

## 플레이 방법-섬을 위해 전투

각 플레이어는 10 명의 캐릭터로 게임을 시작합니다. 플레이어가 10 명의 캐릭터를 모두 잃은 후에 전투가 종료됩니다. 다른 플레이어는 섬의 승자와 새로운 통치자로 선언됩니다.

**설정 방법 :** 당신과 당신의 상대는 섬을 중앙에두고 서로 마주보고 앉아 있습니다. 그런 다음 10 개의 장애물 블록을 모두 옆에두고 장애물 블록의 상단 만 표시합니다. 누가 먼저 플레이할지 결정하거나 주사위를 굴러 누가 가장 높은 숫자를 먼저 플레이할지 결정할 수 있습니다. 그런 다음 교대로 섬에 한 번에 하나의 장애물 블록을 놓습니다. 두 플레이어 모두 장애물 블록의 아래쪽을 쳐다 보면 안됩니다. (하나의 그리드 행 또는 열에 장애물 블록이 하나만 허용됩니다.) 섬의 미사일과 함께 캐리어 패드의 미사일을 정렬하는 섬 왼쪽의 처음 5 개 사각형에 맞춰 섬의 뒤쪽 가장자리 (섬이 아닌)에 캐리어 패드를 앞에 놓습니다. 그런 다음 5 명의 캐릭터 중 하나를 사용하여 차례대로 각 플레이어는 앞의 처음 두 줄만 사용하여 어느 방향을 향하든 각각 한 캐릭터를 섬에 배치합니다. 그런 다음 순서에 관계없이 나머지 5 개 문자를 캐리어 패드에 놓습니다 (각 열에 한 문자). 그리고 나서 먼저 플레이 할 플레이어가 주사위를 굴러 차례를 시작합니다.

**캐릭터 이동 방법 :** 모든 캐릭터는 0에서 시작하여 5에서 끝나는 6면 주사위를 굴러 같은 방식으로 섬 주변을 이동합니다. 모든 문자는 직선으로 만 이동할 수 있습니다. 모든 캐릭터는 앞으로 이동, 좌회전 또는 우회전 만 할 수 있습니다. (앞으로 나아가는 것은 그 순간에 캐릭터가 향하는 방향입니다.) 뒤로, 옆으로 또는 대각선으로 이동할 수 없습니다. 하나를 굴리면 한 칸 앞으로 이동하는 옵션이 하나뿐입니다. 1보다 높은 숫자를 굴리면 3 가지 이동 옵션이 있습니다. 3 가지 이동 옵션은 1 위입니다. 주사위의 숫자와 일치하는 동일한 수의 사각형을 앞으로 이동합니다. 2 위. 좌회전하여 방향을 변경하십시오. 셋째. 우회전하여 방향을 변경하십시오. (당신은 주사위의 마지막 숫자를 사용하여 카운트 끝에서 한 번만 방향을 바꿀 수 있습니다.) 예 : 당신은 3을 굴리면 3 칸 앞으로 이동하거나 2 칸 앞으로 이동 한 다음 캐릭터를 왼쪽으로 돌려 방향을 바꿀 수 있습니다. 또는 오른쪽 두 번째 사각형에 남아 있습니다.

**0이 나올 때 :** 0을 굴리면 다른 턴을 얻지 만 주사위를 다시 굴리기 전에 진행하기 전에 사용할 수 있는 세 가지 옵션 중 하나를 선택해야 합니다. 세 가지 옵션은 다음과 같습니다. 1 : 지원 물 가져 오기 캐리어 패드에서 캐릭터를 선택한 다음 해당 캐릭터 바로 앞에있는 첫 번째 사각형을 사용하여 선택한 캐릭터를 섬으로 전진시킵니다 (다른 캐릭터가 비어있는 경우에만). 그런 다음 주사위를 다시 굴려 해당 캐릭터 만 움직이는 이동 횟수를 결정합니다. (다른 0을 굴리지 않으면 세 가지 옵션이 다시 시작됩니다.) 2 : 캐리어 패드 이동 지명 한 캐리어 패드 이동. 그런 다음 주사위를 다시 굴려 이동 횟수를 결정한 다음, 캐리어 패드에있는 중앙 미사일 사각형에서 계산하여 방금 주사위에 굴린 숫자와 일치하는 관련 사각형 수만큼 아일랜드 가장자리를 따라 캐리어 패드를 이동합니다. 당신의 플레이 차례. (섬의 모서리에서 캐리어 패드를 움직일 수 없으며 중앙 미사일 사각형은 항상 섬의 하단 가장자리와 접촉해야 합니다.) 3 : 캐릭터의 방향 변경 현재 위치한 광장에서 좌회전 또는 우회전을 선택합니다. (캐릭터를 앞으로 움직이지 마십시오) 일단이 작업을 마치면 주사위를 다시 굴려 해당 캐릭터 만 이동하는 일반적인 이동 횟수를 결정합니다. (다른 0을 굴리지 않으면 3 가지 옵션이 다시 시작됩니다)

