

HOGYAN KELL JÁTSZANI - CSATLAKOZ A SZIGETEN

Minden játékos tíz karakterrel indítja a játékot, a csata akkor fejeződik be, amikor egy játékos elvesztette mind a tíz karakterét, a másik játékos nyertesnek és a sziget új uralkodójának

Hogyan kell beállítani: Ön és az ellenfeled egymással szemben ülve ülnek, amikor a sziget közepén van. Ezután helyezze félre mind a tíz akadályt, csak az akadály felső részét mutatva. Dönthet úgy, hogy ki fog játszani először, vagy dobhatja a sajtólót, hogy eldöntse, ki fog játszani először, ha a legtöbb játszik először. Ezután forduljon fel, hogy egy akadálytömböt egyenként helyezze el a szigetre. Mindkét játékosnak nem szabad az akadályblokkok alá néznie. (Felhívjuk figyelmét, hogy egy rácssorban vagy oszlopban csak egy akadályblokk megengedett.) Helyezze a hordozólemezt előtte a sziget hátsó szélére (nem a szigeten), és igazítva a szigetetől balra található első öt négyzethez, amely a hordozópadon lévő rakétát a szigeten lévő rakétával béleli. Ezután bármelyik karakterének felhasználásával, még mindig felváltva, minden játékos egy-egy karaktert a szigetre tetszőleges irányba nézzen, az első két sor felhasználásával, csak ön előtt. Ezután tetszőleges sorrendben helyezze a fennmaradó öt karaktert a tartópadra (minden karakter oszlopba egy karakter). És akkor az a játékos, aki először játszik, dobja a sajtólót, hogy megkezdje a körét.

Karakter mozgatása: Minden karakter azonos módon mozog a szigeten a hatoldalas szerszámgörgő segítségével, amely nullától kezdődik, és ötkor fejeződik be. Minden karakter csak egyenes vonalban mozoghat. Minden karakter csak előre mozoghat, balra vagy jobbra fordulhat. (Felhívjuk figyelmét, hogy az előrehaladás az az irány, amellyel a karakter az adott pillanatban néz ki). Nem mozoghat hátra, oldalra vagy átlósan. Ha gördít egyet, akkor csak egy lehetősége van, hogy egy négyzettel előre lépjen. Ha egynél nagyobb számot gördít egynél nagyobb számmal, akkor három mozgási lehetőséggel rendelkezik: A MOZGÁS HÁROM HATÁROZATA: 1.. Mozgassa előre ugyanazt a négyzetet, mint a szerszámszám. 2.. Balra fordulva változtassa meg az irányt. 3.. Az irány megváltoztatásához forduljon jobbra. (Vegye figyelembe, hogy csak egyszer változtathatja meg az irányt, ha a szám végén megfordítja, csak a szerszám utolsó számával.) Példa: Három gördítéssel három négyzetet előre haladhat, vagy két négyzetet előre haladhat, majd megváltoztathatja az irányt a karakter balra forgatásával vagy jobbra maradván a második négyzeten.

Ha nullát gördítünk: Ha nullát gördítünk, újabb fordulatot kapunk, de mielőtt újra megcsavarodnánk a szerszámszámot, a folytatáshoz meg kell választanunk a rendelkezésre álló három lehetőség közül az egyiket. A három lehetőség a következő: 1: MEGERŐSÍTÉSEK HASZNÁLATA Válasszon ki egy karaktert a hordozópadjáról, majd továbbítsa a kiválasztott karaktert a szigetre az első karakterrel közvetlenül a karakter előtt (csak akkor, ha egy másik karakter nem foglalja el), csak előre nézve. Ezután ismét gördítse a szerszámszámot, hogy meghatározzák a csak azt a karaktert mozgó mozgulatok számát. (Hacsak nem gördít egy újabb nullát, akkor a három lehetőség újraindul.) 2: HASZNÁLJON A SZÁLLÍTÓ PADJÁT, amelyet kijelölt, hogy mozgatja a tartópadját. Ezután ismét gördítse a szerszámszámot a mozgulatok számának meghatározásához, majd mozgassa a hordozóbetétet a Sziget széle mentén, a megfelelő négyzetek számának megfelelően a szerszámszámra éppen gördített számnak, számítva a hordozópadon lévő középső rakéta négyzetéből, ez akkor véget ér a játékmenet. (A hordozólapot nem mozgathatja a sziget sarkai körül. A rakéta középső négyzetének mindig érintkezésben kell lennie a sziget alsó szélével.) 3: A karakter irányának megváltoztatása Válassza ki, hogy balra vagy jobbra forduljon-e azon a téren, amelyen tartózkodsz. (Ne mozdítsa el a karaktert előre.) Miután ezt megtette, gördítse ismét a sajtólót, hogy a mozgulatok számát csak az adott

