

ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ - BATTLE ΓΙΑ ΤΟ ΝΗΣΙ

Κάθε παίκτης ξεκινάει το παιχνίδι με δέκα χαρακτήρες, η μάχη τελειώνει αφού ένας παίκτης έχει χάσει και τους δέκα χαρακτήρες του, ο άλλος παίκτης είναι ο νικητής και ο νέος ηγέτης του νησιού

Πώς να ρυθμίσετε: Εσείς και ο αντίπαλός σας κάθεστε αντιμέτωποι ο ένας με τον άλλο με το νησί στη μέση. Στη συνέχεια, τοποθετήστε τα δέκα τετράγωνα μπλοκαρίσματος στην άκρη που δείχνουν τις κορυφές του μπλοκ εμποδίων μόνο. Μπορείτε να αποφασίσετε ποιος θα παίξει πρώτος ή μπορείτε να κυλήσετε το πεθαίνουν για να αποφασίσετε ποιος θα παίξει πρώτα με τον υψηλότερο αριθμό να παίζει πρώτα. Στη συνέχεια γυρίστε για να τοποθετήσετε ένα μπλοκ εμποδίων κάθε φορά στο νησί. Και οι δύο παίκτες δεν πρέπει να κοιτάζουν την κάτω πλευρά των μπλοκ εμποδίων. (Παρακαλείστε να σημειώσετε ότι δεν επιτρέπονται περισσότερα από ένα μπλοκ εμποδίων σε οποιαδήποτε γραμμή ή στήλη πλέγματος). Τοποθετήστε το φορείο σας μπροστά σας στην πίσω άκρη του νησιού (όχι στο νησί) ευθυγραμμισμένο με τα πρώτα πέντε τετράγωνα στα αριστερά του νησιού που ευθυγραμμίζουν το βλήμα πάνω στο φορείο με το βλήμα στο νησί. Στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας οποιουδήποτε πέντε χαρακτήρες συνεχίζουν να παίρνουν στροφή, κάθε παίκτης τοποθετεί ένα χαρακτήρα το καθένα στο νησί που αντιμετωπίζει οποιαδήποτε κατεύθυνση χρησιμοποιώντας τις δύο πρώτες σειρές μπροστά σας μόνο. Στη συνέχεια, σε οποιαδήποτε σειρά, τοποθετήστε τους υπόλοιπους πέντε χαρακτήρες επάνω στο φορείο, ένα χαρακτήρα σε κάθε στήλη. Και τότε ο παίκτης για να παίξει πρώτα θα κυλήσει το πεθαίνουν για να ξεκινήσουν τη σειρά τους.

Τρόπος μετακίνησης ενός χαρακτήρα: Όλοι οι χαρακτήρες κινούνται γύρω από το νησί με τον ίδιο τρόπο με το ρολό μιας εξαμερούς μήτρας που ξεκινά από το μηδέν και τελειώνει στα πέντε. Όλοι οι χαρακτήρες μπορούν να κινούνται μόνο σε ευθεία γραμμή. Όλοι οι χαρακτήρες μπορούν να προχωρήσουν μπροστά, να στρίψουν αριστερά ή να στρίψουν δεξιά. (Σημειώστε ότι η κίνηση προς τα εμπρός είναι η κατεύθυνση που αντιμετωπίζει ο χαρακτήρας εκείνη τη χρονική στιγμή). Δεν μπορείτε να κινηθείτε προς τα πίσω, πλαγίως ή διαγώνια. Αν κάνετε κύλιση ενός που έχετε μόνο μία επιλογή, για να προχωρήσετε ένα τετράγωνο. Εάν μετακινήσετε οποιοδήποτε άλλο αριθμό υψηλότερο από ένα έχετε τρεις επιλογές κίνησης. ΤΡΕΙΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΙΝΗΣΗΣ ΕΙΝΑΙ: 1ος. Μετακινήστε προς τα εμπρός τον ίδιο αριθμό τετραγώνων που ταιριάζουν με τον αριθμό στη μήτρα. 2η. Αλλαγή κατεύθυνσης με στροφή αριστερά. 3η. Αλλάξτε την κατεύθυνση περιστρέφοντας δεξιά. (Σημειώστε ότι μπορείτε να αλλάξετε την κατεύθυνση μόνο μία φορά γυρίζοντας στο τέλος της μέτρησης σας χρησιμοποιώντας μόνο τον τελευταίο αριθμό της μήτρας) Παράδειγμα: Ρίχνετε ένα τρία μπορείτε να μετακινήσετε προς τα εμπρός τρία τετράγωνα ή να προχωρήσετε δύο τετράγωνα και στη συνέχεια να αλλάξετε την κατεύθυνση γυρίζοντας τον χαρακτήρα σας αριστερά ή δικαίωμα να παραμείνει σε αυτό το δεύτερο τετράγωνο.

