ы 2004 Хасбро. Все права защищены.
Распространитель в России ООО «Премьер»
344007 Большая Садовая, 55 г. Ростов на Дону.

www.hasbro.co.uk

0504**14538**121

Risk

Игра в Завоевание Мира

Руководство Командира

Risk – игра в завоевание мира

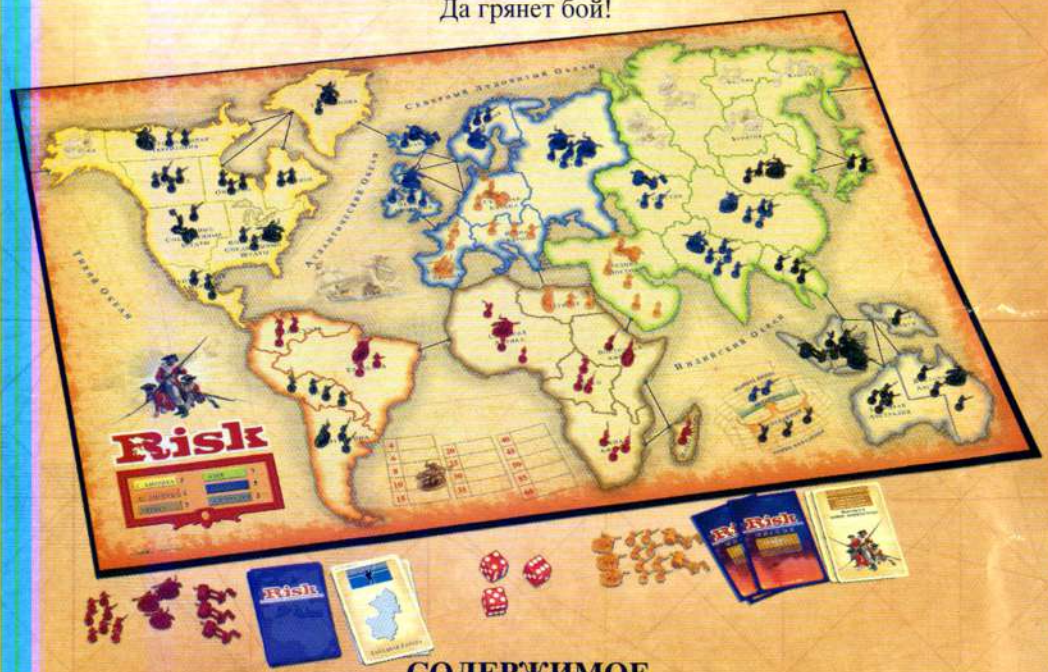
Вы решили играть в Риск – ультимативную военно-стратегическую игру!

Как у почитаемого полководца, командующего огромной армией, Ваша миссия проста – завладеть миром!

Кидайте кубики и меряйтесь силами в сражениях пехотой, кавалерией и артиллерией; обменивайте карточки Территорий и зарабатывайте Подкрепления. В стремлении к мировому господству полагайтесь на тактику и приведите Ваши войска к победе, овладев сперва Территориями, потом целыми Континентами. Лишь один полководец достигнет триумфа, поэтому планируйте тщательно, не то верная победа может обернуться полным разгромом!

Пользуйтесь этим Руководством Командира, которое поможет Вам освоить усовершенствованную версию игры в Завоевание Мира, включая Миссию Риск (с секретными миссиями для выполнения) и специальные игры, рассчитанные на двух игроков.

Да грянет бой!



СОДЕРЖИМОЕ

Игровая доска • 42 карточки Территорий, плюс 2 картбланша • 28 карточек Миссий • 6 наборов фигур • 5 кубиков (3 красных, 2 белых) • Золотая Кавалерия

этого Континента должны быть во владении 1 игрока. Даже если **на одной единственной** Территории количество войск двух или трех игроков сравнялось и численного преимущества нет (т.е. это «ничейная» Территория), то премии за обладание Континентом не выдается.

Как и в Миссии РИСК фигура Золотой Кавалерии не задействована. Вместо этого число получаемых Подкреплений определяется по эмблемам родов войск на комплектах сданных карточек (см. стр. 16).

СРАЖЕНИЕ

Нельзя нападать на игрока из одной с Вами команды.

УКРЕПЛЕНИЕ ПОЗИЦИЙ

При укреплении позиций 2 правила отличаются от уже Вам известных.

1. Осуществлять укрепление можно с Территории, на которой Вы обладаете войсками, на Территорию, на которой обладают войсками или Вы, или Ваши товарищи по команде. Это значит, что Вы имеете право заходить на Территории членов Вашей команды, **даже если они этого не хотят.**
2. Передвигая войска в целях укрепления из одной Территории в другую, считайте, что Территории Ваших товарищей по команде (или Территории, содержащие смешанные войска игроков Вашей команды) дружественные. Учитывайте это при определении того, какие Территории «соединены».