## 플레이 방법-섬을 위해 전투

**표적을 쓰는 방법 :** 각 플레이어는 세 가지 유형의 캐릭터로 구성된 전투 유닛을 가지고 있으며 캐릭터는 다른 캐릭터 또는 장애물 블록을 쓸 수 있는 다른 사격 범위를 가지고 있습니다.

군인의 사격 범위는 2, 지프의 사격 범위는 3, 탱크의 사격 범위는 4입니다. 전투 유닛의 모든 캐릭터는 사용중인 해당 캐릭터에 대해 올바른 사격 범위를 사용하여 동일한 방식으로 사격합니다. 다른 캐릭터를 쏘거나 장애물 블록을 활성화하려면 사격 범위가 정확해야 합니다. 당신의 캐릭터는 또한 당신이 의도한 목표를 향하고 있어야 합니다. (캐릭터는 측면에서 쏘거나 뒤에서 쓸 수 없습니다). 캐릭터에 정확한 히트가 설정되면 플레이 턴에 원하는 타겟을 선택하고 섬에서 제거하기 만하면 됩니다. 장애물 블록에 정확한 히트가 설정되면 플레이 턴에서 섬에서 제거하기 전에 아래쪽을 확인하여 라이브인지 안전한지 확인하십시오.

**장애물 블록 정보 :** 총 10 개의 장애물 블록이 있으며 6 개는 라이브 블록이고 4 개는 안전 블록입니다. 그들은 게임이 시작될 때 각 플레이어가 섬에 배치하며, 어느 플레이어가 라이브인지 안전한지 알지 못하는 상태에서 번갈아 가며 가져갑니다. 장애물 블록은 캐릭터가 활성화 할 때까지 비활성 상태로 유지됩니다. 캐릭터를 사용하여 장애물 블록을 활성화 할 수 있습니다. 이렇게하려면 캐릭터의 사격 범위가 장애물 블록에 정확히 맞아야 합니다. 캐릭터를 바로 위에 올려 장애물 블록을 활성화 할 수도 있습니다. 이렇게하려면 주사위에 정확한 숫자가 있어야 합니다 (장애물 블록에 착지 한 다음 왼쪽이나 오른쪽으로 돌 수 없습니다). 장애물 블록이 활성화되면 장애물 블록이 뒤집혀 살아 있는지 또는 안전한지 보여주고, 장애물 블록에 해골과 뼈가 표시되어 있으면 장애물 블록은 켜져있는 모든 캐릭터와 함께 섬에서 제거되어야 합니다. 장애물 블록 주위에 인접한 8 개의 사각형 중 하나. 드러난 장애물 블록이 비어 있으면 안전하며 섬에서 제거됩니다. 그러면 안전 장애물 블록 주변의 8 개 인접한 사각형 위 또는 주변의 모든 캐릭터가 섬에 머물러도 안전합니다. 장애물 블록은 활성화되지 않은 경우 바리케이드 역할도 합니다. 장애물 블록 너머에있는 것은 쓸 수 없으며 이동 경로에있는 장애물 블록을 통해 이동할 수 없습니다. 살아있는 장애물 블록은 또한 8 개의 주변 사각형 중 하나에 위치하는 경우 다른 장애물 블록을 활성화 할 수 있지만 장애물 블록이 처음에 캐릭터에 의해 활성화 된 경우에만 가능합니다.

