

HOE TE SPELEN - SLAG OM HET EILAND

Elke speler begint het spel met tien personages, het gevecht eindigt nadat een speler alle tien van zijn personages heeft verloren, de andere speler wordt tot winnaar en nieuwe heerser van het eiland verklaard

Hoe in te stellen: jij en je tegenstander zitten tegenover elkaar met het eiland in het midden. Leg vervolgens alle tien obstakelblokken opzij en laat alleen de bovenkant van het obstakelblok zien. Je kunt beslissen wie als eerste speelt of je kunt de dobbelsteen gooien om te beslissen wie als eerste zal spelen met het hoogste nummer als eerste. Neem om de beurt een obstakelblok tegelijk op het eiland. Beide spelers mogen niet naar de onderkant van de obstakelblokken kijken. (Let op: niet meer dan één obstakelblok is toegestaan in één rasterrij of kolom). Plaats je draagplatform voor je aan de achterkant van het eiland (niet op het eiland) uitgelijnd met de eerste vijf vierkanten links van het eiland langs de raket op het draagplatform met de raket op het eiland. Gebruik vervolgens vijf van je personages die nog steeds om de beurt spelen en plaats elke speler elk personage op het eiland in een willekeurige richting met alleen de eerste twee rijen voor je. Plaats vervolgens de resterende vijf tekens in willekeurige volgorde op het draagkussen (één teken in elke kolom). En dan gooit de speler die als eerste speelt de dobbelsteen om zijn beurt te starten.

Hoe een personage te verplaatsen: Alle personages bewegen op dezelfde manier door het eiland door de worp van een zeszijdige dobbelsteen die begint bij nul en eindigt bij vijf. Alle karakters kunnen alleen in een rechte lijn bewegen. Alle personages kunnen alleen vooruit, links of rechts gaan. (Let op: vooruit gaan is de richting waarin het personage op dat moment staat). Je kunt niet achteruit, zijwaarts of diagonaal bewegen. Als je er een gooit, heb je maar één optie, om één vierkant vooruit te gaan. Als je een ander nummer gooit dan een getal, heb je drie bewegingsopties. DE DRIE OPTIES VAN BEWEGING ZIJN: 1e. Verplaats hetzelfde aantal vierkanten dat overeenkomt met het nummer op de dobbelsteen. 2e. Verander van richting door links te draaien. 3e. Verander van richting door naar rechts te draaien. (Merk op dat je slechts één keer van richting kunt veranderen door aan het einde van je telling te draaien met alleen het laatste nummer op de dobbelsteen) Voorbeeld: je gooit een drie, je kunt drie vierkanten vooruit of twee vierkanten vooruit gaan en dan van richting veranderen door je personage naar links te draaien of rechts over op dat tweede vierkant.

Wanneer een nul wordt gegooid: als je een nul gooit, krijg je nog een beurt, maar voordat je de dobbelsteen weer gooit, moet je een van de drie beschikbare opties kiezen voordat je verder kunt gaan. De drie opties zijn: 1: BRENG OP VERSTERKING Selecteer een willekeurig personage uit je dragerpad en verplaats het geselecteerde personage naar het eiland met behulp van het eerste vierkant direct voor dat personage (alleen indien niet bezet door een ander personage) alleen naar voren gericht. Gooi dan opnieuw met de dobbelsteen om het aantal bewegingen te bepalen dat alleen dat personage beweegt. (Tenzij u nog een nul gooit, beginnen de drie opties opnieuw) 2: VERPLAATS UW DRAAGPAD die u hebt genomineerd om uw dragerpad te verplaatsen. Gooi vervolgens de dobbelsteen opnieuw om het aantal bewegingen te bepalen en beweeg vervolgens het draagkussen langs de rand van het eiland met het relevante aantal vierkanten dat overeenkomt met het aantal dat net op de dobbelsteen is gerold. jouw beurt. (U kunt het draagkussen niet om de hoeken van het eiland bewegen en het middelste raketvierkant moet altijd in contact blijven met de onderkant van het eiland). 3: RICHTING WIJZIGEN VAN UW KARAKTER Kies ervoor om links of rechts af te slaan op het plein waar u zich bevindt. (Beweeg je personage niet naar voren). Als je dit eenmaal hebt gedaan, gooi je de dobbelsteen opnieuw om het aantal zetten te bepalen zoals normaal alleen dat personage beweegt. (Tenzij u nog een nul gooit, zouden de 3 opties opnieuw beginnen)

HOE TE SPELEN - SLAG OM HET EILAND

Een doel schieten: elke speler heeft een gevechtseenheid bestaande uit drie verschillende soorten personages en deze personages hebben verschillende schietbereiken waarvan ze een ander personage of obstakelblok kunnen schieten. Soldaten hebben een schietbereik van 2, Jeeps hebben een schietbereik van 3 en tanks hebben een schietbereik van 4. Alle personages in je gevechtseenheid schieten op dezelfde manier door het gebruik van het juiste schietbereik voor dat personage dat wordt gebruikt dat het schietbereik exact moet zijn om een ander personage te schieten of een obstakelblok te activeren. Je personage moet ook naar voren wijzen in de richting van je beoogde doelwit. (Je personage kan niet vanaf de zijkant of vanaf de achterkant schieten). Wanneer je aan het spelen bent, zodra een exacte hit op een personage is vastgesteld, pak je gewoon het beoogde doelwit en verwijder je het van het eiland. Als je aan het spelen bent nadat een exacte treffer op een obstakelblok is vastgesteld, controleer je de onderkant om te bepalen of deze live of veilig is voordat je hem van het eiland verwijdert.