HOGYAN KELL JÁTSZANI - CSATLAKOZ A SZIGETEN

karakter mozgatása alapján határozzuk meg. (Ha nem ad meg újabb nullát, akkor a 3 lehetőség újraindul.)

Hogyan lehet lőni egy célt: Minden játékosnak van egy harci egysége, amely három különféle karakterből áll, és ezeknek a karaktereknek különféle lövési tartománya van, amelyekből egy másik karaktert vagy akadályt lehet lőni. A katonák 2, a Jeep 3 és a Tanks a 4, a tartályok pedig a 4. Az összes karakter a harci egységen azonos módon lő, a megfelelő karakterlánc használatával. hogy a lőtérnek pontosnak kell lennie egy másik karakter felvételéhez vagy az akadályblokk aktiválásához. A karakterednek is előre kell néznie a kívánt cél felé. (A karaktered nem tud lőni oldalról vagy hátulról). A játék során, amikor a karakter pontos találatot hozott létre, egyszerűen csak felveszi a kívánt célt és eltávolítja azt a szigetről. A játékmenetén, amikor pontos akadályt talált az akadálytáblán, ellenőrizze az alját, hogy élő vagy biztonságos-e, mielőtt eltávolítaná a szigetről.

Az akadálytömbökről: Összesen tíz akadálytömb van hat élő blokkban és négy biztonságos blokkban. A játékosok a játék elején a szigetre helyezik őket, felváltva úgy, hogy egyik játékos sem tudja, melyik élő vagy biztonságos. Az akadályblokkok inaktívak maradnak, amíg egy karakter nem aktiválja őket. Bármelyik karakterét felhasználhatja akadályblokk aktiválására. Ehhez a karakterek lőtérének pontosan meg kell ütnie az akadályt. Az akadályblokkot aktiválhatja úgy is, hogy a karakterét közvetlenül a tetejére landolja. Ehhez meg kell adnia a pontos számot a szerszámon (Nem leszállhat akadálytáblán, majd forduljon balra vagy jobbra). Ha egy akadályblokkot aktiválnak, akkor azt átfordítják annak érdekében, hogy kiderüljön, életben vagy biztonságban van-e; ha az akadálytömböt koponya és csontok jelzik élőben, akkor az akadályt el kell távolítani a szigetről, a rajta lévő karakterekkel együtt. az akadályt körülvevő nyolc szomszédos négyzet bármelyike. Ha a feltárt akadályblokk üres, akkor biztonságos és eltávolítható a szigetről. Ezután a biztonságos akadályt körülvevő nyolc szomszédos négyzeten vagy annak körül lévő összes karakter biztonságosan megmaradhat a szigeten. Az akadályblokkok barikádként is működnek, ha nem aktiválják őket, nem tud lőni bármit, ami túl akad egy akadályt, és nem mozoghat az akadálytömbön, amely a mozgás útjában áll. Az élő akadályblokk egy másik akadályt is aktiválhat, ha az a nyolc környező négyzet egyikének körül helyezkedik el, de csak akkor, ha az akadályt egy karakter aktiválja