**턴 플레이 방법 :** 주사위는 캐릭터의 이동만을 위한 것이며 가능한 한 항상 캐릭터를 이동해야 플레이 턴을 종료 할 수 있습니다. 어떤 숫자를 굴렸든 시간에 캐릭터 중 하나를 이동하기 전에 그리고 장애물 블록이나 캐릭터에 정확한 타격을 가했을 때 원하는 횟수만큼 섬에서 무엇이든 쏘고 제거 할 수 있습니다. 이제 방금 주사위를 굴린 숫자와 일치하는 캐릭터를 이동할 수 있습니다. 캐릭터 중 하나를 이동 한 후에는 섬에있는 장애물 블록이나 캐릭터를 정확히 맞았다는 것을 제공 할 수 있는 횟수만큼 다시 쏘고 제거 할 수 있습니다. 완료되면 상대방에게 패스 플레이를 합니다.

# 플레이 방법-섬을 위해 전투

## 일반적인 규칙

1. 주사위를 굴릴 때 항상 주사위에있는 모든 유닛을 사용해야 합니다.
  - 1a. 모든 캐릭터의 이동이 차단되고 주사위의 모든 유닛을 사용하지 않고는 섬에서 어떤 캐릭터도 이동할 수 없는 경우. 그런 다음 상대는 무료로 섬에서 캐릭터 중 하나를 제거 할 수 있으며 이렇게하면 플레이 턴이 종료됩니다.
  - 1b. 섬에 더 이상 캐릭터가 남아 있지 않고 턴에 캐리어 패드의 캐릭터를 섬으로 전진시킬 수 없는 경우, 이 상황에서 상대는 캐리어 패드에서 무료로 캐릭터 중 하나를 제거 할 수 있으며 이로 인해 플레이어의 차례
2. 0이 나오면 항상 다른 주사위를 굴리고 주사위를 다시 굴리기 전에 사용할 수 있는 세 가지 옵션 중 하나를 선택해야 합니다. 1 : 지원군 가져 오기 2 : 캐리어 패드 이동 3 : 방향 변경
  - 2a. 0이 나온 후 마지막으로 플레이 한 캐릭터는 주사위를 다시 굴린 후에 플레이 할 수 있는 유일한 캐릭터입니다. (다른 0을 굴리지 않으면 세 가지 옵션이 다시 시작됩니다)
3. 당신의 플레이 턴에 당신은 당신의 캐릭터가 움직이기 전, 그리고 당신이 의도 한 목표를 정확하게 맞출 수 있다면 당신이 원하는만큼 섬에서 무엇이든 쓸 수 있습니다.
4. 모든 캐릭터가 섬에서 제거되었지만 일부가 여전히 캐리어 패드에 남아있는 경우, 이것은 0을 굴리지 않고 캐리어 패드에서 섬으로 캐릭터를 전진시킬 수 있는 유일한 시간입니다..
5. 장애물 블록은 활성화되지 않은 경우 바리케이드 역할도 합니다.  
장애물 블록 너머의 어떤 것도 쓸 수 없으며 이동 경로에있는 장애물 블록을 통해 이동할 수 없습니다.
6. 캐릭터는 게임을 시작할 때 처음 배치 한 위치에 캐리어 패드를 두어야 합니다.
7. 모든 캐릭터는 캐리어 패드에있는 동안 정확한 타격으로부터 안전합니다.
8. 어떤 캐릭터도 캐리어 패드에서 섬으로 쓸 수 없습니다.
9. 주사위의 마지막 유닛을 사용해야 만 방향을 바꿀 수 있습니다.
10. 다른 캐릭터 나 살아있는 장애물 블록에 정확히 맞아 크로스 파이어에 걸린 캐릭터도 섬에서 제거됩니다.
11. 두 문자가 같은 사각형을 차지할 수 없습니다.
12. 플레이 턴에 다른 캐릭터를 쏘거나 제거하고 장애물 블록을 활성화 할 수만 있습니다.
13. 캐릭터 나 장애물 블록에 정확히 맞았을 경우 해당 시점에 슛을하는 것은 의무가 아닙니다. 다른 차례의 플레이를 기다릴 수 있습니다.
14. 이동 경로에있는 다른 캐릭터 또는 장애물 블록 위로 이동할 수 없습니다.
15. 캐릭터 중 하나를 이동할 수 있는 경우 이동해야 합니다.