Όταν ένα μηδέν είναι τυλιγμένο: Εάν μετακινήσετε ένα μηδέν, θα πάρετε μια άλλη στροφή, αλλά προτού να κυλήσετε ξανά την μήτρα πρέπει να επιλέξετε μία από τις τρεις διαθέσιμες επιλογές για να προχωρήσετε. Οι τρεις επιλογές είναι οι εξής: 1: ΕΝΙΣΧΥΣΤΕ ΣΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ Επιλέξτε οποιοδήποτε χαρακτήρα από το φορείο και στη συνέχεια προωθήστε τον επιλεγμένο χαρακτήρα στο Νησί χρησιμοποιώντας το πρώτο τετράγωνο ακριβώς μπροστά από αυτόν τον χαρακτήρα (Μόνο αν δεν είναι κατειλημμένος από άλλο χαρακτήρα) που βλέπει προς τα εμπρός μόνο. Στη συνέχεια κυλήστε ξανά την μήτρα για να καθορίσετε τον αριθμό των κινήσεων που κινούν αυτόν τον χαρακτήρα μόνο. (Εκτός αν μετακινήσετε άλλο μηδέν τότε οι τρεις επιλογές θα ξεκινήσουν και πάλι) 2: ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟ ΠΟΡΤΟΦΟΛΙΚΟ ΠΟΝΤΟ ΣΑΣ που έχετε ορίσει για να μετακινήσετε το φορείο σας. Στη συνέχεια, κυλήστε ξανά την μήτρα για να καθορίσετε τον αριθμό των κινήσεων και στη συνέχεια μετακινήστε το μαξιλάρι μεταφοράς κατά μήκος της άκρης του νησιού, ο αντίστοιχος αριθμός τετραγώνων που ταιριάζουν με τον αριθμό που μόλις κυλήθηκε στο μύλο που μετρά από το κεντρικό πυραυλικό τετράγωνο που βρίσκεται στο φορείο σας, τη σειρά του παιχνιδιού σας. (Δεν μπορείτε να μετακινήσετε το μαξιλάρακι γύρω από τις γωνίες του νησιού και το κέντρο του πυραυλικού τετραγώνου πρέπει πάντα να παραμένει σε επαφή με το κάτω άκρο του νησιού). 3: ΑΛΛΑΓΗ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΜΟΥ ΣΑΣ Επιλέξτε να περιστρέψετε αριστερά ή δεξιά στο τετράγωνο στο οποίο βρίσκεστε. (Μην μετακινήσετε τον χαρακτήρα σας προς τα εμπρός) Αφού το κάνετε αυτό, μετακινήστε ξανά την μήτρα για να προσδιορίσετε τον αριθμό των κινήσεων, όπως συνήθως μετακινώντας μόνο αυτόν τον χαρακτήρα. (Εκτός αν μετακινήσετε άλλο μηδέν τότε οι 3 επιλογές θα ξεκινήσουν και πάλι)

Πώς να πυροβολήσετε έναν στόχο: Κάθε παίκτης έχει μια μονάδα καταπολέμησης που αποτελείται από τρεις διαφορετικούς τύπους χαρακτήρων και αυτοί οι χαρακτήρες έχουν διαφορετικές σειρές λήψεων από τις οποίες μπορούν να πυροβολήσουν έναν άλλο χαρακτήρα ή μπλοκ εμποδίων.

