Ohjekortti v2.7.2

Sini & Kulta: Meri ja maa

Blue & Gold: Sea and Field · CyberLeo Games · AV Automation

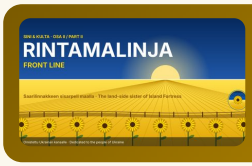
Kaksi taistelua, yksi henki – **puolustamisesta, ei valloittamisesta**. Laivanupotus merellä ja maalla elävässä 3D-maailmassa: vaihtuva sää ja vuorokaudenaika, erikoisaseet ja kolme tekoälytasoa. Pelaa selaimessa tietokoneella, tabletilla tai puhelimella.

PELAA ▸
cyberleogames.com/sini-kulta

Skannaa ja pelaa



OSA I · MERI
Saarilinnake
Etsi vihollisen piilotettu laivasto ja upota se saaren tykillä.



OSA II · MAA
Rintamalinja
Etsi vihollisen piilotettu kalusto ja tuhoa se kukkulan tykillä.

Pelin kulku

MOLEMMISSA OSISSA SAMAT SÄÄNNÖT

1 Valitse osa ja asetukset
Valikossa **Pelaa** aloittaa. **Asetukset ›** avaa laudan koon, pelitilan, vastustajan ja olosuhteet. Vaihda osaa yläkulman napista (Saarilinnake ⇄ Rintamalinja).

2 Sijoita laivasto tai kalusto
Alukset on valmiiksi arvottu. Napauta alusta valitaksesi sen ja napauta uutta ruutua siirtääksesi. **Käännä** kääntää valitun, **Arvo uudelleen** sekoittaa kaikki. Alukset eivät saa koskettaa toisiaan, eivät edes kulmittain. Lopuksi **Taisteluun**.

3 Ammu
Napauta ruutua vihollisen laudalta ja paina **TULTA!** – tai napauta samaa ruutua uudelleen. **Osuma antaa uuden laukauksen**, ohilaukauksen jälkeen vuoro vaihtuu.

4 Voita
Voitat, kun koko vihollisen laivasto on uponnut tai kalusto tuhottu. Tulos, tarkkuus ja ennätykset näkyvät lopussa.

Hyvä tietää

- Laivat eivät koske toisiaan, eivät edes kulmittain. Uponneen laivan ympäriltä ruudut merkitään tyhjiksi.
- Saaren ruutuihin ei voi ampua.
- Näppäimistöllä nuolinäppäimet tähtäävät ja Enter ampuu. Vastustajan vuorolla laudan napautus nopeuttaa vuoroa.
- **Merivirta:** virta siirtää välillä ehjiä laivoja ruudun verran, joten vanhoihin ohilaukauksiin kannattaa ampua uudelleen.

Ohjaus

TOIMINTO	HIIRI / KOSKETUS	NÄPPÄIMISTÖ
Tähtää	napauta ruutua vihollisen laudalla	← ↑ ↓ →
Ammu	**TULTA!** tai sama ruutu uudelleen	Enter tai välilyönti
Erikoisase	valitse ase asepalkista ennen kohdetta	–
Nopeuta vastustajan vuoroa	napauta lautaa	mikä tahansa nuoli, Enter, Esc
Vaihda näkymää	napauta pienoiskarttaa (oma ⇄ vihollisen lauta)	–
Iso lauta puhelimessa	KOHDE-rivin nuolinapit ◀ ▲ ▼ ▶ hienosäätävät	–
Ohje	**?**-nappi: säännöt, aseet, ruutujen merkit	–
Tauko ja asetukset	taukonappi: jatka, alusta, valikkoon, Efektit, Aseohjeet	Esc sulkee ikkunan
Äänet	kaiutinnappi: musiikki ja efektit erikseen	–

Erikoisaseet

PELITILA ERIKOISASEET JA HÄIVE



Tykki

Yksi laukaus valittuun ruutuun.



Luotaus / Drooni HYÖKKÄYS

Kertoo, montako laivaruutua kohteen ympärillä olevalla 3 × 3 -alueella on. Luotaus ei vahingoita, ja vuoro siirtyy sen jälkeen vastustajalle. Häivetilassa tai savuverhon sisällä olevaa laivaa luotaus ei havaitse.



Ristipommi / Keskitys HYÖKKÄYS

Ammus hajoaa ilmassa viideksi pommiksi, jotka osuvat kohteeseen ja sen neljään naapuriruutuun ristin muotoon.



