

SLIK SPILLER DU - SLAG FOR ISLANDET

Hver spiller starter spillet med ti karakterer slaget slutter etter at en spiller har mistet alle ti karakterene sine, den andre spilleren er erklært seierherre og ny hersker på øya

Slik konfigurerer du: Du og motstanderen sitter overfor hverandre med øya i midten. Legg deretter alle ti hinderblokkene til side, og viser bare toppen av hinderblokken. Du kan bestemme hvem som skal spille først, eller du kan rulle terningen for å bestemme hvem som skal spille først med det høyeste antallet som spiller først. Ta deretter sving for å plassere en hinderblokk om gangen inn på øya. Begge spillerne må ikke se på undersiden av hinderblokkene. (Vær oppmerksom på at ikke mer enn en hinderblokk er tillatt i en eller flere rutenett eller kolonner). Plasser bæreputen foran deg til bakkanten av øya (ikke på øya) på linje med de fem første rutene til venstre for øya, og før opp raketten på bæreputen med missilet på øya. Så bruker du fem av figurene dine som fortsatt vender hver spiller en karakter hver på øya vendt mot hvilken som helst retning ved å bruke de to første radene bare foran deg. Deretter plasserer du de resterende fem tegnene i bæreren, i hvilken som helst rekkefølge, (ett tegn i hver kolonne) Og så vil spilleren som spiller først rulle terningen for å starte sin tur.

Slik flytter du en karakter: Alle tegn beveger seg rundt øya på samme måte ved rulling av en seks-sidig dyse som starter fra null og slutter på fem. Alle tegn kan bare bevege seg i en rett linje. Alle tegnene kan bare bevege seg fremover, ta til venstre eller ta til høyre. (Vær oppmerksom på at fremover er retningen som tegnet vender mot i det øyeblikket). Du kan ikke bevege deg bakover, sidelengs eller diagonalt. Hvis du ruller en, har du bare ett alternativ, for å gå frem en firkant. Hvis du ruller et annet nummer høyere enn et, har du tre muligheter til å bevege deg. DE TRE BEVEGELSE VALG ER: 1.. Flytt frem samme antall firkanter som samsvarer med tallet på matrisen. Andre. Endre retning ved å vri til venstre. Tredje. Endre retning ved å svinge til høyre. (Legg merke til at du bare kan endre retning én gang ved å vri på slutten av tellingen din ved å bruke det siste tallet bare på matrisen) Eksempel: Du ruller en tre, du kan flytte frem tre ruter eller flytte frem to firkanter og deretter endre retning ved å vri karakteren din til venstre eller høyre igjen på det andre torget.

Når en null ruller: Hvis du ruller en null vil du få en ny sving, men før du ruller dieen igjen må du velge et av de tre alternativene som er tilgjengelige for deg før du kan fortsette. De tre alternativene er: 1: BRINGE PÅ FORNYELSER Velg hvilket som helst tegn fra bæreputen, og før det valgte tegnet videre til øya ved å bruke det første torget rett foran det tegnet (bare hvis det ikke er besatt av et annet tegn) som bare vender fremover. Rull deretter matrisen igjen for å bestemme antall trekk som bare beveger karakteren. (Med mindre du ruller nok en null, vil de tre alternativene starte på nytt) 2: FLYT DIN BÆRPAD Du har nominert til å flytte bæreputen. Rull deretter matrisen igjen for å bestemme antall trekk, og flytt deretter bærestativet langs kanten av øya, det aktuelle antallet firkanter som samsvarer med antallet som nettopp rullet på matrisen, og teller fra midten missil firkant som er på bærestokken din. din spillomgang. (Du kan ikke flytte bæreputen rundt hjørnene av øya, og midt missilplassen må alltid forbli i kontakt med den nedre kanten av øya). 3: ENDRE RETNING AV DIN KARAKTER Velg å vri til venstre eller høyre igjen på plassen du befinner deg på. (Ikke flytt karakteren din fremover) Når du har gjort dette, ruller du matrisen igjen for å bestemme antall trekk som normalt å flytte karakteren bare. (Med mindre du ruller nok null, vil de 3 alternativene starte på nytt)

