

# KAKO IGRAJU - BORBA ZA OTOK

Svaki igrač započinje igru s deset znakova, a bitka se završava nakon što igrač izgubi svih deset svojih likova, a drugi igrač proglašen je pobjednikom i novim vladarom otoka

Kako se postaviti: Vi i vaš protivnik sjedite okrenuti jedno s drugim s Otokom u sredini. Zatim stavite svih deset blokova prepreka u stranu prikazujući samo vrhove bloka prepreka. Možete odlučiti tko će igrati prvi ili možete prebaciti kalup kako biste odlučili tko će prvi igrati s najvećim brojem koji igra prvi. Zatim skrenite, da postavite po jedan blok prepreka na otok. Oba igrača ne smiju gledati na donju stranu blokova prepreka. (Imajte na umu da nije dopušteno više od jednog bloka prepreka u bilo kojem retku ili stupcu mreže). Postavite nosač ispred sebe na stražnji rub Ostrva (ne na Otoku) poravnat s prvih pet kvadrata s lijeve strane Otoka, a postroje se od projektila na nosaču s raketom na Otoku. Zatim, koristeći bilo kojih pet vaših likova koji se okreću, svaki igrač postavlja jedan lik na Otok okrenut bilo kojem smjeru, koristeći prva dva reda ispred vas. Zatim u bilo kojem redosljedu stavite preostalih pet znakova na jastučić za nosače, (jedan znak u svakom stupcu). A tada igrač koji prvo igra igraće kolot kako bi započeo svoj red.

Kako premjestiti lik: Svi se likovi kreću po Otoku na isti način kolutom šesterostrane matrice koja počinje od nule i završava u pet. Svi se znakovi mogu kretati samo ravnom linijom. Svi se znakovi mogu kretati samo naprijed, skrenuti lijevo ili desno. (Imajte na umu da je pomicanje naprijed smjer s kojim se lik nalazi u tom trenutku). Ne možete se kretati unatrag, u stranu ili dijagonalno. Ako bacite jedan, imate samo jednu mogućnost, da se pomaknete prema naprijed jedan kvadrat. Ako prebacite bilo koji drugi broj viši od jednog, imate tri mogućnosti kretanja. TRI OPCIJE POKRETANJA SU: 1.. Pomaknite se prema naprijed isti broj kvadrata koji odgovara broju na matici. 2.. Promijenite smjer skretanjem ulijevo. 3.. Promijenite smjer skretanjem udesno. (Imajte na umu da smjer možete promijeniti samo jedanput okretanjem na kraju računanja koristeći zadnji broj samo na matrici) Primjer: Pomaknete li tri, možete pomaknuti tri kvadrata prema naprijed ili pomaknuti dva naprijed, a zatim promijeniti smjer okretanjem znaka ulijevo ili desno ostaje na tom drugom kvadratu.

Kada pređete u jednu nulu: dobit ćete još jedan zaokret, ali prije nego što ponovno izbacite matricu, morate odabrati jednu od tri opcije koje su vam dostupne prije nego što nastavite. Tri su opcije: 1: PREUZIMANJE OJAČANJA Izaberite bilo koji znak s vašeg nosača, a zatim pomaknite odabrani znak na Otok koristeći prvi kvadrat izravno ispred tog znaka (Samo ako ga drugi znak ne koristi) okrenut samo prema naprijed. Potom ponovo zavrtite matricu da odredite broj poteza koji se kreću samo tim znakom. (Osim ako ne izbacite još jednu nulu, tada bi se tri opcije počele iznova) 2: PREMA PREDMETU PRIJATELJA koji ste nominirali za pomicanje nosača. Potom ponovo zavrtite matricu da odredite broj poteza, a zatim pomaknite nosač ispod ruba Otoka, odgovarajući broj kvadrata koji odgovara broju upravo namotanom na brojila od središnjeg kvadrata raketke koji se nalazi na vašem nosaču. vaš red igre. (Nosač ne možete pomicati po uglovima Ostrva, a središnji kvadrat raketke mora uvijek ostati u kontaktu s donjim rubom Ostrva). 3: PROMIJENITE SVOJ KARAKTER Odaberite za skretanje ulijevo ili udesno ostajući na kvadratu na kojem se nalazite. (Ne pomičite svoj lik prema naprijed) Nakon što to učinite, ponovo odvojite matricu da biste odredili broj poteza kao normalno kretanje samo tog znaka. (Ako ne izbacite još jednu nulu, tada bi se 3 opcije počele iznova)

Kako pucati u metu: Svaki igrač ima borbenu jedinicu koja se sastoji od tri različite vrste znakova i ti znakovi imaju različita dometa pucanja od kojih mogu pucati drugi lik ili blok prepreka.

Vojnici imaju streljaštvo 2, džipovi imaju streljaštvo 3, a tenkovi imaju streljaštvo 4. Svi likovi u vašoj borbenoj jedinici pucaju na isti način koristeći ispravni domet pucanja za taj lik. Napomena da streljana mora biti tačna kako bi se mogao snimiti drugi lik ili aktivirati blok prepreka. Vaš lik također mora biti okrenut prema naprijed planiranom cilju. (Vaš lik ne može pucati sa strane ili pucati s leđa). Kad naiđete na igru nakon što se uspostavi točan pogodak lika, jednostavno pokupite zacrtani cilj i uklonite ga s otoka. Kad naiđete na igru kad jednom bude postavljen točan pogodak na bloku prepreka, provjerite donju stranu da biste utvrdili je li živa ili sigurna prije uklanjanja s otoka.