В конце хода Красные имеют возможность укрепить свои силы в Восточной Африке войсками, расположенными в Индонезии, пройдя при этом через Сиам (контролируемый Зелеными – их товарищами по команде), через Индию (во владении Красных) и через Средний Восток (содержащий смешанные войска Белых (тоже член команды) и Зеленых). Поскольку путь Красных пролегает только по дружественным Территориям, это передвижение в рамках правил.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТОЧКИ ТЕРРИТОРИИ

Карточки Территорий в команде общие. Получив карточку, добавьте ее к общему набору карточек Вашей команды. В конце хода командные карточки передаются следующему игроку той же команды.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Как только войска одного из игроков уничтожаются, команда его соперников выигрывает.

При заявлении о завершенной Миссии Вы показываете карточку Миссии (ТОЧНО в соответствии с указанным на ней моментом) всем игрокам, подтверждая, что Вы выполнили все требуемые задания. После этого карточка кладется лицевой стороной вниз около доски и остается там до конца игры.

Заметьте: Однажды выполненная Миссия остается таковой на всю игру, даже если один из противников аннулирует результаты, требуемые для выполнения Миссии, уже следующим ходом.

После того, как Вы выполните 3 Миссии, четвертую (и окончательную) Миссию следует огласить игроками, чтобы они знали, выполнение какой Миссии удерживает Вас от победного завершения игры. Карточка последней Мисии остается открытой до окончания игры и поэтому положите ее лицевой стороной вверх в хорошо всем видное место.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Существует 2 способа выиграть Миссию РИСК: первым завершив все 4 Миссии или же уничтожив войска всех противников.

КОМАНДНЫЙ Risk

Для 4-6 игроков в 2 командах

В этой игре выигрывает не отдельный игрок, а целая команда. На протяжении игры игроки одной команды могут быть совладельцами Территорий.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Команда, первая уничтожившая все войска ОДНОГО из противников, выигрывает.

РАСКЛАД

Разбираются цвета и устанавливается, кто из игроков играет в какой команде. Игроки должны рассесться так, чтобы ходы доставались каждой команде поочереди. Например, если Красные, Белые и Зеленые играют в одной команде, то их места вокруг доски должны чередоваться с Желтыми, Серыми и Синими.

Каждый игрок расставляет войска на своих Территориях.

ПОЛУЧЕНИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЙ

Когда подсчитывается число подвластных Вам Территорий, проверьте, не делите ли Вы Территории с другими членами Вашей команды (игроки могут беспрепятственно входить на дружественные Территории во время укрепления, как это объяснено ниже).

Заметьте: Премия за Континенты (как она расписана в таблице Континентов в нижнем левом углу игровой доски) выдается лишь в том случае, когда **один единственный** игрок владеет всеми Территориями Континента, о котором идет речь.

Владеет Территорией игрок, обладающий наибольшим числом Боевых Единиц на этой Территории. Если 2 игрока сравниваются по числу Боевых Единиц на Территории, НИКТО не владеет ей.

Красные, Белые и Зеленые в одной команде. К началу хода Зеленых они самостоятельно владеют 7 Территориями. В Гренландии у них и у Белых расположено по 4 Боевые Единицы. В этом случае, ни Зеленые, ни Белые не владеют Гренландией. В Восточных Соединенных Штатах расположены 2 Белые Боевые Единицы, 2 Красные Боевые Единицы и 3 Зеленые Боевые Единицы. Зеленые владеют этой Территорией, поскольку у них там больше Боевых Единиц, чем и у Белых, и у Зеленых.

Заметьте: Чтобы получить премию на обладание Континентом, все Территории

Игровая доска

Игровое поле представляет собой карту мира, разделенную на 6 Континентов. Каждый из Континентов в свою очередь тоже поделен. Общее число 42-х Территорий распределено следующим образом:

Континент	цвет	число Территорий
Африка	коричневый	6
Азия	зеленый	12
Австралия	серый	4
Европа	синий	7
Северная Америка	желтый	9
Южная Америка	оранжевый	4

Некоторые Территории смежные, это значит, что либо у них общая граница, либо сущетвует морской путь, связывающий их по воде. Вы имеете право передвигать Боевые Единицы только с одной смежной Территории на другую.

Боевые Единицы могут передвигаться по смежным Территориям (как например, Венесуэлла и Бразилия или Египет и Северная Африка), или же по Территориям, связанным морскими путями.

Осторожно! Существует морской путь, который, окручиваясь вокруг игровой доски, связывает Азию и Северную Америку.

В нижнем левом углу игрового поля расположена таблица Континентов. В центре снизу – таблица Золотой Кавалерии, а ближе к правому краю нижней части – Поле Боя, где будут происходить сражения. Инструкции к применению этих таблиц будут даны позже по ходу Руководства Командира.

Фигуры

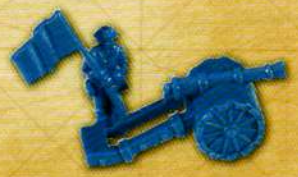
Каждый из наборов игровых фигур разного цвета. Игроки выбирают себе цвет, представляющий их войска. Кроме того есть 1 фигура Золотой Кавалерии, которая не принадлежит никому. Используйте ее, чтобы отслеживать за добавочными

Подкреплениями (см. Обмен Карточек Территорий на стр. 7). Пока отставьте эту фигуру.