Οι στρατιώτες έχουν εύρος λήψης 2, τα τζιπ έχουν εύρος λήψης 3 και οι δεξαμενές έχουν εύρος λήψης 4. Όλοι οι χαρακτήρες της μονάδας μάχης σας πυροβολούν με τον ίδιο τρόπο χρησιμοποιώντας τη σωστή

ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ - BATTLE ΓΙΑ ΤΟ ΝΗΣΙ

περιοχή λήψης για τον χαρακτήρα που χρησιμοποιείται ότι η περιοχή λήψης πρέπει να είναι ακριβής για να τραβήξει ένα άλλο χαρακτήρα ή να ενεργοποιήσει ένα μπλοκ εμποδίων. Ο χαρακτήρας σας πρέπει επίσης να είναι στραμμένος προς το στόχο σας. (Ο χαρακτήρας σας δεν μπορεί να τραβήξει από τις πλευρές ή να πυροβολήσει από την πλάτη). Με τη σειρά του παιχνιδιού όταν έχει βρεθεί ένα ακριβές χτύπημα σε έναν χαρακτήρα, απλά σηκώστε τον επιδιωκόμενο στόχο και αφαιρέστε τον από το νησί. Με τη σειρά του παιχνιδιού μόλις έχει βρεθεί μια ακριβής χτύπημα σε ένα μπλοκ εμποδίων, ελέγξτε την κάτω πλευρά για να διαπιστώσετε εάν είναι ζωντανή ή ασφαλής πριν την απομακρύνετε από το νησί.

Σχετικά με τα εμπόδια εμπόδιο: Υπάρχουν δέκα μπλοκ εμποδίων συνολικά έξι είναι ζωντανά μπλοκ και τέσσερα είναι ασφαλή μπλοκ.

Τοποθετούνται στο νησί στην αρχή του παιχνιδιού από κάθε παίκτη, παίρνοντας με τη σειρά του, χωρίς κανέναν παίκτη να γνωρίζει ποια είναι ζωντανά ή ασφαλή. Τα μπλοκ εμποδίων παραμένουν ανενεργά μέχρι να ενεργοποιηθούν από έναν χαρακτήρα.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιονδήποτε από τους χαρακτήρες σας για να ενεργοποιήσετε ένα μπλοκ εμποδίων. Για να γίνει αυτό, οι χαρακτήρες σας πρέπει να είναι ένα ακριβές χτύπημα στο μπλοκ εμποδίων. Μπορείτε επίσης να ενεργοποιήσετε ένα μπλοκ εμποδίων μεταφέροντας τον χαρακτήρα σας απευθείας επάνω. Για να γίνει αυτό, πρέπει να έχετε τον ακριβή αριθμό στο πέλμα (Δεν μπορείτε να προσγειωθείτε σε ένα μπλοκ εμποδίων και στη συνέχεια να στρίψετε αριστερά ή δεξιά). Όταν ένα μπλοκ εμποδίων είναι ενεργοποιημένο, το μπλοκ εμποδίων αναστρέφεται για να αποκαλύψει εάν είναι ζωντανό ή ασφαλές, αν το μπλοκ εμποδίων επισημαίνεται με κranίο και κόκαλα το ζωντανό τότε το μπλοκ εμποδίων πρέπει να απομακρυνθεί από το νησί μαζί με οποιονδήποτε χαρακτήρες οποιονδήποτε από τα οκτώ γειτονικά τετράγωνα γύρω από το μπλοκ εμποδίων. Εάν το μπλοκ εμποδίων αποκαλυφθεί είναι κενό τότε είναι ασφαλές και θα αφαιρεθεί από το νησί. Στη συνέχεια, όλοι οι χαρακτήρες επί ή γύρω από τα οκτώ γειτονικά τετράγωνα γύρω από το ασφαλές μπλοκ εμποδίων είναι ασφαλή να παραμείνουν στο νησί. Τα μπλοκ εμποδίων λειτουργούν επίσης ως οδοφράγματα όταν δεν ενεργοποιούνται, δεν μπορείτε να πυροβολείτε τίποτα που είναι πέρα από ένα μπλοκ εμποδίων και δεν μπορείτε να κινηθείτε μέσα από ένα μπλοκ εμποδίων που βρίσκεται στο δρόμο της κίνησης.