Torpedo / Ohjus HYÖKKÄYS

Lähtee laudan reunasta valitun rivin poikki kohti saarta ja räjähtää ensimmäiseen laivaan. Tyhjät ruudut, joiden läpi se kulki, merkitään tyhjiksi.



Ilmaisku HYÖKKÄYS

Pommikone lentää valitun rivin tai sarakkeen yli ja pommittaa jokaisen tutkimattoman ruudun. Osumat paljastuvat, mutta ilmaisku ei upota laivoja: laivan viimeinen ehjä ruutu jää aina pommittamatta. Napauta Ilmaisku-nappia uudelleen vaihtaaksesi rivin ja sarakkeen.



Laser HYÖKKÄYS

Taivaalla kiertävä satelliitti lataa laserin omien vuorojesi aikana. Lasersäde iskee valittuun ruutuun, ja jos se osuu laivaan, se polttaa laivan runkoa pitkin vielä enintään kahteen ruutuun. Lataus kestää selkeällä säällä 4 vuoroa, sumussa ja sateessa 5 ja myrskyssä 7, koska pilvet heikentävät sädettä. Häive ja savuverho hajottavat säteen, jolloin se ei jatka eteenpäin.



Savuverho PUOLUSTUS

Levitä savuverho omalle merellesi 3 × 3 -alueelle vastustajan kahden seuraavan vuoron ajaksi. Savun sisällä vastustaja ei näe, osuiko vai menikö ohi: tulokset näkyvät kysymysmerkkeinä, osumista ei saa lisälaukausta, eikä luotaus havaitse savun laivoja. Savuverhon levittäminen ei kuluta laukaustasi.



Miina PUOLUSTUS

Laske piilomiina omalle merellesi tyhjään ruutuun. Kun vastustaja ampuu siihen millä aseella tahansa, miina räjähtää: vastustajan vuoro päättyy heti ja sen seuraava vuoro jää väliin. Miinan laskeminen ei kuluta laukaustasi.



Häive PUOLUSTUS

Kytke yhteen omaan laivaasi häivekenttä vastustajan kolmen seuraavan vuoron ajaksi. Vastustaja näkee osumansa siihen vain kysymysmerkkeinä eikä saa niistä lisälaukausta, eikä luotaus havaitse laivaa. Upotus tai häiveen loppuminen paljastaa osumat. Häiveen kytkeminen ei kuluta laukaustasi.



Siirto · vain maa PUOLUSTUS

Siirrä yksi ehjä ajoneuvosi uuteen paikkaan ja asentoon. Siirto latautuu viidessä omassa vuorossasi. Ajoneuvossa ei saa olla osumia, eikä sitä voi siirtää drooni-alueelta tai drooni-alueelle eikä ruutuihin, joihin vastustaja on jo ampunut – näin laudan vanhat merkit pitävät aina paikkansa. Vastustaja saa tiedon siirrosta mutta ei näe uutta paikkaa. Siirto ei kuluta laukaustasi.

Mistä aseet tulevat? Alussa on luotaus/drooni (iso lauta: kaksi) ja miina. **Joka kolmas osuma** antaa hyökkäysaseen (ristipommi → torpedo → ilmaisku → …) ja **jokainen oma menetetty alus** puolustusaseen (savuverho → miina → häive → …). **Laser** ja maalla **Siirto** latautuvat omilla vuoroillasi. Puolustusaseet eivät kuluta laukaustasi.

Ruutujen merkit

SAARILINNAKE – RINTAMALINJASSA TARRAT, SAMA MERKITYS



Ohi

Laukaus osui veteen. Ruudussa on poiju, eikä siinä ole laivaa (ellei merivirta ole vienyt laivaa sinne).



Upotettu laiva

Koko laiva on tuhottu. Sen paikalle jää tumma öljyläikkä. Laivan ympärillä olevat ruudut merkitään tyhjiksi.



Luotaus

Sininen tai kultainen 3 × 3 -alue ja numero: montako laivaruutua alueella on. Sininen 0 tarkoittaa, ettei alueella ole yhtään.



Savuverho

Harmaa sumu. Savun sisällä ei näy, osuiko laukaus, ennen kuin savu hälvenee.



Miina laukesi

Oranssi rengas ja palanut jälki. Joku ampui miinaan: ampujan vuoro päättyi ja sen seuraava vuoro jää väliin.



Vanha ohilaukaus

Himmeä katkoviivarengas. Merivirta on voinut siirtää laivan tähän, joten ruutuun kannattaa ampua uudelleen.