Существует три вида игровых фигур – Пехота (солдат с мушкетом), Кавалерия (солдат на лошади) и Артиллерия (пушка). Каждая представляет собой определенное **количество Боевых Единиц, а именно:**

ПЕХОТА:
1 Боевая Единица

КАВАЛЕРИЯ:
5 Боевых Единиц



АРТИЛЛЕРИЯ:
10 Боевых Единиц

Боевые Единицы представлены таким образом, чтобы доска излишне не заставлялась фигурами. Если большое количество Боевых Единиц скапливается на одной Территории, используются фигуры Кавалерии или Артиллерии в целях экономии места.

5 фигур Пехоты
= 1ой фигуре Кавалерии
2 фигуры Квалерии
= 1ой фигуре Артиллерии

Возможно разменивать Боевые Единицы на более мелкие на любом этапе игры. Если фигуры заканчиваются, используются фигуры цвета, незадействованного в игре.

Кубики

Кубики используются при защите Территорий и нападении на них. Три красных кубика испльзуются при нападении; два белых – при защите. (См. «Вторжение» на стр. 9)

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СПОСОБЫ ИГРЫ

Следующие правила позволяют играть в РИСК другими способами.

Поскольку эти игры во многом схожи с РИСК Завоевание Мира, здесь сообщаются только отклонения. Если какое-либо правило не указано, это значит, что такое же правило существует в РИСК Завоевание Мира.

МИСИЯ Risk

Для 3-6 игроков.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель Миссии Риск – первым выполнить все 4 Миссии, полученные в начале игры.

РАСКЛАД

Разделите карточки Миссий на 4 колоды, в соответствии званиям на обороте. Сложность Миссий возрастает в соответствии с армейскими званиями: Капитан, Майор, Полковник и Генерал. Теперь перетасуйте каждую колоду отдельно и положите их лицевой стороной вниз возле игрового поля.

Каждый игрок тянет по одной карточке Миссии из каждой стопки, пока на руках не окажется 4 карты. Теперь Вы можете посмотреть на свои карты, но держите их в секрете от противников. Оставшиеся карточки Миссий без просмотра убираются обратно в коробку.

После того, как Миссии получены, распределение фигур продолжается точно таким же образом, как это описано в РИСК Завоевание Мира на стр. 5. Исключение составляет фигура Золотой Кавалерии, которая не используется.

Расставляя свои Боевые Единицы на карте, не забывайте о своих Миссиях – исходная расстановка важна!

ПОЛУЧЕНИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЙ

В Мисии РИСК карты обмениваются по измененной системе. Определяя число Подкреплений, которые следует получить, здесь больше не справляются с числами, обозначенными фигурой Золотой Кавалерии. Вместо этого Подкрепления получаются в соответствии с эмблемами родов войск на комплектах карточек, которые обмениваются. Число Подкреплений, которое Вы получаете в обмен на комплекты сданных карточек, распределяется следующим образом.

Комплекты	число получаемых Подкреплений
3 Пехоты	4
3 Кавалерии	6
3 Артиллерии	8
По 1му каждого	10

Помните: Картбланш можно употребить как Пехоту, Кавалерию или Артиллерию.

ВЫХОД ИЗ ИГРЫ ОДНОГО ИЗ ПРОТИВНИКОВ

Когда Вы уничтожаете все войска одного из противников, Вы перенимаете все его карточки Территорий, однако, не карточки его Миссий. Эти карточки не должны разглашаться до конца игры.

ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ

Вы в праве заявить о завершении Миссии после того, как достигли требуемого на карточке. Однако Вы не можете заявить о завершении более чем 1 Миссии за ход.

- Союзники не считают количество Территорий, когда определяется число их Подкреплений.
- Союзники не получают премиальные Подкрепления за владение Континентами.
- Союзники не обменивают комплекты карточек на Подкрепление.

4. Сражение

В свой ход Вы имеете право нападать союзными войсками как своими собственными. Эти войска могут нападать на Вашего противника, на других Нейтралов и на других союзников. **Заметьте: Вы не получаете карточки Территории за то, что Ваш союзник завоевал Территорию.**

Когда Вы закончили вторжение в Территорию Нейтралов (безразлично, успешно или нет) **и/или** когда Вы закончили вторжение с помощью союзных войск, кидается 1 кубик. Если Вы выкидываете 1-4 очка, передвиньте пушку Нейтрала на шаг ОТ себя. Союзники таким образом становятся невовлеченными, а невовлеченные Нейтралы становятся союзниками Вашего противника. Если же Вы выкидываете 5 или 6 очков, Нейтрал или союзник сохраняет отношения, бывшие у него на данный момент. Если Вы используете союзника в нападении на другого Нейтрала, чтобы установить отношения, кидается по кубику за каждую из сторон.

