

# JAK GRAĆ - BITWA NA WYSPĘ

Każdy gracz rozpoczyna grę z dziesięcioma postaciami, bitwa kończy się po tym, jak gracz straci wszystkie dziesięć postaci, drugi gracz zostaje ogłoszony zwycięzcą i nowym władcą wyspy

Jak skonfigurować: Ty i twój przeciwnik siedzicie naprzeciw siebie z Wyspą pośrodku. Następnie odłóż wszystkie dziesięć bloków przeszkód na bok, pokazując tylko ich wierzchołki. Możesz zdecydować, kto będzie grał jako pierwszy, lub rzucić kością, aby zdecydować, kto będzie grał jako pierwszy, z największą liczbą. Następnie na zmianę umieść jeden blok przeszkód na wyspie na raz. Obaj gracze nie mogą patrzeć na spód bloków przeszkód. (Należy pamiętać, że w jednym rzędzie lub kolumnie siatki nie jest dozwolony więcej niż jeden blok przeszkód). Umieść podkładkę nośną przed sobą do tylnej krawędzi wyspy (nie na wyspie), wyrównując ją z pierwszymi pięcioma kwadratami po lewej stronie wyspy, wyrównując pocisk na podkładce nośnej z pociskiem na wyspie. Następnie, używając pięciu dowolnych twoich postaci, wciąż wykonując tury, każdy gracz umieszcza po jednej postaci na Wyspę w dowolnym kierunku, używając tylko dwóch pierwszych rzędów przed sobą. Następnie w dowolnej kolejności umieść pozostałe pięć znaków na podkładce nośnej (jeden znak w każdej kolumnie). Następnie gracz, który zagra pierwszy, rzuci kostką, aby rozpocząć swoją turę.

Jak poruszać postacią: Wszystkie postacie poruszają się po wyspie w ten sam sposób, rzucając sześciocienną kostką, która zaczyna się od zera i kończy o piątej. Wszystkie postacie mogą poruszać się tylko w linii prostej. Wszystkie postacie mogą poruszać się tylko do przodu, skręcić w lewo lub skręcić w prawo. (Uwaga: poruszanie się do przodu to kierunek, w którym postać zmierza w danym momencie). Nie możesz poruszać się do tyłu, na boki lub po przekątnej. Jeśli rzucisz jedną, masz tylko jedną opcję, aby przejść do przodu o jedno pole. Jeśli wyrzucisz dowolną liczbę wyższą niż jedna, masz trzy opcje ruchu. TRZY OPCJE RUCHU SA: 1.. Przejdź do przodu o tę samą liczbę kwadratów, która odpowiada liczbie na kości. 2. miejsce Zmień kierunek, obracając w lewo. 3. miejsce Zmień kierunek, skręcając w prawo. (Pamiętaj, że możesz zmienić kierunek tylko raz, obracając się na końcu swojego liczenia, używając tylko ostatniej liczby na kości) Przykład: Rzucisz trzema, możesz przesunąć się do przodu o trzy kwadraty lub przesunąć do przodu o dwa kwadraty, a następnie zmienić kierunek, obracając swoją postać w lewo lub prawo pozostając na tym drugim kwadracie.

Kiedy wyrzucą się zero: Jeśli wyrzucisz zero, dostaniesz kolejną turę, ale zanim ponownie rzucisz kostką, musisz wybrać jedną z trzech dostępnych opcji, zanim będziesz mógł kontynuować. Trzy opcje to: 1: PRZYWRÓĆ WZMOCNIENIA Wybierz dowolną postać ze swojego pola nośnego, a następnie przesuń wybraną postać na Wyspę, używając pierwszego pola bezpośrednio przed tą postacią (tylko jeśli nie jest zajęta przez inną postać) skierowanego tylko do przodu. Następnie ponownie rzuć kostką, aby określić liczbę ruchów poruszających tylko tę postać. (Chyba że wyrzucisz kolejne zero, wówczas trzy opcje zaczną się od nowa) 2: PRZESUŃ SWOJĄ PODKŁADKĘ, którą wyznaczyłeś, aby przesunąć podkładkę. Następnie ponownie rzuć kostką, aby określić liczbę ruchów, a następnie przesuń podkładkę nośną wzdłuż krawędzi wyspy o odpowiednią liczbę kwadratów odpowiadającą liczbie właśnie rzuconej na kości, licząc od środkowego kwadratu pocisku, który znajduje się na podkładce nośnej, to się wtedy skończy twoja kolej gry. (Nie możesz przesuwać podkładki nośnej wokół rogów wyspy, a środkowy kwadrat pocisku musi zawsze stykać się z dolną krawędzią wyspy). 3: ZMIENŃ KIERUNEK SWOJEGO ZNAKU Wybierz, aby skręcić w lewo lub w prawo, pozostając na placu, na którym się znajdujesz. (Nie ruszaj swoją postacią do przodu) Po wykonaniu tej czynności rzuć kostką ponownie, aby określić liczbę ruchów jako normalne poruszanie tylko tą postacią. (Chyba że wyrzucisz kolejne zero, 3 opcje zaczną się od nowa)