Slik skyter du et mål: Hver spiller har en kampenhet som består av tre forskjellige typer figurer, og disse karakterene har forskjellige skytebaner som de kan skyte en annen karakter eller hinderblokk på. Soldater har et skytefelt på 2, jeeper har et skytefelt på 3 og tanks har et skytefelt på 4. Alle figurene i din kampenhet skyter på samme måte ved å bruke riktig skytebane for den karakteren som blir brukt. at skytebanen må være nøyaktig for å skyte en annen karakter eller for å aktivere en hinderblokk. Karakteren din må også vende fremover mot det tiltenkte målet ditt. (Karakteren din kan ikke skyte fra sidene eller skyte fra baksiden). Når du spiller når du har oppnådd en eksakt hit på en karakter, plukker du bare det tiltenkte målet og fjerner det fra øya. Når du spiller etter at en eksakt hit er blitt etablert på en hinderblokk, sjekk undersiden for å finne ut om den er levende eller trygg før du fjerner den fra øya.

SLIK SPILLER DU - SLAG FOR ISLANDET

Om hinderblokkene: Det er ti hinderblokker i totalt seks er levende blokker og fire er trygge blokker. De blir plassert på øya i begynnelsen av spillet av hver spiller, og tar den i sving med ingen av spillerne som vet hvilke som er live eller trygge. Hinderblokkene forblir inaktive til de aktiveres av et tegn. Du kan bruke hvilken som helst av figurene dine for å aktivere en hinderblokk. For å gjøre dette må skytebanen din være en eksakt hit på hinderblokken. Du kan også aktivere en hinderblokk ved å lande karakteren din direkte på toppen. For å gjøre dette må du ha det nøyaktige tallet på matrisen (Du kan ikke lande på en hinderblokk og deretter vri til venstre eller høyre). Når en hinderblokk blir aktivert, blir hinderblokken snudd for å avdekke om den er levende eller trygg, hvis hinderblokken er merket med hodeskalle og bein, skal den fjernes fra øya, sammen med eventuelle tegn som er på noen av de åtte tilstøtende rutene rundt hinderblokken. Hvis hindringsblokken som er avslørt er tom, er den trygg og vil bli fjernet fra øya. Da er alle tegnene på eller rundt de åtte tilstøtende rutene rundt den sikre hindringsblokken trygge å forbli på øya. Hinderblokker fungerer også som barrikader når de ikke er aktivert, du kan ikke skyte noe som er utenfor en hinderblokk, og du kan ikke bevege deg gjennom en hinderblokk som er i din bevegelsesbane. En levende hinderblokk kan også aktivere en annen hinderblokk hvis den tilfeldigvis befinner seg rundt et av de åtte omkringliggende rutene, men bare hvis hinderblokken opprinnelig ble aktivert av en karakter

Slik spiller du en sving: Døen er bare for bevegelsen av karakterene dine, og du må alltid flytte et tegn om mulig før du kan avslutte spillet. Uansett hvilket antall som er rullet, har du muligheten til å skyte og fjerne alt på øya før du flytter en av figurene dine, og så mange ganger du ønsker, forutsatt at du har en eksakt hit på en hinderblokk eller karakter. Nå kan du flytte noen av figurene dine som samsvarer med nummeret du nettopp har rullet på matrisen. Når du har flyttet en av figurene dine, har du muligheten til igjen å skyte og fjerne enhver hindringsblokk eller karakter på øya så mange ganger du ønsker, forutsatt at du får en eksakt hit. Når du er ferdig med å passere, spill over til motstanderen.

GENERELLE REGLER

1. NÅR DU RULLER MATRISEN, MÅ DU ALLTID BRUKE ALLE ENHETENE PÅ MATRISEN.

1A. HVIS ALLE FIGURENE DINE ER BLOKKERT FRA BEVEGELSE OG DU IKKE KAN FLYTTE NOE TEGN PÅ ØYA UTEN Å BRUKE ALLE ENHETENE PÅ DØ. DA KAN MOTSTANDEREN FJERNE EN AV FIGURENE DINE GRATIS FRA ØYA, OG DETTE VIL AVSLUTTE DIN TURNUS.