Ένα ζωντανό μπλοκ εμποδίων μπορεί επίσης να ενεργοποιήσει ένα άλλο μπλοκ εμπόδιο αν συμβαίνει να βρίσκεται γύρω από ένα από τα οκτώ περιβάλλοντα τετράγωνα του, αλλά μόνο αν το μπλοκ εμποδίων αρχικά ενεργοποιήθηκε από ένα χαρακτήρα

Πώς να παίξετε μια στροφή: Το πέλμα είναι μόνο για την κίνηση των χαρακτήρων σας και πρέπει πάντα να μετακινείτε έναν χαρακτήρα, αν είναι δυνατόν, πριν να μπορέσετε να τερματίσετε τη σειρά παιχνιδιού σας. Οποιοσδήποτε αριθμός είναι τυλιγμένος, έχετε τη δυνατότητα να πυροβολείτε και να αφαιρείτε οτιδήποτε στο νησί πριν μετακινήσετε έναν από τους χαρακτήρες σας και όσες φορές θέλετε, υπό τον όρο ότι έχετε ακριβή χτύπημα σε μπλοκ ή χαρακτήρα εμπόδιο. Τώρα μπορείτε να μετακινήσετε οποιονδήποτε από τους χαρακτήρες σας που ταιριάζουν με τον αριθμό που έχετε μόλις τυλίξει πάνω στο πεθαίνουν. Αφού μετακινήσετε έναν από τους χαρακτήρες σας, έχετε και πάλι την επιλογή να πυροβολήσετε και να αφαιρέσετε κάθε μπλοκ ή χαρακτήρα εμπόδιο στο νησί όσες φορές θα θέλατε, αν διαθέτετε ένα ακριβές χτύπημα. Μόλις τελειώσετε περάστε να παίξετε στον αντίπαλό σας.

ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ - BATTLE ΓΙΑ ΤΟ ΝΗΣΙ

ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

1. ΟΤΑΝ ΡΙΧΝΕΤΕ ΤΗ ΜΗΤΡΑ ΠΡΕΠΕΙ ΠΑΝΤΑ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΜΟΝΑΔΕΣ ΣΤΟ ΠΈΛΜΑ.
 - 1Α. ΕΑΝ ΌΛΟΙ ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΣΑΣ ΕΊΝΑΙ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΈΝΟΙ ΑΠΌ ΤΗΝ ΚΊΝΗΣΗ ΚΑΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΊΤΕ ΝΑ ΜΕΤΑΚΊΝΗΣΕΤΕ ΚΑΝΈΝΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΤΟ ΝΗΣΊ ΧΩΡΊΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΊΗΣΕΤΕ ΌΛΕΣ ΤΙΣ ΜΟΝΑΔΕΣ ΣΤΟ ΠΕΘΑΊΝΟΥΝ. ΣΤΗ ΣΥΝΈΧΕΙΑ, Ο ΑΝΤΊΠΑΛΌΣ ΣΑΣ ΜΠΟΡΊ ΝΑ ΑΦΑΊΡΕΣΕΙ ΟΠΟΙΟΝΔΉΠΟΤΕ ΑΠΌ ΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΣΑΣ ΑΠΌ ΤΟ ΝΗΣΊ ΔΩΡΈΑΝ ΚΑΙ ΑΥΤΌ ΘΑ ΈΔΊΝΕ ΤΈΛΟΣ ΣΤΗ ΣΕΊΡΑ ΠΑΊΧΝΊΔΊΟΥ ΣΑΣ.
 - 1Β. ΑΝ ΔΕΝ ΈΧΕΤΕ ΆΛΛΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΠΟΥ ΠΑΡΑΜΈΝΟΥΝ ΣΤΟ ΝΗΣΊ ΚΑΙ ΜΕ ΤΗ ΣΕΊΡΑ ΣΑΣ ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΣΤΟ ΦΟΡΈΊΟ ΣΑΣ ΔΕΝ ΜΠΟΡΌΥΝ ΝΑ ΠΡΟΩΘΗΘΟΥΝ ΣΤΟ ΝΗΣΊ, ΤΌΤΕ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΕΡΊΠΤΩΣΗ Ο ΑΝΤΊΠΑΛΌΣ ΣΑΣ ΜΠΟΡΊ ΝΑ ΑΦΑΊΡΕΣΕΙ ΈΝΑΝ ΑΠΌ ΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΣΑΣ ΔΩΡΈΑΝ ΑΠΌ ΤΟ ΦΟΡΈΊΟ ΣΑΣ ΚΑΙ ΑΥΤΌ ΘΑ ΤΕΛΊΩΣΕ ΣΤΡΟΦΗ ΤΟΥ ΠΑΊΧΝΊΔΊΟΥ
2. ΑΦΟΥ ΤΡΑΒΉΞΕΤΕ ΤΟ ΜΗΔΈΝ, ΠΑΊΡΝΕΤΕ ΠΑΝΤΑ ΈΝΑ ΆΛΛΟ ΚΥΛΊΝΔΡΟ ΤΗΣ ΜΗΤΡΑΣ ΚΑΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΠΙΛΈΞΕΤΕ ΜΊΑ ΑΠΌ ΤΙΣ ΤΡΕΊΣ ΕΠΊΛΟΓΕΣ ΠΟΥ ΈΧΕΤΕ ΣΤΗ ΔΊΆΘΕΣΗ ΣΑΣ ΠΡΟΤΟΥ ΣΤΡΈΨΕΤΕ ΞΑΝΆ ΤΗΝ ΜΗΤΡΑ. 1: ΦΈΡΤΕ ΤΙΣ ΕΝΊΣΧΥΣΕΊΣ 2: ΜΕΤΑΚΊΝΗΣΤΕ ΤΟ ΦΟΡΈΊΟ 3: ΑΛΛΆΞΤΕ ΤΗΝ ΚΑΤΈΥΘΥΝΣΗ