Hogyan kell játszani egy fordulatot: A szerszám csak a karaktereinek mozgatására szolgál, és ha lehetséges, mindig el kell mozgatnia egy karaktert, mielőtt befejezheti a játékmenetét. Bármelyik számot is gördítik, lehetősége van bármit lelőni és eltávolítani a szigeten, mielőtt az egyik karakterét elmozgatja, és annyiszor, amennyit csak szeretne, feltéve, hogy pontosan megüt egy akadálytömböt vagy egy karaktert. Most bármelyik karakterét elmozgathatja, amely megegyezik azzal a számmal, amelyet éppen a hengerre dobott. Miután elmozdította az egyik karakterét, ismét lehetősége van lőni és eltávolítani minden akadályt vagy karaktert a szigeten, ahányszor csak szeretné, feltéve, hogy pontos találattal rendelkezik. Ha végzett, add át az ellenfeled.

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

1. A sajtológörgő gördítésekor mindig használjon a szerszám összes egységét.

1a. Ha az összes karaktert blokkolja a mozgás, és nem tudja mozgatni egyetlen karaktert sem a szigeten, anélkül, hogy az összes eszközt felhasználná a sajtolóban. Ekkor az ellenfeled bármelyik karakterét ingyen eltávolíthatja a szigetről, és ezzel véget ér a játékmenet.

1b. Ha nem marad több karakter a szigeten, és viszont a hordozópadon szereplő karaktereket nem lehet előrejuttatni a szigetre, akkor ebben az esetben az ellenfél ingyenesen eltávolíthatja az egyik karakterét a hordozópadról, és ez véget vetne a játékmenet

HOGYAN KELL JÁTSZANI - CSATLAKOZ A SZIGETEN

2. A nulla gördítése után mindig kap egy újabb tekercset a szerszámból, és a szerszám újbóli gördítése előtt ki kell választania a rendelkezésre álló három lehetőség egyikét. 1: Húzza meg a vasalásokat 2: Mozgassa a 3 tartóbetétet: Irányváltás
- 2a. Felhívjuk figyelmét, hogy az utolsó karakter, amelyet a nulla gördítése után játszottak, az egyetlen karakter, amelyet megengedett játszani, miután újra dobta a sajtót. (Ha nem ad meg újabb nullát, akkor a három lehetőség újraindul.)
3. A játékmenetén dönthet úgy, hogy bármit lő a szigeten a karaktered mozgása előtt, után és annyiszor, amennyit csak akar, feltéve, hogy pontosan eltalálja a kívánt célt
4. Ha az összes karaktert eltávolították a szigetről, de néhányuk továbbra is a hordozópádon marad, ez az egyetlen alkalom, ha egy karaktert nulla gördítés nélkül továbbíthat a hordozó padjáról a szigetre, majd gördítheti a sajtót a normál folytatáshoz .
5. Az akadályblokkok barikádként is működnek, ha nem aktiválják őket. Nem lőhet olyan akadályt, amely túllép egy akadálytömbön, és nem mozoghat egy akadálytömbön, amely a mozgás útjában áll.
6. A karaktereidnek el kell hagyniuk a tartópadot abban a helyzetben, amelybe először helyezted őket a játék kezdetén.
7. Az összes karakter biztonságos a pontos találat ellen, miközben a hordozótányéron található.
8. Egyetlen karakter sem lőhet le a hordozópadról a szigetre
9. Csak a szerszám utolsó elemének használatával változtathatja meg az irányt
10. Azokat a karaktereket, amelyeket átütött a másik karakter vagy az élő akadályt követő pontos ütés eredményeként, szintén eltávolítják a szigetről.
11. Két karakter nem foglalhat el ugyanazt a négyzetet.
12. Csak másik karaktert lőhet le és távolíthat el, és akadályblokkot aktiválhat a játékmenetén.
13. Ha pontos karakter vagy akadály blokkja, akkor nem kötelező a lövés elkészítése abban az időpontban, akkor várhat egy újabb fordulóra
14. Nem mozgathat egy másik karakter vagy akadályblokk tetején, amely a mozgás útjában áll.
15. Ha lehetséges az egyik karakter mozgatása, akkor ezt meg kell tennie.