Osuma

Laukaus osui laivaan. Ruudussa on punainen kiekko ja valkoinen rasti, ja siitä nousee savua. Osuman jälkeen saat uuden laukauksen.



Varmasti tyhjä

Pieni vaalea piste tumman pohjan päällä. Tässä ei voi olla laivaa: ruutu on upotetun laivan vieressä tai torpedo kulki sen läpi.



? Tulos peitossa

Violetti hehku ja kysymysmerkki. Laukaus osui savuun tai häivelaivaan, etkä vielä tiedä, osuiko se. Tulos paljastuu, kun savu tai häive päättyy.



Häive

Oma laivasi on violetin kimmeltävä. Vastustaja näkee osumansa siihen vain kysymysmerkkeinä.



Oma miina

Punainen valo tai piste merelläsi. Vain sinä näet omat miinasi. Minikartalla ne näkyvät punaisina pisteinä.



Saari

Saaren ruutuihin ei voi ampua eikä sijoittaa laivoja. Saarella on linnake, jonka tykki ampuu.

Valikon asetukset

Lauta	**Pieni** 8 × 10, 5 alusta, 5–8 min · **Iso** 10 × 14, 8 alusta, 12–20 min
Pelitila	**Klassinen** (vain tykki) tai **Erikoisaseet ja häive**
Merivirta (meri)	**Ei virtaa** · **Harvoin** (joka 7. kierros) · **Usein** (joka 4.): virta siirtää ehjiä laivoja ruudun verran, vanhat ohilaukaukset himmenevät
Olosuhteet	vuorokaudenaika ja sää (selkeä, sumu, sade, myrsky) tai arvottu; maalla maasto: aro, aavikko, metsä, lumi
Vastustaja	**Tietokone** (Helppo · Normaali · Vaikea), **Sama laite** (vuorotellen, vaihtoruutu välissä) tai **Kaveri verkossa** (koodi tai QR)
Efektit	**Täysi** · **Kevyt** · **Pois** – vanhemmilla laitteilla Kevyt tai Pois
Aseohjeet	**Päällä**/**Pois** (oletus pois): näyttääkö erikoisaseen valinta sen kuvauksen ja kohdistusohjeen
Tietokoneen tasot	**Helppo** – Ampuu enimmäkseen sattumanvaraisesti. · **Normaali** – Jatkaa osuman ympäriltä, kunnes laiva uppoaa. · **Vaikea** – Laskee joka vuoro, missä laivasi todennäköisimmin ovat.

Kaverin kanssa

Sama laite: pelaajat sijoittavat ja ampuvat vuorotellen, ja välissä näytetään vaihtoruutu, ettei kumpikaan näe toisen aluksia. **Kaveri verkossa:** toinen luo pelin ja jakaa koodin, linkin tai QR-koodin, toinen liittyy sillä. Jos yhteys katkeaa, peli jatkuu siitä mihin jäi, kun molemmilla on peli auki.

Vinkkejä

- Ammu aluksi joka toiseen ruutuun shakkilaudan tapaan: pienin alus on kahden ruudun kokoinen.
- Osuman jälkeen kokeile naapuriruutuja. Kun kaksi osumaa on rivissä, jatka samaa linjaa – paitsi L-muotoinen sukellusvene- tai ilmatorjuntaryhmä kääntyy.
- Luotaus tai drooni kannattaa käyttää laajalle tutkimattomalle alueelle: 0 kertoo, että koko 3 × 3 -alue on tyhjä.
- Laudan keskellä oleva saari tai kukkula on aina tyhjä, joten sen viereen alukset mahtuvat vain tietyin tavoin.
- Säästä savuverho ja miina hetkeen, jolloin vastustaja on löytänyt aluksesi.
- Merivirran kanssa vanhoihin ohilaukauksiin (himmeä katkoviivarengas) kannattaa ampua uudelleen.

Ilmainen demo (cyberleogames.com ja itch.io): Saarilinnake pienellä laudalla tietokonetta vastaan. **Koko versio** (itch.io, maksa mitä haluat): myös Rintamalinja, iso lauta ja pelit kaverin kanssa samalla laitteella tai verkossa. Verkkopelissä sivuston ja itch.io:n pelaajat pelaavat keskenään.

Omistettu Ukrainan kansalle. Tue: Suomen Punainen Risti, Ukrainan kriisi – punainenristi.fi