# JAK GRAĆ - BITWA NA WYSPĘ

Jak strzelić do celu: Każdy gracz ma jednostkę bojową składającą się z trzech różnych typów postaci, które mają różne zakresy strzelania, z których mogą strzelać do innej postaci lub bloku przeszkód.

Żołnierze mają zasięg strzelania 2, Jeepy mają zasięg strzelania 3, a czołgi mają zasięg strzelania 4. Wszystkie postacie w jednostce bojowej strzelają w ten sam sposób, używając właściwego zasięgu strzelania dla używanej postaci że strzelnica musi być dokładna, aby strzelić do innej postaci lub aktywować blok przeszkód. Twoja postać musi być również skierowana do przodu w stronę zamierzonego celu. (Twoja postać nie może strzelać z boku ani strzelać z tyłu). W swojej turze gry, kiedy zostanie trafione dokładne trafienie postaci, po prostu podnieś zamierzony cel i usuń go z wyspy. W swojej turze gry po ustaleniu dokładnego trafienia w blok przeszkody sprawdź spód, aby ustalić, czy jest on żywy, czy bezpieczny przed usunięciem go z wyspy.

Informacje o blokach przeszkód: Istnieje dziesięć bloków przeszkód w sumie sześć to bloki na żywo, a cztery to bloki bezpieczne. Każdy gracz umieszcza je na Wyspie na początku gry, biorąc je po kolei, a żaden z nich nie wie, które są żywe lub bezpieczne. Bloki przeszkód pozostają nieaktywne, dopóki nie zostaną aktywowane przez postać. Możesz użyć dowolnej ze swoich postaci, aby aktywować blok przeszkód. Aby to zrobić, strzelnica musi być dokładnym trafieniem w blok przeszkody. Możesz także aktywować blokadę przeszkód, lądując swoją postacią bezpośrednio na wierzchu. Aby to zrobić, musisz mieć dokładną liczbę na kości (Nie możesz wylądować na bloku przeszkód, a następnie skręcić w lewo lub w prawo). Gdy blok przeszkody jest aktywowany, ten blok przeszkód jest odwracany, aby ujawnić, czy jest żywy, czy bezpieczny, jeśli blok przeszkód jest oznaczony czaszką i kośćmi, wówczas blok przeszkód musi zostać usunięty z wyspy, wraz z innymi postaciami, które są na dowolny z ośmiu sąsiadujących kwadratów wokół bloku przeszkód. Jeśli ujawniony blok przeszkód jest pusty, jest bezpieczny i zostanie usunięty z wyspy. Następnie wszystkie postacie na lub wokół ośmiu sąsiadujących pól wokół bezpiecznego bloku przeszkód mogą pozostać na Wyspie. Bloki przeszkód działają również jako barykady, gdy nie są aktywowane, nie możesz strzelać do niczego, co znajduje się poza blokiem przeszkód i nie możesz poruszać się przez blok przeszkód, który znajduje się na twojej drodze ruchu. Żywy blok przeszkód może również aktywować inny blok przeszkód, jeśli zdarzy się, że znajduje się wokół jednego z ośmiu otaczających go pól, ale tylko jeśli blok przeszkody został początkowo aktywowany przez postać

