

# SI T TO BAYNI - BATTLE P FORR Ishull

Playerdo lojtar fillon lojën me dhjetë personazhe beteja përfundon pasi një lojtar ka humbur të dhjetë personazhet e tyre lojtari tjetër shpallet fitimtar dhe sundimtar i ri i ishullit

Si të vendosni: Ju dhe kundërshtari juaj uleni përballë njëri-tjetrit me Ishullin në mes. Pastaj vendosni të gjitha dhjetë blloqet e pengesave duke treguar majtas e bllokut të pengesave vetëm. Ju mund të vendosni se kush do të luajë i pari ose mund të rrokulliset për të vendosur se kush do të luajë i pari me numrin më të lartë duke luajtur së pari. Pastaj merrni kthesat për të vendosur një bllok pengesash në një moment mbi ishullin. Të dy lojtarët nuk duhet të shikojnë pjesën e poshtme të blloqeve të pengesave. (Ju lutemi vini re jo më shumë se një bllok pengesash është i lejuar në çdo rresht rrjeti ose kolonë). Vendoseni jastëkun tuaj bartës para jush në skajin e pasëm të ishullit (jo në ishull) të lidhur me pesë sheshet e para në të majtë të Ishullit, duke rreshtuar raketën në jastëkun e transportuesit me raketat në ishull. Pastaj duke përdorur cilindo prej karaktereve tuaja ende duke marrë kthesat, çdo lojtar vendos një personazh secili në ishull përballë çfarëdo drejtimi duke përdorur dy rreshtat e parë vetëm para jush. Pastaj në çdo mënyrë vendosni pesë karakteret e mbetura në jastëkun e zgarë, (një karakter në secilën kolonë). Dhe pastaj lojtari për të luajtur së pari do të rrokulliset për të filluar radhën e tyre.

Si të lëvizni një personazh: Të gjithë personazhet lëvizin rreth ishullit në të njëjtën mënyrë me rrotullimin e një vdesi të njëanshëm që fillon nga zero dhe përfundon në pesë. Të gjithë personazhet mund të lëvizin vetëm në një vijë të drejtë. Të gjithë personazhet mund të ecin përpara, të kthehen majtas ose të kthehen djathtas. (Ju lutemi vini re se ecja përpara është drejtimi me të cilin personazhi po përballë në atë moment në kohë). Ju nuk mund të lëvizni prapa, anash ose diagonalisht. Nëse rrokulliset një, ju keni vetëm një mundësi, për të ecur përpara një katror. Nëse rrokulliset ndonjë numër tjetër më i lartë se ai, keni tre opsione lëvizjeje TREGJENHET E L OFVIZJES JAN:: 1. Leviz përpara të njëjtin numër të shesheve që përputhen me numrin në vdes. 2. Ndryshoni drejtimin duke u kthyer majtas. 3. Ndryshoni drejtimin duke u kthyer djathtas. (Shënim që ju mund të ndryshoni vetëm një herë drejtimin duke e kthyer në fund të numërimit tuaj duke përdorur numrin e fundit vetëm në vrimë) Shembull: Ju rrotulloni një tre ju mund të ecni përpara tre sheshe ose të shkoni përpara dy sheshe pastaj ndryshoni drejtimin duke e kthyer karakterin tuaj majtas ose djathtas duke mbetur në atë shesh të dytë.

Kur rrotullohet një zero: Nëse rrotulloni një zero, ju do të merrni një kthesë tjetër, por para se të rrotulloni përsëri, duhet të zgjidhni njërin nga tre opsionet në dispozicion për ju përpara se të vazhdoni. Tri opsionet janë: 1: Sillja në Rindërtime Zgjidhni çdo personazh nga jastëku juaj i transportuesit, pastaj çoni përpara karakterin e zgjedhur në ishull duke përdorur sheshin e parë direkt para këtij personazhi (Vetëm nëse nuk është i zënë me një karakter tjetër), përpara vetëm përpara. Pastaj rrotulloni përsëri vdesin për të përcaktuar numrin e lëvizjeve që lëvizin vetëm atë karakter. (Në qoftë se nuk rrotulloni një zero tjetër, atëherë tre opsionet do të fillojnë përsëri) 2: Lëvizni PADHIN E KUJDESIT TUAJ që keni emëruar për të lëvizur jastëkun tuaj. Pastaj rrokulliset sërish vdesin për të përcaktuar numrin e lëvizjeve, pastaj zhvendosni jastëkun bartës përgjatë skajit të ishullit numrin përkatës të shesheve që përputhen me numrin sapo të mbështjellë në vrimë duke numëruar nga sheshi raketor qendror që është në jastëkun tuaj bartës kjo më pas do të përfundojë radha juaj e lojës. (Ju nuk mund të lëvizni jastëkun e transportuesit nëpër qoshet e ishullit dhe sheshi i raketës qendrore duhet të mbetet gjithmonë në kontakt me skajin e poshtëm të ishullit). 3: NDRYSHIMI I DREJT OFSIS OF S CH KARAKTERIT TUAJ Zgjidhni zgjedhjen që të ktheni majtas ose djathtas duke mbetur në sheshin ku jeni vendosur. (Mos e lëvizni karakterin tuaj përpara) Pasi ta keni bërë këtë, rrotulloni përsëri vdesin për të përcaktuar numrin e lëvizjeve si normale që lëvizin vetëm atë karakter. (Nëse nuk rrokullisni një tjetër zero, atëherë 3 opsionet do të fillojnë përsëri)

