

## COME GIOCARE – BATTAGLIA PER L'ISOLA

---

Ogni giocatore inizia il gioco con dieci personaggi la battaglia termina dopo che un giocatore ha perso tutti e dieci i loro personaggi l'altro giocatore è dichiarato il vincitore e il nuovo sovrano dell'isola

Come impostare: Tu e il tuo avversario sedetevi l'uno di fronte all'altro con l'isola nel mezzo. Quindi posizionare tutti i dieci blocchi di ostacolo da parte mostrando solo le cime del blocco di ostacolo. Puoi decidere chi giocherà per primo o puoi lanciare il dado per decidere chi giocherà per primo con il numero più alto di giocare per primo. Poi a turno per posizionare un blocco ostacolo alla volta sull'isola. Entrambi i giocatori non devono guardare la parte inferiore dei blocchi di ostacoli. (Si prega di notare che non è consentito più di un blocco di ostacolo in una riga o colonna della griglia). Posiziona il tuo supporto pad di fronte a te sul bordo posteriore dell'isola (non sull'isola) allineato con le prime cinque piazze a sinistra dell'isola in fila il missile sul pad vettore con il missile sull'isola. Quindi, utilizzando cinque dei tuoi personaggi che si alternano ancora ogni giocatore, ogni giocatore posiziona un personaggio ciascuno sull'isola di fronte a qualsiasi direzione utilizzando solo le prime due file di fronte a te. Quindi, in qualsiasi ordine, posiziona i cinque caratteri rimanenti sul pad del supporto, (un carattere in ogni colonna). E poi il giocatore a giocare per primo farà rotolare il dado per iniziare il loro turno.

Come spostare un personaggio: Tutti i personaggi si muovono intorno all'isola nello stesso modo dal rotolo di un dado a sei lati che inizia da zero e termina alle cinque. Tutti i caratteri possono essere spostati solo in linea retta. Tutti i caratteri possono solo andare avanti, girare a sinistra o girare a destra. (Si prega di notare che muovendosi in avanti è la direzione che carattere sta rivolto in quel momento nel tempo). Non è possibile spostarsi all'indietro, lateralmente o diagonalmente. Se si tira uno si dispone di una sola opzione, per spostarsi in avanti di un quadrato. Se si tira qualsiasi altro numero superiore a uno si hanno tre opzioni di movimento LE TRE OPZIONI DI MOVIMENTO SONO: 1st. Spostare in avanti lo stesso numero di quadrati corrispondenti al numero sul dado. 2nd. Cambiare direzione girando a sinistra. 3a. Cambiare direzione ruotando a destra. (Si noti che è possibile cambiare direzione solo una volta girando alla fine del conteggio utilizzando solo l'ultimo numero sul dado) Esempio: si tira un tre è possibile spostare in avanti di tre quadrati o spostare in avanti di due quadrati poi cambiare direzione ruotando il personaggio a sinistra oa destra rimanendo su quel secondo quadrato.

Quando uno zero è rotolato: Se si tira uno zero si otterrà un altro turno, ma prima di rotolare di nuovo il dado è necessario scegliere una delle tre opzioni disponibili prima di poter procedere. Le tre opzioni sono: 1: BRING ON REINFORCEMENTS Selezionare qualsiasi carattere dal pad del vettore, quindi far avanzare il carattere selezionato sull'isola utilizzando il primo quadrato direttamente davanti a quel carattere (Solo se non occupato da un altro carattere) rivolto solo in avanti. Quindi rotolare di nuovo il dadino per determinare il numero di mosse che si muovono solo quel personaggio. (A meno che non si tira un altro zero poi le tre opzioni ripartirebbero) 2: MOVE YOUR CARRIER PAD hai nominato per spostare il tuo pad carrier. Poi rotolare il dado di nuovo per determinare il numero di mosse poi spostare il pad vettore lungo il bordo dell'isola il numero rilevante di quadrati corrispondenti al numero appena rotolato sul dado contando dal quadrato missile centrale che si trova sul vostro pad vettore questo vi farà poi finire r giro di gioco. (Non è possibile spostare il cuscinetto intorno agli angoli dell'isola e la piazza centrale del missile deve sempre rimanere in contatto con il bordo inferiore dell'isola). 3: CHANGE DIRECTION OF YOUR CHARACTER Scegli di girare a sinistra o a destra rimanendo sul quadrato su cui ti trovi. (Non spostare il tuo personaggio in avanti) Una volta fatto questo, rotolare di nuovo il dadino per determinare il numero di mosse come movimento normale solo quel personaggio. (A meno che non si tira un altro zero quindi le 3 opzioni sarebbe ricominciare)

## COME GIOCARE – BATTAGLIA PER L'ISOLA

---

Come sparare un bersaglio: Ogni giocatore ha un'unità di combattimento composta da tre diversi tipi di personaggi e questi personaggi hanno diversi intervalli di tiro di cui possono sparare un altro personaggio o blocco ostacolo. I soldati hanno un poligono di tiro di 2, le jeep hanno un poligono di tiro di 3 e i carri armati hanno un poligono di tiro di 4. Tutti i personaggi della tua unità di combattimento sparano allo stesso modo con l'uso del campo di tiro corretto per quel personaggio utilizzato notare che il poligono di tiro deve essere esatto al fine di sparare un altro personaggio o per attivare un blocco ostacolo. Il tuo personaggio deve anche essere rivolto in avanti verso il tuo obiettivo previsto. (Il tuo personaggio non può sparare dai lati o sparare dal retro). Nel tuo turno di gioco una volta che un colpo esatto è stato stabilito su un personaggio basta prendere il bersaglio previsto e rimuoverlo dall'isola. Al tuo turno di gioco, una volta stabilito un colpo esatto su un blocco ad ostacoli, controlla la parte inferiore per determinare se è vivo o sicuro prima di rimuoverlo dall'isola.

Circa i blocchi ostacolo: Ci sono dieci blocchi di ostacoli in totale sei sono blocchi vivi e quattro sono blocchi sicuri. Essi sono collocati sull'isola all'inizio del gioco da ogni giocatore, prendendo a turno con nessuno dei due giocatori sapendo che sono in diretta o sicuro. I blocchi di ostacolo rimangono inattivi fino a quando non vengono attivati da un personaggio. Puoi utilizzare uno qualsiasi dei tuoi personaggi per attivare un blocco ostacolo. Per fare questo il vostro raggio di tiro personaggi deve essere un colpo esatto sul blocco ostacolo. Puoi anche attivare un blocco di ostacoli atterrando il tuo personaggio direttamente sopra. Per fare questo è necessario avere il numero esatto sul dado (Non si può atterrare su un blocco ostacolo quindi girare a sinistra oa destra). Quando viene attivato un blocco ostacolo, il blocco dell'ostacolo viene capovolto per rivelare se è vivo o sicuro, se il blocco ostacolo è contrassegnato con il cranio

Come giocare un turno: Il dado è solo per il movimento dei tuoi personaggi e devi sempre spostare un personaggio, se possibile, prima di poter terminare il tuo turno di gioco. Qualunque sia il numero che viene tirato hai la possibilità di sparare e rimuovere qualsiasi cosa sull'isola prima di spostare uno dei tuoi personaggi e tutte le volte che vorresti fornire che hai un colpo esatto su un blocco ostacolo o un personaggio. Ora puoi spostare tutti i tuoi personaggi che corrispondono al numero che hai appena rotolato sul dado. Una volta che hai spostato uno dei tuoi personaggi hai di nuovo la possibilità di sparare e rimuovere qualsiasi blocco di ostacoli o personaggio sull'isola tutte le volte che vorresti fornire che hai un colpo esatto. Una volta che hai finito passare il gioco sopra al tuo avversario.

### REGOLE GENERALI

1. Quando si tira il dado è sempre necessario utilizzare tutte le unità sul dado.

1a. Se tutti i tuoi personaggi sono bloccati dal movimento e non sei in grado di spostare alcun personaggio sull'isola senza usare tutte le unità sul dado. Allora il tuo avversario può rimuovere uno qualsiasi dei tuoi personaggi dall'isola gratuitamente e questo finirebbe il tuo turno di gioco.

1b. Se non hai più personaggi rimanenti sull'isola e al tuo turno i personaggi sul tuo pad vettore non possono essere avanzati sull'isola, allora in questa situazione il tuo avversario può rimuovere uno dei tuoi personaggi gratuitamente dal tuo pad carrier e questo finirebbe il tuo turno di gioco

2. Dopo aver rotolato uno zero si ottiene sempre un altro rotolo del dado e si deve scegliere una delle tre opzioni disponibili prima di rotolare di nuovo il dado. 1: Portare i rinforzi 2: Spostare il pad vettore 3: Cambiare direzione

## COME GIOCARE – BATTAGLIA PER L'ISOLA

---

- 2a. Si prega di notare che l'ultimo personaggio giocato dopo uno zero è rotolato è l'unico personaggio che si è permesso di giocare dopo aver rotolato il dado di nuovo. (A meno che non si tira un altro zero quindi le tre opzioni sarebbe ricominciare)
3. Nel tuo turno di gioco puoi scegliere di sparare qualsiasi cosa sull'isola prima del movimento del tuo personaggio e dopo e tutte le volte che desideri a condizione che tu abbia un colpo esatto sul tuo bersaglio previsto
4. Se tutti i tuoi personaggi sono stati rimossi dall'isola, ma alcuni rimangono ancora sul tuo pad vettore, questa è l'unica volta che puoi far avanzare un personaggio dal tuo pad di trasporto sull'isola senza rotolare uno zero, quindi tira il dado per continuare normalmente.
5. I blocchi degli ostacoli fungono anche da barricate quando non sono attivati Non puoi sparare a tutto ciò che va oltre un blocco di ostacoli e non puoi muoverti attraverso un blocco ostacolo che si trovi nel tuo percorso di movimento.
6. I tuoi personaggi devono lasciare il pad del vettore nelle posizioni in cui li hai posizionati per la prima volta all'inizio del gioco.
7. Tutti i personaggi sono al sicuro da un colpo esatto mentre sul pad vettore.
8. Nessun personaggio può sparare dal pad vettore sull'isola
9. È possibile cambiare direzione solo utilizzando l'ultima unità sul dadino
10. Tutti i personaggi catturati in fiamme da un colpo esatto su un altro personaggio o blocco di ostacoli dal vivo saranno rimossi anche dall'isola.
11. Due caratteri non possono occupare lo stesso quadrato.
12. Puoi solo sparare e rimuovere un altro personaggio e attivare un blocco ostacolo durante il tuo turno di gioco.
13. Se hai un colpo esatto su un personaggio o blocco di ostacoli non è obbligatorio prendere il tuo colpo in quel momento nel tempo si può aspettare per un altro turno di gioco
14. Non puoi muoverti sopra un altro personaggio o blocco di ostacoli che si trovi nel tuo percorso di movimento.
15. Se è possibile spostare uno dei tuoi personaggi, allora devi fare quella mossa.