'île et le carré de missile central doit toujours rester en contact avec le bord inférieur de l'île). 3: CHANGE DIRECTION DE VOTRE CHARACTER Choisissez de tourner à gauche ou à droite en restant sur le carré sur lequel vous êtes situé. (Ne déplacez pas votre personnage vers l'avant) Une fois que vous avez fait cela, roulez à nouveau le dé pour déterminer le nombre de mouvements en tant que déplacement normal de ce personnage seulement. (Sauf si vous roulez un autre zéro, puis les 3 options recommenceraient)

COMMENT JOUER LA BATAILLE POUR L'ÎLE

Comment tirer sur une cible: Chaque joueur a une unité de combat composée de trois différents types de personnages et ces personnages ont différentes plages de tir dont ils peuvent tirer un autre personnage ou bloc d'obstacles. Les soldats ont un champ de tir de 2, jeeps ont un champ de tir de 3 et les chars ont un champ de tir de 4. Tous les personnages de votre unité de combat tirent de la même manière par l'utilisation du champ de tir correct pour ce personnage utilisé note que le champ de tir doit être exact afin de tirer sur un autre personnage ou d'activer un bloc d'obstacles. Votre personnage doit également être orienté vers l'avant vers votre cible prévue. (Votre personnage ne peut pas tirer sur les côtés ou tirer par le dos). Sur votre tour de jeu une fois qu'un coup exact a été établi sur un personnage que vous venez de ramasser la cible prévue et le retirer de l'île. Sur votre tour de jeu une fois qu'un coup exact a été établi sur un bloc d'obstacles vérifier le dessous pour déterminer si elle est en direct ou en sécurité avant de le retirer de l'île.

A propos des blocs d'obstacles: Il ya dix blocs d'obstacles au total six sont des blocs vivants et quatre sont des blocs sûrs. Ils sont placés sur l'île au début du jeu par chaque joueur, le prenant à tour de rôle sans qu'aucun joueur ne sache qui sont en direct ou en sécurité. Les blocs d'obstacles restent inactifs jusqu'à ce qu'ils soient activés par un personnage. Vous pouvez utiliser n'importe lequel de vos personnages pour activer un bloc d'obstacles. Pour ce faire, votre stand de tir personnages doit être un coup exact sur le bloc d'obstacles. Vous pouvez également activer un bloc d'obstacles en atterrissant votre personnage directement sur le dessus. Pour ce faire, vous devez avoir le nombre exact sur le dé (Vous ne pouvez pas atterrir sur un bloc d'obstacles, puis tourner à gauche ou à droite). Lorsqu'un bloc d'obstacle est activé, ce bloc d'obstacles est retourné pour révéler s'il est vivant ou sûr, si le bloc d'obstacles est marqué avec le crâne

Comment jouer un tour: Le dé est seulement pour le mouvement de vos personnages et vous devez toujours déplacer un personnage si possible avant de pouvoir mettre fin à votre tour de jeu. Quel que soit le nombre est roulé, vous avez la possibilité de tirer et supprimer quoi que ce soit sur l'île avant de déplacer l'un de vos personnages et autant de fois que vous souhaitez à condition que vous avez un coup exact sur un bloc d'obstacles ou un personnage. Maintenant, vous pouvez déplacer n'importe qui de vos personnages correspondant au nombre que vous venez de rouler sur le dé. Une fois que vous avez déplacé l'un de vos personnages, vous avez la possibilité de tirer et de supprimer tout bloc d'obstacles ou de caractère sur l'île autant de fois que vous souhaitez à condition que vous avez un coup exact. Une fois que vous avez terminé passer jouer à votre adversaire.

RÈGLES GÉNÉRALES

1. Lorsque vous roulez le dé, vous devez toujours utiliser toutes les unités sur le dé.

1a. Si tous vos personnages sont bloqués du mouvement et que vous êtes incapable de déplacer n'importe quel personnage sur l'île sans utiliser toutes les unités sur le dé. Ensuite, votre adversaire peut supprimer n'importe lequel de vos personnages de l'île gratuitement et cela mettrait fin à votre tour de jeu.

1b. Si vous n'avez plus de caractères restants sur l'île et à votre tour les caractères sur votre pad de porteur ne peuvent pas être avancés sur l'île, alors dans cette situation votre adversaire peut enlever un de vos caractères gratuitement de votre pad de porteur et ceci mettrait fin à votre tour de jeu

COMMENT JOUER LA BATAILLE POUR L'ÎLE

2. Après un zéro est roulé, vous obtenez toujours un autre rouleau de la matrice et vous devez choisir l'une des trois options qui s'offrent à vous avant de rouler le dé à nouveau. 1: Apportez des renforts 2: Déplacer le porteur pad 3: Changer de direction

2a. Veuillez noter que le dernier personnage joué après un zéro est roulé est le seul personnage que vous êtes autorisé à jouer après avoir roulé le dé à nouveau. (Sauf si vous roulez un autre zéro, puis les trois options recommenceraient)

3. Sur votre tour de jeu, vous pouvez choisir de tirer n'importe quoi sur l'île avant le mouvement de votre personnage et après et autant de fois que vous le souhaitez à condition que vous avez un coup exact sur votre cible prévue

4. Si tous vos personnages ont été retirés de l'île, mais certains restent encore sur votre plaquette porteuse c'est la seule fois où vous pouvez avancer un personnage de votre plaquette de transporteur sur l'île sans rouler un zéro, puis rouler le dé pour continuer comme d'habitude.

5. Les blocs d'obstacles agissent également comme des barricades lorsqu'ils ne sont pas activés Vous ne pouvez pas tirer sur quoi que ce soit qui est au-delà d'un bloc d'obstacles et vous ne pouvez pas vous déplacer à travers un bloc d'obstacles qui est dans votre chemin de mouvement.

6. Vos personnages doivent laisser le bloc-notes dans les positions dont vous les avez placés pour la première fois au début du jeu.

7. Tous les caractères sont à l'abri d'un coup exact tandis que sur le pavé de porteur.

8. Aucun personnage ne peut tirer à partir de la plate-forme de transport sur l'île

9. Vous ne pouvez changer de direction qu'en utilisant la dernière unité sur le dé

10. Tous les personnages pris dans des tirs croisés à partir d'un coup exact soit sur un autre personnage ou bloc d'obstacles en direct seront également retirés de l'île.

11. Deux personnages ne peuvent pas occuper le même carré.

12. Vous ne pouvez tirer et supprimer un autre personnage et activer un bloc d'obstacles sur votre tour de jeu.

13. Si vous avez un coup exact sur un personnage ou un bloc d'obstacles, il n'est pas obligatoire de prendre votre coup à ce moment dans le temps, vous pouvez attendre un autre tour de jeu

14. Vous ne pouvez pas vous déplacer au-dessus d'un autre personnage ou bloc d'obstacles qui est dans votre chemin de mouvement.

15. S'il est possible de déplacer l'un de vos personnages, alors vous devez faire ce mouvement.