# SI T TO BAYNI - BATTLE P FORR Ishull

---

Si të gjuani një objektivi: Secili lojtar ka një njësi luftarake të përbërë nga tre lloje të ndryshme të personazheve dhe këta personazhe kanë varg të ndryshme xhirimi nga të cilat mund të qëllojnë një personazh tjetër ose bllok pengesash. Ushtarët kanë një gamë të shtënash prej 2, Jeeps kanë një gamë të shtënash prej 3 dhe Tanket kanë një gamë të shtënash prej 4. Të gjithë personazhet në njësinë tuaj luftarake qëllojnë në të njëjtën mënyrë duke përdorur gamën e saktë të xhimit për atë karakter që përdoret që gama e xhimit duhet të jetë e saktë në mënyrë që të xhijojë një personazh tjetër ose të aktivizojë një pengesë. Karakteri juaj gjithashtu duhet të përballet drejt objektivit tuaj të synuar. (Karakterit juaj nuk mund të qëllonë nga anët ose të xhijojë nga mbrapa). Në kthesën tuaj të lojës sapo të jetë vendosur një hit i saktë në një personazh që thjesht kapni objektivin e synuar dhe hiqeni atë nga ishulli. Në kthesën tuaj të lojës pasi të jetë vendosur një hit i saktë në një bllok pengesash kontrolloni pjesën e poshtme për të përcaktuar nëse është e gjallë ose e sigurt para se ta hiqni atë nga ishulli.

Rreth blloqeve të pengesave: Ka dhjetë blloqe pengesash në total gjashtë janë blloqe të drejtpërdrejta dhe katër janë blloqe të sigurta. Ata vendosen në ishull në fillim të lojës nga secili lojtar, duke e marrë atë me radhë me asnjë lojtar që nuk di se cilat janë live ose të sigurta. Blloqet e pengesave mbeten joaktive derisa të aktivizohen nga një karakter. Ju mund të përdorni cilindo nga karakteret tuaja për të aktivizuar një pengesë. Për ta bërë këtë, gama e xhirimeve të karaktereve tuaja duhet të jetë një hit i saktë në bllokun e pengesave. Ju gjithashtu mund të aktivizoni një bllok pengesash duke ulur karakterin tuaj direkt në krye. Për ta bërë këtë ju duhet të keni numrin e saktë në vdes (Ju nuk mund të uleni në një pengesë, atëherë kthejeni majtas ose djathtas). Kur aktivizohet një bllok pengesash, ai bllok i pengesave është kthyer përmbys për të zbuluar nëse është i gjallë ose i sigurt, nëse blloku i pengesave shënohet me kafkë dhe kocka të tij të gjalla, atëherë blloku i pengesave duhet të hiqet nga ishulli, së bashku me çdo personazh që është në ndonjë nga tetë sheshet ngjitur rreth bllokut të pengesave. Nëse blloku i pengesave i zbuluar është i zbrazët, atëherë është i sigurt dhe do të hiqet nga ishulli. Atëherë të gjithë personazhet në ose rreth tetë shesheve ngjitur rreth bllokut të pengesave të sigurta janë të sigurta për të mbetur në ishull. Blloqet e pengesave gjithashtu veprojnë si barrkada kur nuk aktivizohen, nuk mund të gresh asgjë që është përtej një pengese dhe nuk mund të kalosh nëpër një bllok pengesash që është në rrugën tënde të lëvizjes. Një bllok i gjallë pengesash mund të aktivizojë edhe një bllok tjetër pengesë nëse ndodh që të vendoset rreth njërit prej tetë shesheve të tij përreth, por vetëm nëse blloku i pengesave fillimisht u aktivizua nga një karakter