Если Вы уничтожили войска одного из Нейтралов (победили его последнюю Боевую Единицу на доске) своими собственными войсками или войсками Вашего союзника, Вы забираете все карточки Территорий, принадлежавшие ему.

Пример: В свой ход Зеленые решают захватить Квебек (контролируемый Серыми Нейтралами, которые в данный момент невовлечены) и проигрывают. Вторжение оканчивается неуспешно. Теперь Зеленым нужно кинуть кубик, чтобы выяснить, не меняются ли их отношения с Серыми. Они выкидывают 3 очка. Пушка Серых передвигается на шаг от Зеленых и Серые становятся союзниками Красных.

К тому же, Зеленые используют Синих Нейтралов (на данный момент своих союзников) в нападении на Западную Австралию (владение Красных). Вторжение проходит успешно и Синие теперь занимают Западную Австралию. Зеленые кидают кубик для того, чтобы выяснить, не изменились ли отношения. Они выкидывают 5 очков. Таким образом Синие остаются союзниками Зеленых.

5. Укрепление позиций

По окончании всех боевых действий позиции укрепляются, как это описано в РИСК Завоевание Мира для 3 – 6 игроков (см. стр.11).

6. Укрепление союзников

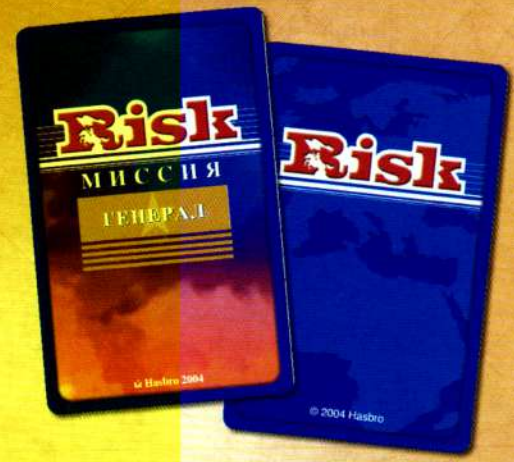
Вы также имеете право сделать «свободный ход» за каждого из Ваших союзников. Укрепляйте их позиции, как Вы укрепляли бы свои собственные.

7. Получение карточки Территории

Поскольку союзники не получают карточек Территорий за взятие Территории, если Вы решаете захватить Территорию с помощью войск Нейтралов, Вы не имеете права брать карточки Территории. Карточка Территории получается, только если Территория захватывается собственными силами.

Карточки

Есть два вида карточек – карточки Территорий и карточки Миссий.



Карточки Миссий

Карточки Миссий используются только при игре в Миссия Риск (см. стр. 16). Если Вы играете в Завоевание Мира, оставьте карточки Миссий в коробке.

Карточки Территорий

Всего карточек Территорий – 42, они соответствуют Территориям на доске. На каждой карточке обозначены название и картинка Территории, а также эмблемы Пехоты, Кавалерии и Артиллерии; кроме того есть 2 Картбланша, на которых указаны только 3 рода войск.

Карточки Территорий используются на протяжении всей игры, чтобы получать добавочные Подкрепления (см. «Обмен Карточек Территорий», стр. 7).

Пехота **Кавалерия** **Артиллерия** **Картбланш**

Risk ЗАВОЕВАНИЕ МИРА

Игра для 3 – 6 игроков

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры – победить войска противника и завладеть всеми 42 Территориями на доске.

РАСКЛАД

1. Выложите игровое поле на середину стола.
2. Перетасуйте карточки Территорий (включая Картбланши) и положите колоду лицевой стороной вниз с краю игрового поля. Из этой колоды будут тянуться карты. Рядом с ней оставьте свободное место для сброшенных карт.
3. Поставьте фигуру Золотой Кавалерии в верхнюю ячейку таблицы Золотой Кавалерии (которая находится в нижней части игрового поля) под номером 4 (см. ниже).

Илл.4 Размещение Золотой Кавалерии в 4 ячейке таблицы Золотой Кавалерии в нижней части игрового поля.

Количество игроков	число исходных Единиц
3	каждый по 35
4	каждый по 30
5	каждый по 25
6	каждый по 20

4. Каждый игрок выбирает себе цвет и забирает все Боевые Единицы этого цвета. Исходное число Единиц зависит от числа игроков. Исходные Единицы нужно будет расставить на доске до начала игры.
5. Отсчитайте исходные Боевые Единицы и поставьте их перед собой. Каждый игрок кидает по 1 кубику, чтобы выяснить очередность ходов. Игрок, выкинувший наибольшее количесво очков, начинает. Ход передается по часовой стрелке.

Присвоение Территорий

Игрок с наибольшим количесвом выкинутых очков присваивает первую Территорию.

Чтобы присвоить Территорию, возьмите одну из Ваших исходных Боевых Единиц (фигурку Пехоты) и поместите ее на выбранную Вами пустую Территорию. Теперь Вы владеете этой Территорией. Следующий игрок в свою очередь размещает одну из Боевых Единиц на пустой Территории, присваивая ее себе. Продолжайте по кругу, пока все 42 Территории не будут присвоены.