- 2Α. ΛΆΒΕΤΕ ΥΠΌΨΗ ΌΤΙ Ο ΤΕΛΕΥΤΑΊΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΠΟΥ ΑΝΑΠΑΡΆΓΕΤΑΙ ΜΕΤΆ ΤΟ ΓΥΡΊΣΜΑ ΤΟΥ ΜΗΔΕΝΌΣ ΕΊΝΑΙ Ο ΜΌΝΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΣΤΟΝ ΟΠΌΊΟ ΜΠΟΡΊΤΕ ΝΑ ΠΑΊΞΕΤΕ ΜΕΤΆ ΤΗΝ ΕΠΑΝΆΛΛΗΨΗ ΤΗΣ ΠΕΘΑΊΝΟΥΝ. (ΕΚΤΟΣ ΑΝ ΜΕΤΑΚΊΝΗΣΕΤΕ ΆΛΛΟ ΜΗΔΈΝ, ΤΌΤΕ ΘΑ ΞΕΚΊΝΗΣΟΥΝ ΚΑΙ ΠΆΛΊ ΟΙ ΤΡΕΊΣ ΕΠΊΛΟΓΕΣ)
3. ΜΕ ΤΗ ΣΕΊΡΑ ΤΟΥ ΠΑΊΧΝΊΔΊΟΥ ΜΠΟΡΊΤΕ ΝΑ ΕΠΙΛΈΞΕΤΕ ΝΑ ΠΥΡΟΒΟΛΊΤΕ ΟΤΊΔΉΠΟΤΕ ΣΤΟ ΝΗΣΊ ΠΡΙΝ ΑΠΌ ΤΗΝ ΚΊΝΗΣΗ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΜΕΤΆ ΚΑΙ ΌΣΕΣ ΦΟΡΕΣ ΕΠΊΘΥΜΊΤΕ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΫΠΌΘΕΣΗ ΌΤΊ ΈΧΕΤΕ ΈΝΑ ΑΚΡΊΒΕΣ ΧΤΫΠΗΜΑ ΣΤΟΝ ΕΠΊΔΊΩΚΌΜΕΝΟ ΣΤΌΧΟ
4. ΕΑΝ ΌΛΟΙ ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΣΟΥ ΈΧΟΥΝ ΑΦΑΊΡΕΘΊ ΑΠΌ ΤΟ ΝΗΣΊ, ΑΛΛΆ ΜΕΡΙΚΟΊ ΑΚΌΜΑ ΠΑΡΑΜΈΝΟΥΝ ΣΤΟ ΦΟΡΈΊΟ ΣΟΥ, ΑΥΤΗ ΕΊΝΑΙ Η ΜΌΝΗ ΣΤΊΓΜΗ ΠΟΥ ΜΠΟΡΊΣ ΝΑ ΠΡΟΩΘΗΣΕΊΣ ΈΝΑΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΑΠΌ ΤΟ ΦΟΡΈΊΟ ΣΟΥ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΝΗΣΊ ΧΩΡΊΣ ΝΑ ΚΥΛΉΣΕΊΣ ΜΕ ΈΝΑ ΜΗΔΈΝ ΚΑΙ ΣΤΗ ΣΥΝΈΧΕΙΑ ΝΑ ΚΥΛΉΣΕΊΣ ΤΗΝ ΜΗΤΡΑ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΝΕΧΊΣΕΊΣ ΚΑΝΟΝΊΚΆ .
5. ΤΑ ΜΠΛΟΚ ΕΜΠΟΔΊΩΝ ΛΕΊΤΟΥΡΓΟΥΝ ΕΠΊΣΗΣ ΩΣ ΟΔΟΦΡΆΓΜΑΤΑ ΌΤΑΝ ΔΕΝ ΕΝΕΡΓΟΠΟΊΟΥΝΤΑΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΊΤΕ ΝΑ ΠΥΡΟΒΟΛΉΣΕΤΕ ΚΆΤΊ ΠΟΥ ΕΊΝΑΙ ΠΈΡΑ ΑΠΌ ΈΝΑ ΜΠΛΟΚ ΕΜΠΟΔΊΩΝ ΚΑΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΊΤΕ ΝΑ ΚΊΝΗΘΊΤΕ ΜΈΣΑ ΑΠΌ ΈΝΑ ΕΜΠΌΔΊΟ ΜΠΛΟΚ ΠΟΥ ΕΊΝΑΙ ΣΤΟ ΔΡΌΜΟ ΤΗΣ ΚΊΝΗΣΗΣ ΣΑΣ.
6. ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΣΑΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΛΊΨΟΥΝ ΤΟ ΦΟΡΈΊΟ ΣΤΊΣ ΘΈΣΕΊΣ ΓΙΑ ΤΊΣ ΟΠΌΊΕΣ ΤΟΥΣ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΑΤΕ ΓΙΑ ΠΡΏΤΗ ΦΟΡΆ ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΊΧΝΊΔΊΟΥ.
7. ΌΛΟΙ ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΕΊΝΑΙ ΑΣΦΑΛΕΊΣ ΑΠΌ ΈΝΑ ΑΚΡΊΒΕΣ ΧΤΫΠΗΜΑ ΕΝΏ ΒΡΊΣΚΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΦΟΡΈΊΟ.
8. ΚΑΝΈΝΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΔΕΝ ΜΠΟΡΊ ΝΑ ΤΡΑΒΉΞΕΙ ΑΠΌ ΤΟ ΦΟΡΈΊΟ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΝΗΣΊ
9. ΜΠΟΡΊΤΕ ΝΑ ΑΛΛΆΞΕΤΕ ΤΗΝ ΚΑΤΈΥΘΥΝΣΗ ΜΌΝΟ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΊΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΊΑ ΜΟΝΑΔΑ ΣΤΟ ΠΈΛΜΑ
10. ΟΠΟΊΟΙΔΉΠΟΤΕ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΠΟΥ ΑΛΊΕΥΟΝΤΑΙ ΣΕ CROSSFIRE ΑΠΌ ΈΝΑ ΑΚΡΊΒΕΣ ΧΤΫΠΗΜΑ ΕΊΤΕ ΣΕ ΆΛΛΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΕΊΤΕ ΖΩΝΤΑΝΌ ΜΠΛΟΚ ΕΜΠΟΔΊΩΝ ΘΑ ΑΠΟΜΑΚΡΥΝΘΟΥΝ ΕΠΊΣΗΣ ΑΠΌ ΤΟ ΝΗΣΊ.
11. ΔΥΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΚΑΤΑΛΆΒΟΥΝ ΤΟ ΊΔΊΟ ΤΕΤΡΆΓΩΝΟ.
12. ΜΠΟΡΊΤΕ ΝΑ ΠΥΡΟΒΟΛΉΣΕΤΕ ΚΑΙ ΝΑ ΑΦΑΊΡΕΣΕΤΕ ΈΝΑΝ ΆΛΛΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΑΙ ΝΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΊΗΣΕΤΕ ΈΝΑ ΜΠΛΟΚ ΕΜΠΟΔΊΩΝ ΣΤΟ ΣΤΊΓΜΑ ΠΑΊΧΝΊΔΊΟΥ ΣΑΣ.
13. ΑΝ ΈΧΕΤΕ ΑΚΡΊΒΗ ΧΤΫΠΗΜΑ ΕΊΤΕ ΣΕ ΜΠΛΟΚ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΕΊΤΕ ΣΕ ΕΜΠΌΔΊΟ, ΔΕΝ ΕΊΝΑΙ ΥΠΟΧΡΕΩΤΊΚΌ ΝΑ ΤΡΑΒΉΞΕΤΕ ΤΟ ΣΟΥΤ ΣΑΣ ΕΚΕΊΝΗ ΤΗ ΣΤΊΓΜΗ, ΜΠΟΡΊΤΕ ΝΑ ΠΕΡΊΜΕΝΕΤΕ ΓΙΑ ΆΛΛΗ ΣΕΊΡΑ ΠΑΊΧΝΊΔΊΟΥ
14. ΔΕΝ ΜΠΟΡΊΤΕ ΝΑ ΜΕΤΑΚΊΝΗΘΊΤΕ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ ΕΝΌΣ ΆΛΛΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ Ή ΜΠΛΟΚ ΕΜΠΟΔΊΩΝ ΠΟΥ ΒΡΊΣΚΕΤΑΙ ΣΤΟ ΔΡΌΜΟ ΣΑΣ.
15. ΕΑΝ ΕΊΝΑΙ ΔΥΝΑΤΟΝ ΝΑ ΜΕΤΑΚΊΝΗΣΕΤΕ ΈΝΑΝ ΑΠΌ ΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΣΑΣ ΤΌΤΕ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΆΝΕΤΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΚΊΝΗΣΗ.