

## COMO JOGAR - BATALHA PELA ILHA

---

Cada jogador inicia o jogo com dez caracteres. A batalha termina depois que um jogador perde todos os dez. O outro jogador é declarado vencedor e novo governante da ilha.

Como configurar: Você e seu oponente sentam-se frente a frente com a Ilha no meio. Em seguida, coloque todos os dez blocos de obstáculos de lado, mostrando apenas as partes superiores do bloco de obstáculos. Você pode decidir quem jogará primeiro ou poderá rolar o dado para decidir quem jogará primeiro com o maior número jogando primeiro. Em seguida, reveze-se para colocar um obstáculo de cada vez na ilha. Ambos os jogadores não devem olhar para o lado de baixo dos obstáculos. (Observe que não é permitido mais de um obstáculo em qualquer linha ou coluna da grade). Coloque o seu suporte transportador na sua frente, na borda traseira da Ilha (não na Ilha), alinhado com os cinco primeiros quadrados à esquerda da Ilha, alinhando o míssil no suporte transportador com o míssil da Ilha. Em seguida, usando cinco personagens que ainda se revezam, cada jogador coloca um personagem na Ilha, de frente para qualquer direção, usando apenas as duas primeiras linhas à sua frente. Em qualquer ordem, coloque os cinco caracteres restantes no painel do transportador (um caractere em cada coluna). E então o jogador a jogar primeiro rolará o dado para começar seu turno.

Como mover um personagem: Todos os personagens se movem pela Ilha da mesma maneira, rolando um dado de seis lados que começa do zero e termina às cinco. Todos os caracteres podem se mover apenas em uma linha reta. Todos os caracteres só podem avançar, virar à esquerda ou virar à direita. (Observe que seguir em frente é a direção que o personagem está enfrentando naquele momento). Você não pode se mover para trás, para os lados ou na diagonal. Se você rolar uma, você tem apenas uma opção, para avançar um quadrado. Se você rolar qualquer outro número acima de um, você tem três opções de movimento: AS TRÊS OPÇÕES DE MOVIMENTO SÃO: 1º. Avance o mesmo número de quadrados que correspondem ao número no dado. 2nd. Mude de direção virando à esquerda. 3rd. Mude de direção virando à direita. (Observe que você só pode mudar de direção uma vez girando no final da sua contagem usando o último número apenas no dado) Exemplo: Você rola três, pode avançar três quadrados ou avançar dois quadrados e depois muda de direção, virando seu personagem para a esquerda ou direito restante no segundo quadrado.

Quando um zero é rolado: Se você rolar um zero, receberá outro turno, mas antes de rolar o dado novamente, deverá escolher uma das três opções disponíveis antes de prosseguir. As três opções são: 1: TRABALHE COM REFORÇOS Selecione qualquer personagem do seu bloco transportador e, em seguida, avance o personagem selecionado para a Ilha usando o primeiro quadrado diretamente na frente desse personagem (apenas se estiver desocupado por outro personagem) voltado apenas para a frente. Em seguida, role o dado novamente para determinar o número de movimentos que movem apenas esse personagem. (A menos que você role mais um zero, as três opções recomeçarão) 2: MOVIMENTA SEU PACOTE DE TRANSPORTE que você indicou para mover o seu transportador. Em seguida, role o dado novamente para determinar o número de movimentos e, em seguida, mova o bloco de suporte ao longo da borda da ilha, o número relevante de quadrados que coincide com o número que acabou de ser rolado no dado, contando a partir do quadrado central de mísseis que está no bloco de suporte. sua vez de jogar. (Você não pode mover o bloco de suporte pelos cantos da ilha e a praça central de mísseis deve sempre permanecer em contato com a borda inferior da ilha). 3: MUDE A SENTIDO DO SEU PERSONAGEM Escolha virar à esquerda ou à direita no quadrado em que você está localizado. (Não mova seu personagem para a frente) Depois de fazer isso, role o dado novamente para determinar o número de movimentos como normal, movendo apenas esse personagem. (A menos que você role outro zero, as 3 opções recomeçarão)

Como atirar em um alvo: Cada jogador tem uma unidade de combate composta por três tipos diferentes de personagens e esses personagens têm diferentes intervalos de tiro, dos quais podem atirar em outro personagem ou bloco de obstáculos. Os soldados têm um campo de tiro de 2, os jipes têm um campo de tiro de 3 e os tanques têm um campo de tiro de 4. Todos os personagens da sua unidade de combate disparam da mesma maneira pelo uso do campo de tiro correto para aquele personagem que está sendo usado. que o

## COMO JOGAR - BATALHA PELA ILHA

---

campo de tiro deve ser exato para atirar em outro personagem ou para ativar um obstáculo. Seu personagem também deve estar voltado para a frente, em direção ao alvo pretendido. (Seu personagem não pode atirar pelos lados ou pelas costas). No seu turno de jogo, uma vez que um acerto exato tenha sido estabelecido em um personagem, você simplesmente pega o alvo pretendido e o remove da ilha. No seu turno de jogo, uma vez que um golpe exato tenha sido estabelecido em um bloco de obstáculos, verifique a parte inferior para determinar se está vivo ou seguro antes de removê-lo da ilha.

Sobre os blocos de obstáculos: Existem dez blocos de obstáculos no total, seis são blocos ativos e quatro são blocos seguros. Eles são colocados na ilha no início do jogo por cada jogador, revezando-se sem que nenhum jogador saiba quais são vivos ou seguros. Os blocos de obstáculos permanecem inativos até serem ativados por um personagem. Você pode usar qualquer um dos seus personagens para ativar um obstáculo. Para fazer isso, seu campo de tiro de personagens deve ser um sucesso exato no obstáculo. Você também pode ativar um bloco de obstáculos ao aterrar seu personagem diretamente em cima. Para fazer isso, você deve ter o número exato no dado (Você não pode pousar em um obstáculo e vire à esquerda ou à direita). Quando um obstáculo é ativado, o obstáculo é virado para revelar se está vivo ou seguro, se o obstáculo está marcado com caveiras e ossos vivos, então o obstáculo deve ser removido da ilha, juntamente com qualquer personagem que esteja qualquer um dos oito quadrados adjacentes ao redor do bloco de obstáculos. Se o obstáculo revelado estiver em branco, é seguro e será removido da ilha. Todos os personagens dos oito quadrados adjacentes ao redor do bloco de obstáculos seguro permanecem na Ilha. Os blocos de obstáculos também atuam como barricadas quando não ativados, você não pode atirar em nada além de um bloco de obstáculos e não pode se mover através de um bloco de obstáculos que esteja no seu caminho de movimento. Um bloco de obstáculos ativo também pode ativar outro bloco de obstáculos se estiver situado em torno de um dos oito quadrados circundantes, mas apenas se o bloco de obstáculos tiver sido ativado inicialmente por um personagem.

Como jogar um turno: O dado é apenas para o movimento de seus personagens e você sempre deve mover um personagem, se possível, antes de terminar seu turno. Qualquer que seja o número rolado, você tem a opção de atirar e remover qualquer coisa na Ilha antes de mover um de seus personagens e quantas vezes quiser, desde que você acerte exatamente um obstáculo ou personagem. Agora você pode mover qualquer um de seus personagens que corresponda ao número que você acabou de jogar no dado. Depois de mover um de seus personagens, você tem a opção novamente de atirar e remover qualquer obstáculo ou personagem na Ilha quantas vezes quiser, desde que você tenha um acerto exato. Quando terminar, passe o jogo para o seu oponente.

### REGRAS GERAIS

1. Quando você rola o dado, deve sempre usar todas as unidades no dado.

1a. Se todos os seus personagens estiverem bloqueados e você não conseguir mover nenhum personagem na Ilha sem usar todas as unidades do dado. Então seu oponente pode remover qualquer um de seus personagens da Ilha de graça e isso encerraria sua jogada.

1b. Se você não tiver mais personagens restantes na Ilha e, no seu turno, os personagens do seu bloco de anotações não puderem avançar para a Ilha, nessa situação, seu oponente poderá remover um de seus personagens gratuitamente do seu bloco de anotações e isso encerrará sua turno do jogo

2. Depois que um zero é rolado, você sempre recebe outra rolagem do dado e deve escolher uma das três opções disponíveis antes de rolar o dado novamente. 1: Coloque reforços 2: Mova o suporte 3: mude a direção

2a Observe que o último personagem jogado após um zero ser rolado é o único personagem que você pode jogar depois de rolar o dado novamente. (A menos que você role outro zero, as três opções serão reiniciadas)

## COMO JOGAR - BATALHA PELA ILHA

---

3. No seu turno de jogo, você pode escolher atirar em qualquer coisa na Ilha antes do movimento do seu personagem e depois e quantas vezes desejar, desde que você tenha um acerto exato no seu alvo.
4. Se todos os seus personagens foram removidos da Ilha, mas alguns ainda permanecem no seu bloco de anotações, esta é a única vez que você pode avançar um personagem do seu bloco de anotações para a Ilha sem rolar um zero e depois rolar o dado para continuar normalmente. .
5. Blocos de obstáculos também atuam como barricadas quando não ativados. Você não pode atirar em nada além de um obstáculo e não pode se mover através de um obstáculo que esteja no seu caminho de movimento.
6. Seus personagens devem deixar o suporte do transportador nas posições em que você os colocou no início do jogo.
7. Todos os personagens estão a salvo de um acerto exato enquanto estiverem no suporte do transportador.
8. Nenhum personagem pode disparar do suporte para a Ilha.
9. Você só pode mudar de direção usando a última unidade na matriz.
10. Quaisquer personagens pegos no fogo cruzado de um acerto exato em outro personagem ou em um bloco de obstáculos ao vivo também serão removidos da Ilha.
11. Dois caracteres não podem ocupar o mesmo quadrado.
12. Você só pode atirar e remover outro personagem e ativar um obstáculo no seu turno.
13. Se você acertar exatamente um personagem ou um obstáculo, não é obrigatório dar seu tiro naquele momento, você pode esperar por outro turno.
14. Você não pode passar por cima de outro personagem ou bloco de obstáculos que esteja no seu caminho de movimento.
15. Se for possível mover um de seus personagens, você deve fazer esse movimento.