Заметьте: нельзя размещать фигуры на уже присвоенных Территориях.

Не страшно, если некоторые игроки присвоят большее количество Территорий, чем другие.

Последовательность хода

Последовательность хода похожа на РИСК Завоевание Мира, за исключением некоторых дополнительных этапов. Новые этапы выделены жирным шрифтом.

1. Подкуп Нейтралов

2. Получение и размещение подкреплений

3. Подкрепление союзников

4. Сражение

5. Укрепление позиций

6. Укрепление позиций союзников

7. Получение карточки Территории

1. Подкуп Нейтралов

Вначале своего хода Вы можете дать карточку Территории (если у Вас такая есть) одному из Нейтралов, чтобы расположить его к себе. Положите эту карточку Территории лицевой стороной вниз под пушку Нейтрала, которого Вы хотите подкупить. Эта карточка останется у этого Нейтрала и не может быть обменена на Подкрепление на протяжении всей игры.

Далее Вы двигаете пушку этого Нейтрала на один шаг. Так, например, если пушка находится в невовлеченной позиции, подвиньте ее к себе и Нейтралы станут Вашими союзниками. Если пушка находится в позиции, обозначающей союз с Вашим противником, передвиньте ее обратно на середину и нейтралы станут невовлеченными.

- Вы в праве отдать больше одной карточки за ход. Так, например, Нейтрал – союзник вашего противника, а Вы хотите сделать его своим союзником. Вы кладете ему 2 карточки Территорий, двигаете его пушку на 2 шага и он становится Вашим союзником.
- Вы в праве отдать карточки больше, чем только одному Нейтралу. Каждый раз, отдавая карточку Территории Нейтралу, Вы передвигаете его пушку на шаг ближе к себе.
- Вы не в праве давать карточки Нейтралу, уже имеющему 5 карточек – этот Нейтрал неподкупен.

Красные и Зеленые играют в игру с активными Нейтралами, используя Синих, Белых, Серых и Желтых Нейтралами. В свой ход Красные решают подкупить Желтых Нейтралов и кладут карточку Территории лицевой стороной вниз под желтую пушку. Затем они передвигают желтую пушку из невовлеченной позиции (посередине между ними и Зелеными) в позицию непосредственно перед собой, обозначая, что эта армия теперь их союзник.

2. Получение и Размещение Подкреплений

Подкрепления получаются и размещаются как и в обычной версии игры (см. стр. 6 – 8). Территории и Континенты во владении союзников не идут в счет при определении числа Подкреплений.

3. Подкрепление союзников

Каждый из Ваших союзников может получать Подкрепления. Выберите союзника и киньте 1 кубик, чтобы определить число получаемых им Подкреплений. Разместите это число Боевых Единиц на Территориях, принадлежащих этому союзнику. Вы можете либо разместить Боевые Единицы на одной из его Территорий, либо распределить их по нескольким Территориям. Повторите процедуру относительно всех союзников.

- Не обязательно подкреплять союзника, если Вы этого не хотите.

Risk ДЛЯ 2 УЧАСТНИКОВ

В инструкции расписано два разных способа игры в РИСК вдовем. В обоих случаях присутствуют нейтральные войска (Нейтралы), которые занимают на доске позиции вместе с двумя игроками.

В первой версии Нейтралы пассивны. Они не передвигаются и не нападают. Такие Нейтралы просто выполняют функцию препятствий на пути обоих игроков. Во второй версии Нейтралы активны и могут становиться союзниками любому из игроков.

Следуйте правилам РИСК Завоевание Мира на стр. 5 по 12 со следующими изменениями:

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Уничтожить противника.

РАСКЛАД

Игроки выбирают цвет и отсчитывают себе по 36 исходных Боевых Единиц. Каждой из 4 нейтральных армий отводится по 24 исходные Боевые Единицы.

Удалите 2 Картбланша из колоды карточек Территорий и перетасуйте оставшиеся карточки. Раздайте по 9 карточек Территорий каждому игроку и по 6 каждому Нейтралу. Доставшиеся карточки определяют какими Территориями игрок владеет во время начала игры. Теперь каждый игрок размещает по 1 Боевой Единице (фигуре Пехоты) на каждуой из Территорий, указанных в его карточках. Расположите также Боевые Единицы, принадлежащие 4 нейтральным армиям на Территориях, указанных на их карточках. После того, как все Территории окажутся таким образом присвоенными, верните розданные карточки и 2 Картбланша в колоду, перетасуйте ее и положите вблизи доски лицевой строной вниз.

Киньте кубики, чтобы выяснить кто первый разместит свои Подкрепления. Далее игроки по очереди размещают сразу по 3 Боевые Единицы за раз на Территориях, которыми они владеют (Вы можете разместить их все на одной Территории, либо распределить по разным), и затем по 1 Боевой Единице за каждого Нейтрала (на Территорию под их контролем).

Затем игроки кидают кубики для того, чтобы выяснить кто будет первым ходить. Бросок с наибольшими очками выигрывает.

