

КАК ИГРАТЬ - БИТВА ЗА ОСТРОВ

Каждый игрок начинает игру с десятью персонажами, битва заканчивается после того, как игрок потерял все десять своих персонажей, другой игрок объявляется победителем и новым правителем острова.

Как настроить: Вы и ваш оппонент сидите лицом друг к другу с Островом посередине. Затем отложите все десять блоков препятствий, показывая только верхнюю часть блока препятствий. Вы можете решить, кто будет играть первым, или вы можете бросить кубик, чтобы решить, кто будет играть первым с наибольшим числом, играющим первым. Затем по очереди размещайте по одному блоку препятствий на острове. Оба игрока не должны смотреть на нижнюю часть блоков препятствий. (Обратите внимание, что в одной строке или столбце сетки допускается не более одного блока препятствий). Разместите подушку-носитель перед собой на заднем крае острова (не на острове), выровняв его по первым пяти клеткам слева от острова, выровняв ракету на площадке носителя с ракетой на острове. Затем, используя любые пять ваших персонажей, которые все еще ходят по очереди, каждый игрок размещает по одному персонажу на острове в любом направлении, используя только первые два ряда перед вами. Затем в любом порядке поместите оставшиеся пять символов на панель оператора (по одному символу в каждом столбце). И тогда игрок, который будет играть первым, бросит кубик, чтобы начать свой ход.

Как перемещать персонажа: все персонажи перемещаются по острову одинаковым образом при броске шестигранного кубика, который начинается с нуля и заканчивается в пять. Все персонажи могут двигаться только по прямой линии. Все персонажи могут двигаться только вперед, повернуть налево или повернуть направо. (Обратите внимание, что движение вперед - это направление, в котором персонаж находится в данный момент времени). Вы не можете двигаться назад, вбок или по диагонали. Если вы бросаете один, у вас есть только один вариант, чтобы двигаться вперед на одну клетку. Если вы бросаете любое другое число больше единицы, у вас есть три варианта движения. ТРИ ВАРИАНТА ДВИЖЕНИЯ: 1-й. Продвиньтесь вперед на то же количество квадратов, соответствующих числу на кубике. Второй. Измените направление, повернув налево. Третий. Измените направление, повернув направо. (Обратите внимание, что вы можете изменить направление только один раз, повернув в конце своего счета, используя последнее число только на кубике.) или право оставаясь на этом втором квадрате.

Когда бросается ноль: если вы бросаете ноль, вы получите еще один ход, но прежде чем снова бросить кубик, вы должны выбрать один из трех доступных вам вариантов, прежде чем вы сможете продолжить. Возможны три варианта: 1: ПРИНЯТЬ Укрепления Выберите любого персонажа из своей панели носителя, затем продвиньте выбранного персонажа на Остров, используя первый квадрат непосредственно перед этим персонажем (только если он не занят другим персонажем), лицом вперед только. Затем снова бросьте кубик, чтобы определить количество ходов, движущих только этого персонажа. (Если вы не бросите еще один ноль, тогда три варианта начнутся снова) 2: ПЕРЕМЕСТИТЕ КАРТУ ВАШЕЙ ПЕРЕВОЗЧИКИ, которую вы назначили, чтобы переместить свою подушку. Затем снова бросьте кубик, чтобы определить количество ходов, затем переместите площадку носителя по краю острова на соответствующее количество квадратов, соответствующее числу, только что брошенному на кристалле, считая от центрального квадрата ракеты, который находится на вашей площадке носителя, это закончится. твой ход игры. (Вы не можете перемещать подушку-носитель по углам острова, и центральная площадь ракеты должна всегда оставаться в контакте с нижним краем острова). 3: ИЗМЕНИТЬ НАПРАВЛЕНИЕ ВАШЕГО ХАРАКТЕРА Выберите поворот налево или направо, оставаясь на квадрате, на котором вы находитесь. (Не перемещайте своего персонажа вперед). После того, как вы это сделали, снова бросьте кубик, чтобы определить количество ходов, как обычно, перемещая только этого персонажа. (Если вы не бросите еще один ноль, тогда 3 варианта начнутся снова)

Как стрелять в цель: у каждого игрока есть боевой юнит, состоящий из трех разных типов персонажей, и эти персонажи имеют разные дальности стрельбы, из которых они могут стрелять в другого персонажа или блок препятствий. Стрельба у солдат - 2, у джипов - 3, у танков - 4. У всех персонажей в вашем

КАК ИГРАТЬ - БИТВА ЗА ОСТРОВ

боевом отряде одинаковая стрельба с использованием правильной стрельбы для этого персонажа. Примечание что дальность стрельбы должна быть точной, чтобы выстрелить в другого персонажа или активировать блок препятствий. Ваш персонаж также должен быть направлен вперед к намеченной цели. (Ваш персонаж не может стрелять со стороны или стрелять со спины). На вашем ходу игры после того, как на персонажа будет нанесен точный удар, вы просто подбираете намеченную цель и удаляете ее с острова. На вашем игровом ходу после того, как на блоке препятствий будет нанесен точный удар, проверьте нижнюю сторону, чтобы определить, жив он или нет, прежде чем убирать его с острова.