Si të luani një kthesë: Vdes është vetëm për lëvizjen e karaktereve tuaja dhe gjithmonë duhet të lëvizni një karakter nëse është e mundur përpara se të përfundoni kthesën tuaj të lojës. Farëdo numri që është mbështjellë, ju keni mundësinë të xhironi dhe hiqni gjithçka në ishull përpara se të zhvendosni një nga personazhet tuaj dhe aq herë sa dëshironi duke siguruar që të keni një hit të saktë në një pengesë ose karakter. Tani mund të lëvizni cilindo nga personazhet tuaj që përputhet me numrin që sapo keni rrokullisur në vdes. Pasi të keni zhvendosur një nga personazhet tuaj, ju keni mundësinë përsëri të qëlloni dhe hiqni çdo bllok pengesë ose karakter në ishull aq herë sa dëshironi duke siguruar që të keni një hit të saktë. Sapo të keni përfunduar kalimin, luani kundërshtarin tuaj.

## RREGULLA TË PËRGJITHSHME

1. Kur rrotulloni vdesin, gjithnjë duhet të përdorni të gjitha njësitë në vdes.

1a. Nëse të gjithë personazhet tuaj janë të bllokuar nga lëvizja dhe nuk jeni në gjendje të lëvizni ndonjë personazh në ishull pa përdorur të gjitha njësitë në vdes. Atëherë kundërshtari juaj mund të heqë cilindo nga personazhet tuaj nga ishulli falas dhe kjo do t'i jepte fund lojës suaj.

## SI T TO BAYNI - BATTLE P FORR Ishull

---

1B. Nëse nuk keni më karaktere të mbetura në ishull dhe nga ana juaj karakteret në jastëkun tuaj të transportuesit nuk mund të avancohen në ishull, atëherë në këtë situatë kundërshtari juaj mund të heqë një nga karakteret tuaja falas nga jastëku i transportuesit tuaj dhe kjo do të përfundonte kthesa e lojës

2. Pasi të keni mbështjellë një zero, gjithmonë merrni një rrotull tjetër dhe duhet të zgjidhni njëën nga tre opsionet në dispozicion për ju përpara se të rrotulloni përsëri. 1: Sillni përforsimet 2: Zhvendosni jastëkun e transportuesit 3: Ndryshoni drejtimin

2a. Ju lutemi vini re se personazhi i fundit i luajtur pasi të jetë mbështjellë një zero është personazhi i vetëm që ju lejohet të luajë pasi të keni rrokullisur përsëri vdesin. (Nëse nuk rrokullisni një zero tjetër, të tre opsionet do të fillojnë përsëri)

3. Nga ana juaj, ju mund të zgjidhni të xhironi ndonjë gjë në ishull para lëvizjes së karakterit tuaj dhe pas dhe aq herë sa dëshironi duke siguruar që të keni një hit të saktë në objektivin tuaj të synuar

4. Nëse të gjithë personazhet tuaj janë hequr nga ishulli, por disa ende mbesin në jastëkun tuaj të transportuesit, kjo është e vetmja herë që ju mund të përparoni një karakter nga jastëku i transportuesit tuaj në ishull pa rrokullisur një zero, atëherë rrokullisni vdesin për të vazhduar si normal .

5. Bloqet e pengesave veprojnë gjithashtu si barrikada kur nuk aktivizohen

Ju nuk mund të qëlloni asgjë që është përtej një pengese dhe nuk mund të kaloni nëpër një pengesë që është në rrugën tuaj të lëvizjes.

6. Personazhet e tua duhet të lenë jastëkun bartës në pozicionet e së cilës i keni vendosur së pari në fillim të lojës.

7. Të gjithë personazhet janë të sigurt nga një goditje e saktë ndërsa në jastëkun e transportuesit.

8. Asnjë karakter nuk mund të qëllojë nga jastëku i transportuesit në ishull

9. Ju mund të ndryshoni vetëm drejtimin duke përdorur njësinë e fundit në vdes

10. Anydo personazh i kapur në zjarr nga një hit i saktë qoftë në një personazh tjetër ose bllok pengesash të gjalla gjithashtu do të hiqet nga ishulli.

11. Dy personazhe nuk mund të zënë të njëjtin shesh.

12. Ju vetëm mund të xhironi dhe hiqni një karakter tjetër dhe të aktivizoni një pengesë në kthesën tuaj të lojës.

13. Nëse keni një goditje të saktë në një karakter ose bllok pengesash nuk është e detyrueshme të merrni qëllimin tuaj në atë moment në kohë ju mund të prisni për një kthesë tjetër të lojës

14. Ju nuk mund të lëvizni mbi majën e një karakteri tjetër ose blloku pengesash që është në rrugën tuaj të lëvizjes.

15. Nëse është e mundur të zhvendosni një nga personazhet tuaj, atëherë duhet ta bëni atë lëvizje.