ИГРА С ПАССИВНЫМИ НЕЙТРАЛАМИ

В этом варианте игры при нападении на войска Нейтралов за их оборну кидает Ваш противник. Войска Нейтралов остаются на доске до полного их уничтожения. Они не передвигаются, не получают Подкреплений и не нападают.

ИГРА С АКТИВНЫМИ НЕЙТРАЛАМИ

В активной версии игры Нейтралы не просто преграда на пути – они могут стать союзниками одного из игроков и менять свои союзы в течение игры.

Нейтралы могут поддерживать 3 вида отношений – невовлеченные, в союзе с игроком 1 или в союзе с игроком 2.

Для обозначения отношений Нейтралов в течение игры используйте пушку (фигура **Артиллерии) соответствующего цвета.**

Нейтралы начинают невовлеченными, поэтому поместите 4 пушки (соответствующие каждой из нейтральных армий) посередине между обоими игроками. В случае изменения отношений с Нейтралами, передвиньте пушку в сторону игрока, чьими союзниками они стали.

Подкрепление Территорий

Теперь, после того, как все Территории разобраны, можно начинать их подкрепление. Чем больше Боевых Единиц находится на Территории, тем легче ее защищать и тем легче с нее нападать.

Подкреплять Территории легко: всего лишь поместите одну из Боевых Единиц на Территорию, уже присвоенную Вами. Размещать Подкрепления на вражеской Территории нельзя. После того, как Вы разместили Подкрепления, следующий игрок подкрепляет одну из своих Территорий. Продолжайте по кругу до тех пор, пока исходные Боевые Единицы каждого игрока не будут задействованы.

Ограничения на число занимающих Территорию Боевых Единиц нет, однако, каждая Территория должна быть занята минимум одной Боевой Единицей. Таким образом Вы можете либо концентрированно подкреплять одну Территорию большим количесвом Боевых Единиц, либо же равномерно распределить Боевые Единицы по всем Вашим Территориям.

После того,как все разместили свои исходные Боевые Единицы на доске – да грянет бой! Каждый игрок снова кидает по кубику, чтобы выяснить кто начнет игру. Наибольший результат выигрывает и игра продолжается по часовой стрелке.

Последовательность Хода

Ход в РИСКе состоит из 4 этапов и должен выполняться, строго соблюдая следующую последовательность:

1. **Получение и Размещение Подкреплений** *(обязательно).*
2. **Сражение** *(по желанию).*
3. **Укрепление позиций** *(по желанию).*
4. **Получение карточки** *(только если за ход была завоевана хотя бы одна Территория).*

ЭТАП 1

Получение и Размещение Подкреплений

В начале хода Вы получаете дополнительные Боевые Единицы для подкрепления Ваших Территорий. Количество получаемых Подкреплений зависит от того, сколькими Территориями и Континентами Вы владеете и от того, какие наборы карточек Вы сдаете.

1. Подсчет Территорий: сначала подсчитывается количество Территорий, которыми Вы владеете и делится на 3 (остаток игнорируется). Таким образом определяется число полагающихся Вам Подкреплений.

Заметьте: Вы В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ получаете минимум 3 Подкрепления. Это значит, что даже если Ваши войска занимают 8 или менее Территорий, Вы все равно получаете 3 Подкрепления.

Зеленые владеют 13 Территориями. Они получают 4 Подкрепления.

Поскольку 13 поделить на 3 – это 4 ***(остаток игнорируется).***

Красные владеют 5 Территориями. Они получают 3 Подкрепления. 5 делить на 3 это 1, но игроки в любом случае получают минимум 3 Подкрепления.

Возьмите вычисленное количество Подкреплений из общего состава Боевых Единиц и поставьте их перед собой. Это исходное число Ваших Подкреплений.

2. Владение Континентами: Подкрепления также получаются за каждый Континент, находящийся в Вашем владении. Помните, Континентом является группа Территорий одного цвета. Самый обширный – Азия. Чтобы завладеть Континентом, нужно захватить на нем все Территории. Количество получаемых премиальных Подкреплений зависит от того, каким Континентом Вы владеете (см. таблицу Контенентов в нижнем левом углу игровой доски). Отсчитайте добавочные Подкрепления из общего состава Боевых Единиц и добавьте их к исходному числу Подкреплений перед Вами.

Игроки продолжают получать премиальные Подкрепления за владение Континентом, пока они занимают все Территории, составляющие этот Континент. В случае захвата одной единственной Территории другим игроком, право на получение премиальных Подкреплений исчезает.

3. Обмен карточек Территорий: возможен обмен карточек Территорий с целью получения дополнительных Подкреплений. Карточки Территорий приобретаются при завоевании вражеских Территорий (см. Этап 4 «Получение карточек Территорий» стр. 12). Карточки Территорий возможно обменивать только в комплектах. Комплект составляется из 3 карточек с одинаковыми эмблемами (3 Пехоты, 3 Кавалерии, 3 Артиллерии) или же из 3 карточек 3 разных эмблем, т.е. 1 Пехота, 1 Кавалерия, 1 Артиллерия. Если у Вас на руках Картбланш, он может быть засчитан как любой из родов войск.

