

遊び方-島のための戦い

各プレイヤーは10人のキャラクターでゲームを開始し、プレイヤーが10人のキャラクターをすべて失った後に戦闘が終了し、他のプレイヤーは勝利者および島の新しい支配者と宣言されます

設定方法：あなたと対戦相手は、島を真ん中に向けて向かい合って座ります。次に、障害物ブロックの上部のみが表示されるように、10個すべての障害物ブロックを配置します。誰が最初にプレイするか、サイコロを振って誰が最初にプレイするかを決めることができます。次に、交代で一度に1つの障害物ブロックを島に置きます。両方のプレイヤーは障害物ブロックの下側を見ないでください。

(1つのグリッド行または列で許可される障害物ブロックは1つのみです)。キャリアパッドを目の前の島の後ろの端(島ではなく)に置き、島の左にある最初の5つの正方形がキャリアパッドのミサイルと島のミサイルを並べる位置に合わせます。その後、5人のキャラクターを順番に使用して、各プレイヤーは、あなたの前の最初の2列だけを使用して、任意の方向に面した島にそれぞれ1人のキャラクターを置きます。次に、残りの5文字を任意の順序でキャリアパッドに置きます(各列に1文字)。そして、最初にプレイするプレイヤーはサイコロを振ってターンを開始します。

キャラクターの移動方法：すべてのキャラクターは、ゼロから始まり5で終わる6面ダイスのルールにより、同じ方法で島を動き回ります。すべてのキャラクターは直線でのみ移動できます。すべてのキャラクターは、前進、左折、または右折しかできません。(前方に移動することは、その時点でキャラクターが向いている方向であることに注意してください)。後ろ、横、斜めに移動することはできません。あなたが1つを転がす場合、1つの正方形だけ前進するために、1つのオプションだけがあります。数字よりも大きい数字を振る場合、3つの移動オプションがあります。移動の3つのオプションは次のとおりです。ダイスの数と一致する同じ数の正方形を前に移動します。2番目。左に曲がって方向を変えます。3番目。右に曲がって方向を変えます。(注：サイコロの最後の数字を使用してカウントの最後で回すことで方向を変更できるのは1回だけです)例：3を振って、3マス前に移動するか、2マス前に移動してから、キャラクターを左に回して方向を変更しますまたはその2番目の正方形に残っています。

ゼロが出た場合：ゼロを出した場合、別のターンが得られますが、ダイスを再び振る前に、3つのオプションのいずれかを選択してから先に進む必要があります。次の3つのオプションがあります：1：強化をもたらすキャリアパッドから任意のキャラクターを選択し、そのキャラクターの前にある最初の正方形(他のキャラクターが空いている場合のみ)を前方に向けて選択したキャラクターを島に進めます。その後、サイコロをもう一度振り、そのキャラクターだけを動かす動きの数を決定します。

(別のゼロをロールしないと、3つのオプションが再び開始されます)2：キャリアパッドを移動するキャリアパッドを移動するように指定しました。次に、ダイスをもう一度転がして移動数を決定し、キャリアパッドを島の端に沿って動かします。キャリアパッドにある中央のミサイルの四角から数えて、ダイスに転がした数に一致する正方形の関連する数を移動します。あなたの番です。(キャリアパッドを島の角の周りに移動することはできず、中央のミサイル広場は常に島の下端と接触したままではなければなりません)。3：キャラクターの方向を変更する自分がある広場に残っている左または右を選択します。(キャラクターを前方に移動させないでください)これを行ったら、ダイスを再度振って、そのキャラクターのみを移動する通常の移動回数を決定します。(さらにゼロを出さない限り、3つのオプションが再び開始されます)

ターゲットの射撃方法：各プレイヤーは3種類のキャラクターで構成される戦闘ユニットを持ち、これらのキャラクターは別のキャラクターまたは障害物ブロックを射撃できる射撃範囲が異なります。兵士の射撃範囲は2、ジープの射撃範囲は3、戦車の射撃範囲は4です。戦闘ユニット内のすべてのキャラクターは、使用されているキャラクターの正しい射撃範囲を使用して同じように射撃します。別のキャラクターを撮影したり、障害物ブロックをアクティブにしたりするには、射撃範囲が正確でなければならないこと。キャラクターはまた、意図したターゲットに向かって前向きでなければなりません。(あなたのキャラクターは横から撃ったり、後ろから撃ったりすることはできません)。キャラクターに正確なヒットが確立されると、あなたのプレイの順番で、単に目的のターゲットを拾い上げ、それを島から取り除きます。障害物ブロックで正確なヒットが確立されたら、プレイのターンで、島からそれを削除する前に、下側でライブまたは安全かどうかを確認します。

