

MITEN PELAA - KATKAA SAARLE

Jokainen pelaaja aloittaa pelin kymmenellä merkillä taistelu päättyy, kun pelaaja on menettänyt kaikki kymmenen merkkiä, toinen pelaaja julistetaan voittajaksi ja saaren uudeksi hallitsijaksi

Kuinka asentaa: Sinä ja vastustajasi istuvat vastakkain, saaren ollessa keskellä. Aseta sitten kaikki kymmenen estelohkoa syrjään ja osoita vain estelohkon yläosat. Voit päättää, kuka pelaa ensin, tai voit kiertää muotin päättääksesi kuka pelaa ensin, kun eniten pelaavia pelaa ensin. Aseta sitten vuorotellen asettaaksesi yhden esteen kerrallaan saarelle. Molemmat pelaajat eivät saa katsoa estelohkojen alaosa. (Huomaa, että yhdessä ruudukkorivissä tai sarakkeessa saa olla enintään yksi estelohko). Aseta kantolaattasi edessäsi saaren takareunaan (ei saarella) yhdensuuntaisesti saaren vasemmalla puolella olevien viiden ensimmäisen ruudun kanssa, jotka rivistävät kantolaatalla olevan ohjuksen saarella olevan ohjuksen kanssa. Sitten käyttämällä mitä tahansa viittä merkkiäsi, jotka vuorottelevat silti, jokainen pelaaja asettaa yhden merkin jokaiselle saarelle mihin tahansa suuntaan päin, käyttämällä kahta ensimmäistä riviä vain edessäsi. Aseta sitten jäljellä olevat viisi merkkiä missä tahansa järjestyksessä kantoalustalle (yksi merkki jokaisessa sarakkeessa). Ja sitten ensin pelattava pelaaja vierittää muotin aloittaakseen vuoronsa.

Hahmon siirtäminen: Kaikki merkit liikkuvat saarella ympäri samalla tavalla kuuden puolisen muotin rullalla, joka alkaa nolasta ja päättyy viiteen. Kaikki merkit voivat liikkua vain suorassa linjassa. Kaikki merkit voivat liikkua vain eteenpäin, kääntyä vasemmalle tai oikealle. (Huomaa, että eteenpäin siirtyminen on suunta, jota hahmo kohtaa tuolloin). Et voi liikkua taaksepäin, sivuttain tai vinottain. Jos vierität yhtä, sinulla on vain yksi vaihtoehto, siirtyäksesi yhden ruudun eteenpäin. Jos vierität muuta numeroa kuin yksi, sinulla on kolme liikkumisvaihtoehtoa. KOLMEN VAIHTOEHTO ON: 1.. Siirry eteenpäin sama määrä neliötä, jotka vastaavat suulakkeen numeroa. 2nd. Vaihda suuntaa kääntämällä vasemmalle. 3rd. Vaihda suuntaa kääntämällä oikealle. (Huomaa, että voit muuttaa suuntaa vain kerran kääntämällä lukumäärän lopussa vain suulakkeen viimeisellä numerolla.) Esimerkki: Vierit kolmea, voit siirtyä kolme neliötä eteenpäin tai siirtyä kaksi neliötä eteenpäin ja muuttaa sitten suuntaa kääntämällä merkkiä vasemmalle tai oikea jäljellä sillä toisella neliöllä.

Kun nolla rullaan: Jos rullat nolla, saat toisen käännöksen, mutta ennen kuin kierrät muotti uudelleen, sinun on valittava yksi käytettävissä olevista kolmesta vaihtoehdosta, ennen kuin voit jatkaa. Kolme vaihtoehtoa ovat: 1: VAHVISTUSTEN TUOTTAMINEN Valitse mikä tahansa merkki kantoalustalta ja siirrä sitten valittu merkki saarelle käyttämällä ensimmäistä neliötä suoraan kyseisen merkin edessä (vain jos toinen merkki ei ole varassa) vain eteenpäin. Kierrä sitten suulaketta uudelleen määrittääksesi vain kyseistä merkkiä siirtävien liikkeiden määrä. (Ellei kierrä toista nolaa, kolme vaihtoehtoa alkaisivat uudelleen.) 2: SIIRRÄ nimeämääsi kantaja-alustaasi siirtääksesi kantoalustasi. Kierrä sitten suulaketta uudelleen määrittääksesi siirtojen lukumäärän ja siirrä sitten kantolaattaa saaren reunaa pitkin vastaava määrä neliötä, jotka vastaavat juuri suulakkeelle rullattua lukua laskettuna kantolautasellasi olevasta keskimmäisestä ohjus neliöstä. Tämän jälkeen se loppuu sinun vuorosi. (Kantolaattaa ei voi siirtää saaren kulmien ympäri. Ohjuskeskuksen keskipisteen on aina oltava kosketuksissa saaren alareunaan). 3: MUUTA MERKINTÄN SUUNTA Valitse kääntyä vasemmalle tai oikealle jäljellä neliöllä, jolla olet. (Älä siirrä hahmosi eteenpäin) Kun olet tehnyt tämän, kierrä suulaketta uudelleen määrittääksesi liikkeiden lukumäärän normaalina vain kyseisen merkin liikuttamiseksi. (Ellei kierrä toista nolaa, kolme vaihtoehtoa alkaisivat uudelleen)