У Зеленых на руках 2 карточки Кавалерии и 1 Картбланш. Картбланш может быть использован как Кавалерия, укомплектовывая таким образом 3 карточки.

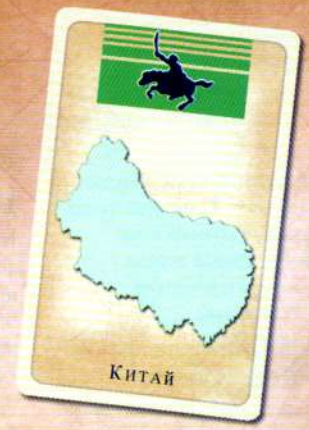
Если у Вас на руках 5 или более карточек, Вы обязаны обменять 1 или более комплектов карточек в свой ход.

Число Подкреплений, получаемое в обмен на комплекты карточек, зависит от того, сколько комплектов на данный момент было сдано. Посмотрите на номера ячеек таблицы Золотой Кавалерии в нижней части игрового поля. Они соответствуют числу дополнительных Подкреплений, получаемых в обмен на комплекты карточек. Первый сданный за игру комплект стоит 4 дополнительных Подкрепления. Следующий сданный комплект стоит 6 и т.д.

Когда Вы сдаете комплект карточек, возьмите количество дополнительных Подкреплений, обозначенное фигурой Золотой Кавалерии, а потом передвиньте эту фигуру на шаг вперед. Ее позиция теперь будет соответствовать количеству Подкреплений, которое получит следующий игрок в обмен на сданный комплект карточек. Добавьте дополнительные Подкрепления к исходному количеству Ваших Подкреплений и положите комплект карточек в стопку сброшенных карт.

ЭТАП 4

Получение карточки Территории



Если Вы завоевали хотя бы 1 вражескую Территорию за свой ход, Вы получаете карточку Территории. Вытяните ее сверху колоды и добавьте к карточкам у Вас на руках. В независимости от числа завоеванных Территорий, за ход возможно получить лишь 1 карточку этим способом.

После этого ход переходит к следующему игроку.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игрок, уничтоживший все войска своих противников и таким образом завладевший всеми 42 Территориями, захватил мир и выигрывает игру.

Выход из игры одного из игроков

Если в результате успешного вторжения Вы уничтожаете войска другого игрока (т.е. у него на доске не остается ни одной фигуры), он выбывает из игры. В награду Вы наследуете все карточки Территорий этого игрока (если они у него были). Добавьте эти карточки к имеющимся у Вас на руках.

Если у Вас таким образом оказывается 5 или более карточек Территорий, Вы ОБЯЗАНЫ НЕЗАМЕДЛИТЕЛЬНО обменять столько комплектов, сколько требуется (т.е. пока их не станет 4 или менее) и получить за них добавочные Подкрепления. Разместите эти Подкрепления на своих Территориях, прежде чем продолжить ход.

ЭТАП 3

Укрепление позиций

После того, как Вы закончили все нападающие действия, можно осуществить укрепление («свободный ход») Ваших войск. Таковым является передвижение войск из одной Территории в другую в целях защиты линии фронта или группировки сил к следующему заходу.

(Если Вы решаете не укреплять позиций в свой ход, переходите сразу к 4^{ому} этапу).

Чтобы укрепить позиции, Вы можете передвинуть любое количество Боевых Единиц с одной Территории на другую, «связанную с ней» Территорию, при условии, что первая Территория не останется пустой. Территории являются «связанными», если они смежные или если все Территории между ними находятся в Вашем владении. **Проходить через вражеские Территории нельзя.**

В конце своего хода Синие решают укрепить Восточную Европу войсками из Индонезии через Сиам, Индию и Афганистан. Поскольку они занимают все перечисленные Территории, которые образуют корридор из дружественных Территорий, Индонезия и Украина «соединены» в смысле возможности укрепления.

Красные оказались первыми, кто сдал комплект из 3 карточек. Они получают 4 дополнительных Подкрепления, как это обозначено Золотой Кавалерией, и затем подвигают Золотую Кавалерию на шаг вперед к числу 6. Следующий игрок, сдавший комплект из 3 карт, получит таким образом 6 дополнительных Подкреплений.

4. Размещение Подкреплений: После того, как Подкрепления собраны, Вы должны все их задействовать на Территориях, которыми Вы обладаете. Можно по желанию разместить все Подкрепления на одной Территории или же распределить их по разным Территориям.

ЭТАП 2.

Сражение

После того, как все Подкрепления задействованы, можно готовить нападение.

(Если Вы решите вообще не нападать в свой ход, этап 2 опускается).

Вы можете попытаться захватить любую Территорию, принадлежащую другому игроку, в случае если:

1. Эта Территория граничит с одной из Ваших или связана с ней морским путем (например, как Сиам с Индонезией).

И

2. У Вас как минимум 2 Боевые Единицы на Территории, с которой осуществляется нападение (1 Боевая Единица должна оставаться в тылу, чтобы защищать Территорию, с которой Вы нападаете).