Jak grać w turę: Kość służy wyłącznie do poruszania się twoich postaci i zawsze musisz poruszyć postać, jeśli to możliwe, zanim zakończysz swoją turę. Niezależnie od tego, jaką liczbę wyrzucisz, masz możliwość strzelania i usuwania czegokolwiek na Wyspie, zanim poruszysz jedną ze swoich postaci i tyle razy, ile chcesz, pod warunkiem, że trafisz dokładnie w blok przeszkody lub postać. Teraz możesz przenieść dowolną ze swoich postaci pasującą do liczby, którą właśnie rzuciłeś na kostkę. Po przeniesieniu jednej ze swoich postaci możesz ponownie zastrzelić i usunąć blokadę przeszkody lub postać na Wyspie tyle razy, ile chcesz, pod warunkiem, że trafisz dokładnie. Gdy skończysz przekazywać, zagraj w przeciwnika.

## GŁÓWNE ZASADY

1. Kiedy rzucasz kością, musisz zawsze używać wszystkich jednostek na kości.

1a. Jeśli wszystkie twoje postacie są zablokowane i nie możesz poruszyć żadnej postaci na Wyspie bez użycia wszystkich jednostek na kości. Wtedy twój przeciwnik może usunąć dowolną z twoich postaci z Wyspy za darmo, co zakończy twoją turę.

# JAK GRAĆ - BITWA NA WYSPĘ

1b. Jeśli na wyspie nie ma już więcej postaci, a na twojej turze nie można awansować postaci z pola nośnego na Wyspę, wówczas w tej sytuacji przeciwnik może usunąć jedną z twoich postaci za darmo z pola nośnego, a to skończyłoby kolej gry

2. Po wyrzuceniu zera zawsze otrzymujesz kolejny rzut kości i musisz wybrać jedną z trzech dostępnych opcji przed ponownym rzutem kością. 1: Wprowadź wzmocnienia 2: Przesuń podkładkę nośną 3: Zmień kierunek

2a Pamiętaj, że ostatnia postać zagrana po wyrzuceniu zera jest jedyną postacią, w którą możesz zagrać po ponownym rzucie kostką. (Chyba że wyrzucisz kolejne zero, trzy opcje zaczną się od nowa)

3. W swojej turze gry możesz strzelać do wszystkiego na wyspie przed ruchem swojej postaci oraz po i tyle razy, ile chcesz, pod warunkiem, że trafisz dokładnie w zamierzony cel

4. Jeśli wszystkie twoje postacie zostały usunięte z Wyspy, ale niektóre nadal pozostają na twoim polu nośnym, jest to jedyny raz, kiedy możesz przesunąć postać z pola nośnego na Wyspę bez wyrzucania zera, a następnie rzuć kostką, aby kontynuować jak zwykle .

5. Bloki przeszkód działają również jako barykady, gdy nie są aktywowane

Nie możesz strzelać do niczego, co znajduje się poza blokiem przeszkód i nie możesz poruszać się przez blok przeszkód, który znajduje się na twojej drodze ruchu.

6. Twoje postacie muszą pozostawić podkładkę w pozycjach, w których umieściłeś je na początku gry.

7. Wszystkie postacie są bezpieczne przed dokładnym trafieniem na podkładce nośnej.

8. Żadna postać nie może strzelać z pola nośnego na wyspę

9. Możesz zmienić kierunek tylko przy użyciu ostatniej jednostki na kości

10. Wszelkie postacie złapane w ogniu krzyżowym z dokładnego trafienia w inną postać lub blok przeszkód na żywo zostaną również usunięte z wyspy.

11. Dwie postacie nie mogą zajmować tego samego kwadratu.

12. Możesz tylko strzelać i usuwać inną postać oraz aktywować blok przeszkód w swojej turze gry.

13. Jeśli trafisz dokładnie w blok postaci lub przeszkody, nie musisz strzelać w tym momencie, możesz poczekać na kolejną turę

14. Nie możesz poruszać się ponad górną postacią lub blokiem przeszkód, które znajdują się na twojej drodze ruchu.

15. Jeśli możesz poruszyć jedną ze swoich postaci, musisz wykonać ten ruch.