O blokovima prepreka: Postoji deset blokova prepreka ukupno šest su blokovi uživo i četiri su sigurni blokovi. Svaki igrač postavlja ih na otok, na početku igre, i to redom, pri čemu niti jedan igrač ne zna koji su živi ili sigurni. Blokovi prepreka ostaju neaktivni sve dok ih neki znak ne aktivira.

Možete koristiti bilo koji svoj lik da biste aktivirali blok prepreka. Da biste to učinili, vaš domet pucanja mora biti točan pogodak na bloku prepreka. Također možete aktivirati blok prepreka tako što ćete svoj lik spustiti izravno na vrh. Da biste to učinili, morate imati točan broj na matici (Ne možete sletjeti na blok prepreke i onda skrenuti lijevo ili desno). Kada se aktivira blok prepreka, blok prepreka se preokreće da bi se otkrilo je li živa ili sigurna, ako je blok prepreke označen lubanjom i kostima, tada se blok prepreke mora ukloniti s otoka, zajedno sa svim znakovima koji su uključeni bilo koji od osam susjednih kvadrata oko bloka prepreke. Ako je otkriveni

# KAKO IGRAJU - BORBA ZA OTOK

blok prepreka prazan, onda je sigurno i uklonjen bi s otoka. Tada su svi znakovi na ili susjednim kvadratima oko bloka sa preprekama sigurni da ostaju na Otoku. Blokovi prepreka djeluju i kao barikade kada nisu aktivirani, ne možete pucati na sve što je izvan bloka prepreka i ne možete se kretati kroz blok prepreke koji je na vašem putu kretanja.

Živi blok prepreka također može aktivirati drugi blok prepreka ako se dogodi da se nalazi oko jednog od njegovih osam okolnih kvadrata, ali samo ako je blok prepreke u početku aktivirao znak

Kako igrati potez: Kocka je samo za kretanje vaših likova i uvijek morate pomicati lik ako je moguće prije nego što završite svoj zaokret u igri. Bez obzira na koji se broj proširi, imate mogućnost snimiti i ukloniti bilo što na Otoku prije nego što premjestite nekog od svojih znakova i onoliko puta koliko želite da vam bude precizno pogodilo blok ili lik prepreke. Sada možete premjestiti bilo koga od svojih znakova koji odgovaraju broju koji ste upravo nabacili na matricu. Jednom kada pomaknete jednog od svojih znakova, imate mogućnost ponovo snimiti i ukloniti bilo koji blok ili lik na Otoku onoliko puta koliko biste željeli pod uvjetom da ste točno pogodili. Kada završite, igrajte protivnika.

## OPĆA PRAVILA

1. Kad bacate matricu, uvijek morate koristiti sve jedinice na matici.
  - 1a. Ako su svi vaši likovi blokirani iz kretanja i ne možete premjestiti nijedan lik na Otoku bez upotrebe svih jedinica na matici. Tada vaš protivnik može besplatno ukloniti bilo kojeg od vaših likova s Otoka i to bi prekinulo vašu igru.
  - 1b. Ako na Otoku nema više preostalih likova, a znakovi na vašem nosaču ne mogu se napredovati na Otoku, tada će vaš protivnik besplatno ukloniti jedan od vaših likova s vašeg nosača i to će završiti vaš zaokret igre
2. Nakon prevrtanja nule uvijek dobijete još jedan valjak matrice i morate odabrati jednu od tri opcije koje su vam dostupne prije nego što ponovno izbacite kalup. 1: Dovedite pojačanja 2: Pomicanje nosača 3: Promjena smjera
  - 2a. Imajte na umu da je posljednji lik koji je odigran nakon što je ispisana nula jedini znak koji vam je dopušteno igrati nakon što ste ponovo izvadili matricu. (Ako ne izbacite još jednu nulu, tri bi se opcije počele iznova)
3. Kad naletite na igru, možete odlučiti snimiti bilo šta na Otoku prije kretanja svog lika i nakon, i onoliko puta koliko želite, pod uvjetom da imate točan pogodak prema svojoj željenoj meti
4. Ako su svi vaši likovi uklonjeni s Otoka, ali neki još uvijek ostaju na vašem nosaču, to je jedini put da lik možete premjestiti s vašeg nosača na otok, a da ne prebacite nulu, zatim kotrljajte matricu da nastavite kao i obično ,
5. Blokovi prepreka djeluju i kao barikade kada nisu aktivirani  
Ne možete pucati na ništa što je izvan bloka prepreka i ne možete se kretati kroz blok prepreke koji je na vašem putu kretanja.
6. Vaši likovi moraju ostaviti nosač na položajima u koje ste ih prvo postavili na početku igre.
7. Svi znakovi su sigurni od točnog pogotka dok se nalazi na nosaču.
8. Nijedan lik ne može pucati s nosača na Otok
9. Možete promijeniti smjer samo pomoću zadnje jedinice na matrici
10. Svi likovi uhvaćeni u unakrsnu vatru iz točnog udarca bilo na drugi lik, bilo u blok uživo, također će biti uklonjeni s Otoka.
11. Dva znaka ne mogu zauzimati isti kvadrat.
12. Možete samo snimiti i ukloniti još jedan lik i aktivirati blok prepreka na prijelazu u igru.
13. Ako ste točno pogodili ili lik ili blok prepreke, nije obavezno u tom trenutku snimati fotografiju, možete pričekati novi zaokret igre
14. Ne možete se prebaciti preko vrha drugog znaka ili bloka prepreke na putu vašeg kretanja.
15. Ako je moguće premjestiti jednog od svojih znakova, morate ga napraviti.

# KAKO IGRAJU - BORBA ZA OTOK

Copyright © Syeknom Games