

# SĂ JOACE-BĂTĂLIA PENTRU INSULA

---

Fiecare jucător începe jocul cu zece caractere bătălia se termină după ce un jucător și-a pierdut toate cele zece personaje ale celuilalt jucător este declarat învingător și noul conducător al insulei

să setup: tu și adversarul tău stau cu fața la fiecare alte cu insula în mijloc. Apoi, locul toate cele zece blocuri obstacol deoparte care arată vârful blocului obstacol numai. Puteți decide cine va juca primul sau puteți roll mor pentru a decide cine va juca primul cu cel mai mare număr de joc primul. Apoi, ia se transformă pentru a plasa un obstacol bloc la un moment dat pe insula. Ambii jucători nu trebuie să se uite la partea inferioară a blocurilor de obstacole. (Vă rugăm să rețineți că nu se permite mai mult de un bloc de obstacole în nici un rând sau coloană de grilă). Plasați pad-ul de transport în fața ta la marginea din spate a insulei (nu pe insula) aliniat cu primele cinci pătrate la stânga insulei alinierea racheta pe pad-ul de transport cu racheta de pe insula. Apoi, folosind oricare cinci dintre personajele tale încă mai iau transformă fiecare jucător plasează un caracter fiecare pe insula cu care se confruntă orice direcție folosind primele două rânduri în fața ta numai. Apoi, în orice ordine plasați cinci caractere rămase pe pad-ul de transport, (un caracter în fiecare coloană). Și apoi jucătorul să joace primul va rola mor pentru a începe rândul lor.

de a muta un caracter: toate personajele se deplasează în jurul insulei în același mod prin rola de un șase fețe mor care începe de la zero și se termină la cinci. Toate caracterele se pot deplasa doar în linie dreaptă. Toate caracterele se pot deplasa doar înainte, la stânga sau la dreapta. (Vă rugăm să rețineți că înaintarea este direcția cu care se confruntă caracterul în acel moment). Nu puteți deplasa înapoi, lateral sau în diagonală. Dacă rola un unul aveți o singură opțiune, pentru a merge mai departe un pătrat. Dacă rola orice alt număr mai mare decât unul aveți trei opțiuni de circulație cele trei opțiuni de mișcare sunt: 1st. mutare înainte același număr de pătrate de potrivire a numărului de pe mor. 2. schimba direcția de cotitură la stânga. 3. schimba direcția de cotitură dreapta. (Notă Puteți schimba direcția doar o dată prin rotirea la sfârșitul numărului dumneavoastră folosind ultimul număr de pe mor numai) Exemplu: ai rola un trei puteți muta înainte trei pătrate sau pentru a muta înainte două pătrate, apoi schimba direcția prin rotirea personajul tău stânga sau la dreapta rămase pe acel al doilea pătrat.

Atunci când un zero este rulat: Dacă rola un zero, veți obține un alt viraj, dar înainte de a rola mor din nou, trebuie să alegeți una dintre cele trei opțiuni disponibile pentru tine înainte de a putea continua. Cele trei opțiuni sunt: 1: ADUCEȚI întăriri selectați orice caracter de pe pad-ul transportatorului, apoi avansați caracterul selectat pe insula folosind primul pătrat direct în fața celui caracter (numai dacă nu este ocupat de un alt caracter) cu care se confruntă numai înainte . Apoi rola de a muri din nou pentru a determina numărul de miscari mutarea celui caracter numai. (Cu excepția cazului în care rola un alt zero, atunci cele trei opțiuni ar începe din nou) 2: mutați PAD-ul CARRIER ați nominalizat pentru a muta pad-ul de transport. Apoi rola mor din nou pentru a determina numărul de mișcări apoi mutați pad-ul de transport de-a lungul marginii insulei numărul relevant de pătrate de potrivire a numărului doar laminate pe mor de numărare de la pătrat de rachete centru care este pe pad-ul de transport acest lucru va termina apoi te r rândul său, de joc. (Nu puteți muta pad-ul de transport în jurul colțuri ale insulei și piața de rachete centru trebuie să rămână întotdeauna în contact cu marginea de jos a insulei). 3: schimbarea direcția de caracterul tău alege să transforme stânga sau dreapta rămase pe pătrat pe care vă aflați pe. (Nu mișcați caracterul înainte) Odată ce ați făcut acest lucru, roll mor din nou pentru a determina numărul de mișcări ca normal mutarea celui caracter numai. (Excepția cazului în care rola un alt zero, apoi 3 opțiuni ar începe din nou)

# SĂ JOACE-BĂTĂLIA PENTRU INSULA

---

de a trage o țintă: fiecare jucător are o unitate de luptă constând din trei tipuri diferite de caractere și aceste personaje au diferite intervale de fotografiere de care pot trage un alt caracter sau bloc obstacol. Soldații au o serie de tragere de 2, Jeeps au o gamă de tragere de 3 și rezervoare au o gamă de fotografiere de 4. Toate personajele din unitatea de luptă trage în același mod prin utilizarea intervalului de fotografiere corect pentru acel personaj fiind folosit nota că intervalul de fotografiere trebuie să fie exact pentru a trage un alt personaj sau pentru a activa un bloc obstacol. Personajul tău trebuie, de asemenea, să fie orientat înainte spre ținta vizată. (Personajul tău nu poate trage din lateral sau trage din spate). La randul tau de joc, o dată pe un hit exact a fost stabilit pe un personaj pur și simplu doar ridica țintă destinată și scoateți-l de pe insula. La randul tau de joc, o dată pe o lovitură exactă a fost stabilit pe un obstacol bloc verifica partea de dedesubt pentru a determina dacă este în direct sau în condiții de siguranță înainte de a scoate-o de pe insula.