Kuinka ampua kohdetta: Jokaisella pelaajalla on taisteluyksikkö, joka koostuu kolmesta erityyppisestä merkistä, ja näillä merkkeillä on erilaiset ampumaradat, joista he voivat ampua toisen merkin tai estelohkon. Sotilaiden ampuma-alue on 2, Jeepien ampuma-alue on 3 ja Tankien ampuma-alue on 4. Kaikki taisteluyksikkösi hahmot ampuvat samalla tavalla käyttämällä oikealle ampuma-alueelle käytettävää merkkiä. että ampumaradan on oltava tarkka toisen merkin ampumiseksi tai esteen aktivoimiseksi. Hahmosi on myös osoitettava eteenpäin kohti aiottua kohdetta. (Hahmosi ei voi ampua sivuilta tai ampua takaa). Pelikierrossasi, kun hahmolle on määritetty tarkka osuma, poimit vain tarkoitettun kohteen ja poistat sen saarelta. Pelikierrossasi, kun esteesteelle on määritetty tarkka osuma, tarkista alaosa, onko se elossa vai turvallista, ennen kuin poistat sen saarelta.

MITEN PELAA - KATKAA SAARLE

Tietoja estelohkoista: Esteitä on kymmenen yhteensä kuusi on eläviä ja neljä turvallisia. Jokainen pelaaja asettaa ne saarelle pelin alussa ottaen vuorotellen, kun kumpikaan pelaaja ei tiedä, mitkä ovat eläviä tai turvallisia. Estelohkot pysyvät passiivisina, kunnes merkki aktivoi ne. Voit käyttää mitä tahansa hahmosi aktivoidaksesi esteen. Tätä varten hahmojen ampumaradan on oltava tarkka osuma esteelle. Voit myös aktivoida esteen laskeutumalla hahmosi suoraan päälle. Tätä varten sinulla on oltava tarkka numero suulakkeessa (et voi laskea esteen päälle, sitten kääntyä vasemmalle tai oikealle). Kun estelohko aktivoidaan, estelohko käännetään osoittamaan, onko se elossa vai turvallista, ja jos estelohko on merkitty kallalla ja luilla sen ollessa elossa, estelohko on poistettava saarelta ja kaikki merkit, jotka ovat päällä mikä tahansa kahdeksasta viereisestä ruudusta estelohkon ympärillä. Jos paljastettu este on tyhjä, se on turvallinen ja poistetaan saarelta. Sitten kaikki kahdeksan vierekkäisen neliön ympärillä tai ympärillä olevat hahmot turvallisen esteen ympärillä ovat turvallisia pysyä saarella. Estelohkot toimivat myös barrikadeina, kun niitä ei aktivoida, et voi ampua mitään, mikä on esteeseen ulkopuolella, etkä voi liikkua liikkumispolullasi olevan esteen läpi. Elävä estelohko voi myös aktivoida toisen estelohkon, jos se sattuu sijaitsemaan yhden sen kahdeksasta ympäröivästä ruudusta, mutta vain jos esto on alun perin aktivoitu merkin avulla

Kuinka pelata käännoistä: Suulake on tarkoitettu vain hahmosi liikkeelle ja sinun on aina siirrettävä merkkiä, jos mahdollista, ennen kuin voit lopettaa vuorosi. Minkä tahansa numeron avulla pyörätkin, sinulla on mahdollisuus ampua ja poistaa mitä tahansa saarella ennen kuin siirrä yhtä hahmosi ja niin monta kertaa kuin haluat, jos sinulla on tarkka osuma estelohkolle tai hahmolle. Nyt voit siirtää ketään merkistäsi, joka vastaa juuri numeroa, jonka olet juuri rullannut suulakkeen päälle. Kun olet siirtänyt yhden hahmosi, sinulla on mahdollisuus uudestaan ampua ja poistaa estettä tai hahmoa saarella niin monta kertaa kuin haluat, jos sinulla on tarkka osuma. Kun olet valmis, pelaat vastustajillesi.