Over de obstakelblokken: Er zijn tien obstakelblokken in totaal zes levende blokken en vier veilige blokken. Ze worden aan het begin van het spel door elke speler op het eiland geplaatst, om beurten waarbij geen van beide spelers weet welke live of veilig zijn. De obstakelblokken blijven inactief totdat ze door een karakter worden geactiveerd. Je kunt elk van je personages gebruiken om een obstakelblok te activeren. Om dit te doen moet het schietbereik van je personage een exacte slag op het obstakelblok zijn. Je kunt ook een obstakelblokkering activeren door je personage er bovenop te landen. Om dit te doen moet je het exacte nummer op de dobbelsteen hebben (U kunt niet op een obstakelblok landen en vervolgens links of rechts draaien). Wanneer een obstakelblok wordt geactiveerd, wordt dat obstakelblok omgedraaid om te laten zien of het levend of veilig is, als het obstakelblok is gemarkeerd met doodshoofd en botten dan moet het obstakelblok van het eiland worden verwijderd, samen met alle tekens die op een van de acht aangrenzende vierkanten rond het obstakelblok. Als het geopenbaarde obstakelblok leeg is, is het veilig en wordt het van het eiland verwijderd. Dan zijn alle karakters op of rond de acht aangrenzende vierkanten rond het veilige obstakelblok veilig om op het eiland te blijven. Obstakelblokken fungeren ook als barricades wanneer ze niet zijn geactiveerd, je kunt niets schieten dat voorbij een obstakelblok is en je kunt niet door een obstakelblok bewegen dat zich op je bewegingspad bevindt. Een levend obstakelblok kan ook een ander obstakelblok activeren als het zich rond een van de acht omliggende vierkanten bevindt, maar alleen als het obstakelblok aanvankelijk door een personage werd geactiveerd

Hoe speel je een beurt: de dobbelsteen is alleen voor de beweging van je personages en je moet altijd een personage verplaatsen als dat mogelijk is voordat je je speelbeurt kunt beëindigen. Welk nummer er ook wordt gegooid, je hebt de optie om iets op het eiland te schieten en te verwijderen voordat je een van je personages verplaatst en zo vaak als je wilt, op voorwaarde dat je een exacte slag op een obstakelblok of personage hebt. Nu kun je elk van je personages verplaatsen die overeenkomen met het nummer dat je zojuist op de dobbelsteen hebt gegooid. Nadat je een van je personages hebt verplaatst, heb je opnieuw de optie om elk obstakelblok of personage op het eiland zo vaak als je wilt te schieten en te verwijderen, op voorwaarde dat je een exacte hit hebt. Zodra je klaar bent, speel je door naar je tegenstander.

ALGEMENE REGELS

1. Als je de dobbelsteen gooit, moet je altijd alle eenheden op de dobbelsteen gebruiken.

HOE TE SPELEN - SLAG OM HET EILAND

1a. Als al je personages worden geblokkeerd en je geen personage op het eiland kunt verplaatsen zonder alle eenheden op de dobbelsteen te gebruiken. Dan mag je tegenstander een van je personages gratis van het eiland verwijderen en dit zou je beurt beëindigen.

1b. Als je geen personages meer hebt op het eiland en op je beurt de personages op je carriepad niet naar het eiland kunnen worden verplaatst, dan kan je tegenstander in deze situatie een van je personages gratis van je carriepad verwijderen en dit zou je beëindigen beurt

2. Nadat een nul is gegooid, krijg je altijd nog een worp van de dobbelsteen en moet je een van de drie beschikbare opties kiezen voordat je de dobbelsteen opnieuw gooit. 1: Breng versterkingen 2: verplaats draagkussen 3: verander van richting

2a. Let op: het laatste karakter dat wordt gespeeld nadat een nul is gegooid, is het enige karakter dat je mag spelen nadat je de dobbelsteen opnieuw hebt gegooid. (Tenzij u nog een nul gooit, zouden de drie opties opnieuw beginnen)

3. Tijdens je speelbeurt kun je ervoor kiezen om alles op het eiland te schieten vóór de beweging van je personage en daarna en zo vaak als je wilt, op voorwaarde dat je een exacte treffer op je beoogde doel hebt

4. Als al je personages van het eiland zijn verwijderd, maar er nog wat op je draagplatform achterblijven, is dit de enige keer dat je een personage van je draagplatform naar het eiland kunt verplaatsen zonder een nul te gooien. Werp de dobbelsteen om verder te gaan zoals normaal .

5. Obstakelblokken fungeren ook als barricades wanneer ze niet zijn geactiveerd

Je kunt niet iets schieten dat voorbij een obstakelblok is en je kunt niet door een obstakelblok bewegen dat op je pad ligt.

6. Je personages moeten het draagkussen verlaten op de posities waarvan je ze voor het eerst aan het begin van het spel hebt geplaatst.

7. Alle karakters zijn veilig voor een exacte treffer terwijl ze zich op het draagkussen bevinden.

8. Geen enkel personage kan vanuit het draagkussen op het eiland schieten

9. Je kunt alleen van richting veranderen door de laatste eenheid op de dobbelsteen te gebruiken

10. Alle personages die door een exacte slag op een ander personage of live obstakelblok in een kruisvuur worden gevangen, worden ook van het eiland verwijderd.

11. Twee tekens kunnen niet hetzelfde vierkant bezetten.

12. Je kunt alleen een ander personage schieten en verwijderen en een obstakelblokkering activeren tijdens je beurt.

13. Als je een exacte treffer hebt op een personage of obstakelblok, is het niet verplicht om op dat moment je schot te maken. Je kunt wachten op een nieuwe speelbeurt

14. Je kunt niet over de bovenkant van een ander personage of obstakelblok bewegen dat op je pad ligt.

15. Als het mogelijk is om een van je personages te verplaatsen, moet je die zet doen.