遊び方-島のための戦い

障害物ブロックについて：合計で6つの障害物ブロックがあり 4つが安全なブロックです。彼らはゲームの開始時に各プレイヤーによって島に配置され、どちらがライブか安全かを知らずに順番にそれを取ります。障害物ブロックは、キャラクターによってアクティブ化されるまで非アクティブのままです。任意のキャラクターを使用して、障害物ブロックをアクティブにできます。これを行うには、キャラクターの射撃範囲が障害物ブロックに正確に当たる必要があります。キャラクターを直接上に着陸させることにより、障害物ブロックをアクティブにすることもできます。これを行うには、ダイ上の正確な番号を持っている必要があります（障害物ブロックに着地してから左または右に曲がることはできません）。障害物ブロックがアクティブ化され、その障害物ブロックが裏返されて生きているか安全であるかが明らかになった場合、障害物ブロックに生きている頭蓋骨と骨がマークされている場合、障害物ブロックはオンになっているキャラクターと一緒に島から削除する必要があります。障害物ブロックの周囲の8つの隣接する正方形のいずれか。明らかになった障害物ブロックが空白の場合、安全であり、島から削除されます。その後、安全な障害物ブロックの周囲の8つの隣接する正方形またはその周囲のすべてのキャラクターは、島に安全に留まります。障害物ブロックは、アクティブ化されていない場合はバリエードとしても機能します。障害物ブロックを超えたものは撮影できず、移動経路にある障害物ブロックを通過できません。ライブ障害物ブロックは、周囲の8つの正方形の1つの周囲にある場合に、障害物ブロックがキャラクターによって最初にアクティブ化された場合のみ、別の障害物ブロックをアクティブ化することもできます。

ターンのプレイ方法：ダイスはキャラクターの移動専用です。プレイのターンを終了する前に、可能であれば常にキャラクターを移動する必要があります。数字が何であれ、キャラクターの1つを移動する前に、障害物ブロックまたはキャラクターに正確なヒットがある限り、島で何かを撃って削除するオプションがあります。これで、ダイスで転がしたばかりの数字に一致するキャラクターを誰でも移動できます。キャラクターの1つを移動すると、正確なヒットがあれば、島の障害物ブロックまたはキャラクターを何度でも撃って削除するオプションがあります。対戦相手にパスプレイをパスしたら、

一般的なルール

1.サイコロを振るときは、常にサイコロのすべてのユニットを使用する必要があります。

1A.すべてのキャラクターの移動がブロックされており、サイコロのすべてのユニットを使用しないと島のキャラクターを移動できない場合。その後、対戦相手はあなたのキャラクターのいずれかを島から無料で削除できます。これにより、プレイのターンが終了します。

1B.島に残っているキャラクターがなく、ターンでキャリアパッドのキャラクターを島に進めることができない場合、この状況では、相手はキャリアパッドからキャラクターの1つを無料で削除できます。番手

2.ゼロがロールされた後、あなたは常にダイスの別のロールを取得し、ダイスを再度ロールする前に利用可能な3つのオプションのいずれかを選択する必要があります。1：補強を行う2：キャリアパッドを動かす3：方向を変える

2A.ゼロをロールした後に最後にプレイしたキャラクターが、ダイスを再度ロールした後にプレイできる唯一のキャラクターであることに注意してください。（別のゼロをロールしない限り、3つのオプションが再び開始されます）

遊び方-島のための戦い

- 3.プレイの順番に合わせて、キャラクターの移動前と後、そして意図したターゲットに正確にヒットした場合は何度でも、島で何でも撃つことができます。
- 4.すべてのキャラクターが島から取り除かれたが、キャリアパッドに残っている人がいる場合、ゼロを出さずにキャラクターをキャリアパッドから島に進めることができます。。
- 5.アクティブ化されていない場合、障害物ブロックはバリケードとしても機能します
障害物のブロックを超えたものを撮影することはできません。また、移動経路にある障害物ブロックを通過することはできません。
- 6.キャラクターは、ゲーム開始時に最初に配置した位置にキャリアパッドを置いておく必要があります。
- 7.すべてのキャラクターは、キャリアパッド上での正確なヒットから安全です。
- 8.キャラクターはキャリアパッドから島に射撃できません
- 9.ダイの最後のユニットを使用することによってのみ方向を変更できます
- 10.別のキャラクターまたはライブ障害物ブロックでの正確なヒットからクロスファイアでキャッチされたキャラクターも、島から削除されます。
- 11.2人のキャラクターが同じ正方形を占めることはできません。
- 12.別のキャラクターを撃って除去し、プレイの順番で障害物ブロックをアクティブにすることができます。
- 13.キャラクターまたは障害物のブロックに正確にヒットした場合、その時点でショットを取ることは必須ではありません。プレイの次のターンを待つことができます
- 14.移動経路にある別のキャラクターまたは障害物ブロックの上を移動することはできません。
- 15.キャラクターの1つを移動できる場合は、その移動を行う必要があります。