YLEISET SÄÄNNÖT

1. KUN KIERTÄÄ SUULAKETTA, SINUN ON AINA KÄYTETTÄVÄ KAIKKIA SUULAKKEEN YKSIKÖITÄ.

1A. JOS KAIKKI HAHMOSI OVAT ESTETTY LIKKUMASTA ETKÄ PYSTY SIIRTÄMÄÄN MITÄÄN MERKKIÄ SAARELLA KÄYTTÄMÄTTÄ KAIKKIA SUULAKKEEN YKSIKÖITÄ. SITTEEN VASTUSTAJASI VOI POISTAA MINKÄ TAHANSA HAHMOSI ISLANDILTA ILMAISEKSI JA TÄMÄ LOPETTAU PELIN VUOROSI.

1B. JOS SAARELLA EI OLE ENÄÄ MERKKEJÄ JÄLJELLÄ JA VUOROLLAAN KANTOLAATTASI MERKKEJÄ EI VOI VIEDÄ SAARELLE, SILLOIN VASTUSTAJASI VOI POISTAA YHDEN HAHMOSI ILMAISEKSI KANTOALLOSTASI JA TÄMÄ LOPETTAU SINUN PELIN VUORO

2. KUN NOLLA ON RULLATTU, SAAT AINA UUDEN VALSSIRULLAN JA SINUN ON VALITTAVA YKSI KÄYTETTÄVISSÄ OLEVISTA KOLMESTA VAIHTOEHDOSTA, ENNEN KUIN KIERRÄT MUOTTIA UUDELLEEN. 1: TUO VAHVIKKEET 2: SIIRRÄ KANTOALUSTAA 3: MUUTA SUUNTAU

2A. HUOMAA, ETTÄ VIIMEINEN MERKKI, JOKA PELATAAN NOLLAN RULLAAMISEN JÄLKEEN, ON AINOA MERKKI, JONKA SALLIT PELATA, KUN OLET KÄÄNTÄNYT MUOTIN UUDELLEEN. (ELLEI KIERRÄ TOISTA NOLLAA, KOLME VAIHTOEHTOA ALKAISIVAT UUDELLEEN)

3. PELIKIERROSSA VOIT VALITA AMPUAKSESI MITÄ TAHANSA SAARELLA ENNEN HAHMOSI LIKETTÄ JA SEN JÄLKEEN JA NIIN MONTA KERTAA KUIN HALUAT, EDELLYTTÄEN ETTÄ SINULLA ON TARKKA OSUMA AIOTTUUN KOHTEESEEN

4. JOS KAIKKI HAHMOSI ON POISTETTU SAARELTA, MUTTA JOTKUT PYSYVÄT EDELLEEN KANTOALUSTALLASI, TÄMÄ ON AINOA KERTA, KUN VOIT SIIRTÄÄ MERKIN KANTOALUSTALTA SAARELLE NOLLAAMATTA NOLLAA, SITTEEN VIERITÄ SUULAKETTA JATKAAKSESI NORMAALISTI .

MITEN PELAA - KATKAA SAARLE

5. ESTEESTEET TOIMIVAT MYÖS BARRIKADEINA, KUN NIITÄ EI AKTIVOIDA
ET VOI AMPUA MITÄÄN, JOKA ON ESTEESTEEN ULKOPUOLELLA, ETKÄ VOI LIIKKUA LIIKKUMISPOLULLASI OLEVAN ESTEEN LÄPI.
6. HAHMOSI TÄYTYY JÄTTÄÄ KANTOALUSTA KOHTAAN, JOHON OLET ENSIN ASETTANUT NE PELIN ALUSSA.
7. KAIKKI MERKIT OVAT TURVASSA TARKALTA OSUMALTA OLLESSAAN KANTOALUSTALLA.
8. KUKAAN HAHMO EI VOI AMPUA KANTOLAATALTA SAARELLE
9. VOIT MUUTTA SUUNTA VAIN KÄYTTÄMÄLLÄ VIIMEISTÄ YKSIKÖÄ SUULAKKEESSA
10. KAIKKI HAHMOT, JOTKA OVAT KIINNI RISTITULOSSA TARKAN OSUMAN JOHDOSTA JOKO TOISEEN MERKKIIN TAI ELÄVÄÄN ESTELOHKOON, POISTETAAN MYÖS SAARELTA.
11. KAKSI MERKKIÄ EI VOI OLLA SAMASSA NELIÖSSÄ.
12. VOIT AMPUA JA POISTAA VAIN TOISEN MERKIN JA AKTIVOIDA ESTEEN PELIKIERROKSELLASI.
13. JOS SINULLA ON TARKKA OSUMA JOKO MERKKIIN TAI ESTELOHKOON, LAUKAUksen TEKEMINEN EI OLE PAKOLLISTA SILLÄ HETKELLÄ, VOIT ODOTTAA UUTTA PELIKIERROSTA
14. ET VOI LIIKKUA LIIKKUMISPOLULLASI OLEVAN TOISEN MERKIN TAI ESTELOHKON YLÄPUOLELLA.
15. JOS JOTAKIN HAHMOSI ON MAHDOLLISTA SIIRTÄÄ, SINUN ON TEHTÄVÄ SE.