1B. HVIS DU IKKE HAR FLERE TEGN IGJEN PÅ ØYA OG PÅ DIN TUR, KAN IKKE KARAKTERENE PÅ BÆREPUTEN BLI AVANSERT TIL ØYA, I SÅ FALL KAN MOTSTANDEREN I DENNE SITUASJONEN FJERNE EN AV FIGURENE DINE GRATIS FRA BÆREPUTEN, OG DETTE VILLE AVSLUTTET SPILLOMGANG

2. ETTER AT EN NULL ER RULLETT, FÅR DU ALLTID EN NY RULL AV MATRISEN, OG DU MÅ VELGE ET AV DE TRE ALTERNATIVENE SOM ER TILGJENGELIGE FOR DEG FØR DU RULLER MATRISEN IGJEN. 1: TA PÅ FORSTERKNINGER 2: FLYTT BÆREPUTE 3: ENDRE RETNING

2A. VÆR OPPMERKSOM PÅ AT DET SISTE TEGNET SOM BLE SPILT ETTER AT ET NULL ER RULLETT, ER DET ENESTE TEGNET DU HAR LOV TIL Å SPILLE ETTER AT DU HAR RULLETT MATRISEN IGJEN. (MED MINDRE DU RULLER NOK EN NULL, VIL DE TRE ALTERNATIVENE STARTE PÅ NYTT)

3. PÅ DIN SVING KAN DU VELGE Å SKYTE HVA SOM HELST PÅ ØYA FØR BEVEGELSEN AV KARAKTEREN DIN, OG ETTER OG SÅ MANGE GANGER DU ØNSKER, FORUTSATT AT DU FÅR ET NØYAKTIG TREFF PÅ DET TILTENKTE MÅLET DITT

SLIK SPILLER DU - SLAG FOR ISLANDET

4. HVIS ALLE FIGURENE DINE ER FJERNET FRA ØYA, MEN NOEN FREMDELES ER IGJEN PÅ BÆREPUTEN, ER DET DEN ENESTE GANGEN DU KAN FØRE ET TEGN FRA BÆREPUTEN TIL ØYA UTEN Å RULLE EN NULL, RULL DERETTER MATRISEN FOR Å FORTSETTE SOM NORMALT .
5. HINDERBLOKKER FUNGERER OGSÅ SOM BARRIKADER NÅR DE IKKE ER AKTIVERT
DU KAN IKKE SKYTE NOE SOM ER UTENFOR EN HINDERBLOKK, OG DU KAN IKKE BEVEGE DEG GJENNOM EN HINDERBLOKK SOM ER I DIN BEVEGELSESBANE.
6. KARAKTERENE DINE MÅ FORLATE BÆREPUTEN I POSISJONENE DU FØRST Plasserte dem i begynnelsen av spillet.
7. ALLE TEGN ER TRYGGE FOR EN EKSAKT HIT MENS DE ER PÅ BÆREPUTEN.
8. INGEN TEGN KAN SKYTE FRA BÆREPUTEN INN PÅ ØYA
9. DU KAN BARE ENDRE RETNING VED Å BRUKE DEN SISTE ENHETEN PÅ MATRISEN
10. EVENTUELLE FIGURER SOM BLIR FANGET I KORSFYR FRA EN EKSAKT HIT ENTEN PÅ EN ANNEN KARAKTER ELLER LIVE HINDRINGSBLOKK, VIL OGSÅ BLI FJERNET FRA ØYA.
11. TO TEGN KAN IKKE INNTA SAMME FIRKANT.
12. DU KAN BARE SKYTE OG FJERNE EN ANNEN KARAKTER OG AKTIVERE EN HINDERBLOKK NÅR DU SPILLER.
13. HVIS DU HAR EN EKSAKT HIT PÅ ENTEN EN KARAKTER ELLER EN HINDERBLOKK, ER DET IKKE OBLIGATORISK Å TA SKUDET DITT I DET ØYEBLIKKET DU KAN VENTE TIL EN NY SPILLOMGANG
14. DU KAN IKKE BEVEGE DEG OVER TOPPEN AV EN ANNEN KARAKTER ELLER HINDERBLOKK SOM ER I DIN BEVEGELSESBANE.
15. HVIS DET ER MULIG Å FLYTTE EN AV FIGURENE DINE, MÅ DU GJØRE DET.