О блоках препятствий: всего существует десять блоков препятствий, шесть из которых являются живыми, а четыре - безопасными. Они помещаются на Остров в начале игры каждым игроком, по очереди, и ни один из игроков не знает, кто из них жив или безопасен. Блоки препятствий остаются неактивными, пока персонаж не активируется. Вы можете использовать любого из своих персонажей, чтобы активировать блок препятствий. Для этого стрельбище ваших персонажей должно быть точным попаданием в блок препятствий. Вы также можете активировать блок препятствий, приземляя своего персонажа прямо сверху. Для этого у вас должно быть точное число на кристалле (Вы не можете приземлиться на блок препятствий, затем поверните налево или направо). Когда блок препятствий активирован, этот блок препятствий переворачивается, чтобы показать, является ли он живым или безопасным, если блок препятствий помечен черепом, а кости живым, тогда блок препятствий должен быть удален с острова вместе с любыми персонажами, которые находятся на нем. любой из восьми соседних квадратов вокруг блока препятствий. Если обнаруженный блок препятствий будет пустым, он будет безопасен и будет удален с острова. Тогда все персонажи на или около восьми соседних квадратов вокруг безопасного блока препятствий могут оставаться на Острове. Блоки препятствий также действуют как баррикады, когда они не активированы, вы не можете стрелять в предметы, находящиеся за пределами блока препятствий, и вы не можете двигаться через блок препятствий, которые находятся на вашем пути движения. Живой блок препятствий может также активировать другой блок препятствий, если он расположен вокруг одного из восьми окружающих его квадратов, но только если блок препятствий был первоначально активирован персонажем.

Как сыграть ход: кубик предназначен только для движения ваших персонажей, и вы должны всегда перемещать персонажа, если это возможно, прежде чем вы сможете закончить свой ход игры. Независимо от того, какое число выпало, у вас есть возможность стрелять и убирать что-либо на Острове, прежде чем перемещать одного из своих персонажей, и столько раз, сколько вы хотите, при условии, что вы точно попали в блок препятствий или персонажа. Теперь вы можете перемещать любого из ваших персонажей в соответствии с числом, которое вы только что бросили на кубике. После того, как вы переместили одного из своих персонажей, у вас есть возможность снова снимать и удалять любые блоки препятствий или персонажа на Острове столько раз, сколько вы хотите, при условии, что вы точно нанесете удар. После того, как вы закончите пас, играйте противнику.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

1. Когда вы бросаете кубик, вы всегда должны использовать все его части.

1а. Если все ваши персонажи заблокированы от движения, и вы не можете передвигать какого-либо персонажа на острове, не используя все отряды на кубике. Тогда ваш оппонент может удалить любого из ваших персонажей с острова бесплатно, и это завершит ваш ход игры.

1б. Если у вас на Острове больше не осталось персонажей, и на вашем ходу персонажи на вашей несущей площадке не могут быть продвинуты на остров, то в этом случае ваш противник может бесплатно удалить одного из ваших персонажей с вашей несущей панели, и это приведет к повороту игры

КАК ИГРАТЬ - БИТВА ЗА ОСТРОВ

2. После броска ноля вы всегда получаете еще один бросок кубика, и вы должны выбрать один из трех доступных вам вариантов, прежде чем снова бросить кубик. 1: Принесите подкрепление 2: Переместите опорную подушку 3: Измените направление

2а. Обратите внимание, что последний персонаж, сыгранный после броска ноля, является единственным персонажем, которому разрешено играть после того, как вы снова бросили кубик. (Если вы не бросите еще один ноль, тогда три варианта начнутся снова)

3. В свой ход игры вы можете стрелять по всему острову до движения вашего персонажа и после и столько раз, сколько пожелаете, при условии, что вы точно нанесете удар по намеченной цели.

4. Если все ваши персонажи были удалены с Острова, но некоторые все еще остаются на вашей пусковой площадке, это единственный раз, когда вы можете продвинуть персонажа с вашей пусковой площадки на Остров, не бросая ноль, затем бросьте кубик, чтобы продолжить как обычно. ,

5. Блоки препятствий также действуют как баррикады, когда не активированы

Вы не можете стрелять в предметы, которые находятся за пределами блока препятствий, и вы не можете двигаться через блок препятствий, которые находятся на вашем пути движения.

6. Ваши персонажи должны покинуть площадку-носитель в тех местах, в которых вы их впервые поместили в начале игры.

7. Все персонажи защищены от точного попадания, пока находятся на несущей площадке.

8. Ни один персонаж не может стрелять с авианосца на Остров

9. Вы можете изменить направление, только используя последний блок на кристалле.

10. Любые персонажи, попавшие под перекрестный огонь при точном попадании в другого персонажа или живого блока препятствий, также будут удалены с Острова.

11. Два персонажа не могут занимать один и тот же квадрат.

12. Вы можете стрелять и удалять другого персонажа и активировать блок препятствий на ходу игры.

13. Если у вас есть точный удар по блоку персонажа или препятствия, делать выстрел в этот момент не обязательно, вы можете дождаться следующего хода игры.

14. Вы не можете двигаться поверх другого персонажа или блока препятствий, которые находятся на вашем пути движения.

15. Если возможно переместить одного из ваших персонажей, вы должны сделать это.