Despre blocuri obstacol: există zece blocuri obstacol în total șase sunt blocuri vii și patru sunt blocuri sigure. Ele sunt plasate pe insula la începutul jocului de către fiecare jucător, luând-o în rândul său, cu nici un jucător știind care sunt vii sau în condiții de siguranță. Blocurile de obstacole rămân inactice până când sunt activate de un personaj. Puteți utiliza oricare dintre caracterele dumneavoastră pentru a activa un bloc de obstacole. Pentru a face acest lucru personajele tale poligon de trageră trebuie să fie un hit exact pe blocul obstacol. De asemenea, puteți activa un bloc de obstacole prin debarcarea personajului direct în partea de sus. Pentru a face acest lucru trebuie să aveți numărul exact pe mor (nu puteți ateriza pe un obstacol bloc apoi rândul său, la stânga sau la dreapta). Când se activează un bloc de obstacole, blocul de obstacole este predat pentru a dezvălui dacă este viu sau sigur, dacă blocul de obstacole este marcat cu craniu

de a juca un viraj: mor este doar pentru mișcarea de caractere și trebuie să mutați întotdeauna un personaj, dacă este posibil, înainte de a putea termina rândul tau de joc. Indiferent de numărul este rulat aveți opțiunea de a trage și de a elimina nimic de pe insula înainte de a vă muta unul dintre personajele tale și de câte ori doriți ca oferindu-vă că aveți o lovitură exactă pe un obstacol bloc sau caracter. Acum puteți muta pe oricine de caractere de potrivire a numărului pe care le-ați rulat doar pe mor. Odată ce ați mutat unul dintre personajele tale aveți opțiunea din nou pentru a trage și de a elimina orice obstacol bloc sau caracter de pe insula de câte ori ați dori să prevadă că aveți o lovitură exactă. Odată ce ați terminat trece juca peste la adversarul tău.

## REGULI GENERALE

1. Când rola mor trebuie să utilizați întotdeauna toate unitățile de pe mor.

1a. în cazul în care toate personajele sunt blocate de circulație și sunteți în imposibilitatea de a muta orice personaj de pe insula fără a utiliza toate unitățile de pe mor. Apoi, adversarul poate elimina oricare dintre personajele tale de pe insula pentru drum liber și acest lucru s-ar termina rândul tau de joc.

1b. dacă nu mai aveți caractere rămase pe insulă și la rândul dumneavoastră personajele de pe pad-ul de transport nu pot fi avansate pe insula, apoi în această situație adversarul poate elimina unul dintre personajele tale gratuit de pe pad-ul de transport și acest lucru ar termina ta tu RN de joc

2. După un zero este laminate tu a lua întotdeauna un alt roll de a muri și trebuie să alegeți una dintre cele trei opțiuni disponibile pentru tine înainte de a roll mor din nou. 1: aduceți întăriri 2: mutați pad operator 3: schimbare direcție

## SĂ JOACE-BĂTĂLIA PENTRU INSULA

---

- 2a. Vă rugăm să rețineți că ultimul personaj jucat după un zero este rulat este singurul personaj pe care le este permis să joace după ce ați laminat mor din nou. (Dacă nu rola un alt zero, atunci cele trei opțiuni ar începe din nou)
3. la randul tau de joc puteți alege pentru a trage nimic de pe insula înainte de mișcarea de personajul tău și după și de câte ori doriți, oferindu-vă că aveți o lovitură exactă pe țintă dorit
4. Dacă toate personajele tale au fost eliminate din insula, dar unele rămân încă pe pad-ul de transport aceasta este singura dată când poate avansa un personaj din pad-ul de transport pe insula fără rulare un zero apoi rola mor pentru a continua ca normal.
5. blocajele obstacol acționează, de asemenea, ca baricade atunci când nu se poate trage nimic care este dincolo de un obstacol bloc și nu vă puteți deplasa printr-un obstacol bloc care este în calea ta de circulație.
6. caracterele dumneavoastră trebuie să părăsească pad-ul transportatorului în pozițiile de care le-ați plasat prima dată la începutul jocului.
7. toate caracterele sunt sigure de la un hit exact în timp ce pe pad-ul de transport.
8. nici un personaj nu poate trage de pe pad-ul transportatorului pe insula
9. Puteți schimba direcția numai utilizând Ultima unitate de pe mor
10. Orice personaje capturate în Crossfire de la o lovitură exactă, fie pe un alt caracter sau bloc obstacol viu va fi, de asemenea, eliminate din insula.
11. două caractere nu pot ocupa același pătrat.
12. puteți trage doar și elimina un alt personaj și de a activa un obstacol bloc de pe rândul tău de joc.
13. dacă aveți un hit exact pe un caracter sau bloc obstacol nu este obligatorie pentru a lua împușcat în acel moment în timp, puteți aștepta pentru un alt viraj de joc
14. Nu se poate deplasa peste partea de sus a unui alt caracter sau bloc obstacol care este în calea ta de mișcare.
15. dacă este posibil pentru a muta unul dintre personajele tale, atunci trebuie să facă această mutare.

Copyright © SyeknomGames