МАКСИМАЛЬНОЕ число Боевых Единиц, которое имеет право использовать в сражении нападающая сторона – 3, в независимости от того, сколько Боевых Единиц находится на Территории, с которой осуществляется нападение.

Число Боевых Единиц, имеющее право участвовать в нападении:

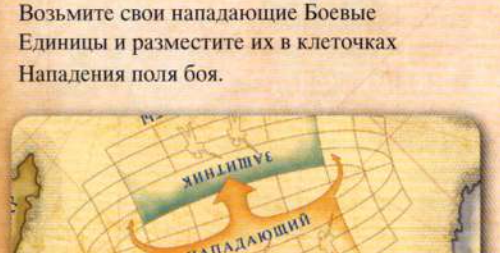
Кол.-во Единиц на Территории атакующего	Кол.-во Единиц, допускающихся к нападению
1	Нападение не разрешено
2	1
3	1 или 2
4 или более	1, 2 или 3

Важно! Вторжение – это нападение на одну отдельно взятую Территорию и оно может состоять из одного или нескольких сражений. Вторжение продолжается до тех пор, пока Территория не окажется захваченной, либо пока нападающая сторона не откажется от него. При возможности разрешается осуществлять более одного вторжения за ход.

Для того, чтобы начать вторжение в свой ход, Вы должны объявить следующее:

1. Территорию, с которой Вы нападаете
2. Территорию, на которую Вы нападаете
3. Число Боевых Единиц, которое Вы собираетесь использовать в нападении

Возьмите свои нападающие Боевые Единицы и разместите их в клеточках Нападения поля боя.



Клеточки Нападающего на поле боя.

Далее Защитник решает сколько отрядов ему использовать при защите Территории и размещает их в клеточках Защиты поля боя.

Заметьте: Защищаться можно 1 или 2 Боевыми Единицами. На Территории может быть расположено большее число Боевых Единиц, но 2 – это максимальное число сил, которые могут быть привлечены к обороне во время сражения.

Клеточки Защитника на поле боя.

Порядок сражения

Важно! Сражение – это 1 бросок кубиков (со стороны Нападающего и со стороны Защитника) в течении вторжения. Помните, вторжение может состоять из одного или нескольких сражений.

Каждая сторона кидает по 1 кубику за каждую Боевую Единицу, нападающую или защищающуюся. Оба игрока кидают кубики одновременно (красные – Нападающий, белые – Защитник). После чего результаты сравниваются.

Кубик с НАИВЫСШИМИ очками со стороны Нападающего сравнивается с кубиком с НАИВЫСШИМИ очками Защитника. Большее из этих чисел выигрывает и проигравший убирает одну Боевую Единицу с поля боя. Побежденную Боевую Единицу следует отставить назад, к незадействованным фигурам этого рода войск.

Важно: В случае ничьи Защитник ВСЕГДА выигрывает.

Если оба игрока кидают больше 1 кубика, между собой сравниваются и вторые по величине результаты. Аналогично, проигравший теряет одну Боевую Единицу.

Синие (наступают) выкидывают 3 и 2 очка. Красные (защищаются) выкидывают 6 и 2. Игроки сравнивают самые удачные кубики: Синие 3, а Красные 6. Красные выигрывают и Синие убирают одну из своих Боевых Единиц с поля боя. Теперь игроки сравнивают вторые по удачности результаты: Синие 2 и Красные 2. Поскольку при ничье Защитник всегда выигрывает, Красные выигрывают и Синие убирают одну из своих Боевых Единиц с поля боя.

Когда сражение закончилось, все оставшиеся Боевые Единицы возвращаются на свои соответствующие Территории на доске. Нападающий может теперь выбрать:

- отказаться от вторжения в эту Территорию
- вторгнуться в другую Территорию
- продолжать вторжение в Территорию, которую он атаковал в предыдущем сражении
- закончить боевой этап своего хода

Заметьте: Между сражениями можно менять Территорию, с которой Вы нападаете и продолжать вторжение с другой Территории.

Синие пытались занять Египет, нападая из Северной Африки, но теперь у них там осталась всего одна Боевая Единица. Однако, у них есть 10 Боевых Единиц в Восточной Африке, которая тоже граничит с Египтом. Таким образом, они могут продолжать вторжение в Египет на Восточно-Африканском фронте.

Успешное Вторжение и Захват

Если в течение Сражения были уничтожены все оборонительные Боевые Единицы, Ваше Вторжение успешно и Вы захватываете эту Территорию. Вводите войска, которые участвовали в выигрышном Сражении, с поля боя в (таким образом завоеванную) Территорию.

В награду Вы теперь можете ввести любые дополнительные войска из нападавшей Территории в поддержку участникам сражения. Однако, помните, что хотя бы одна Боевая Единица должна оставаться на Территории, с которой осуществлялась атака. На протяжении всей игры не должно быть такого момента, когда любая из Территорий оставалась бы пустой.

Заметьте: Перед объявлением нового Вторжения все дополнительные войска должны быть передвинуты.