



RISK

THE GAME OF GLOBAL DOMINATION®

بازی سلطه بر جهان

محتویات بازی:

تخته بازی - ۵ ارتش هرکدام با ۴۰ پیاده نظام، ۱۲ سواره نظام
و ۸ توپخانه - یک دسته کارت ۴۳ تایی

بازی ریسک

فتح قلمرو های جهان هدف این بازی هیجان انگیز و غیر قابل پیش بینی است . یادگیری این بازی آسان تر از آن چیزی است که فکر می کنید .

در بازی ریسک لزومی ندارد قوانین زیادی را یادگیرید، و این باعث می شود که با تمرکز بیشتری مشغول بازی خود شوید. این یکی از ویژگی هایی است که باعث می شود این بازی خیلی پرترفدار باشد.

در این بازی باید تصمیم بگیرید که ارتش خود را در کدام قلمرو قرار دهید، به کجا باید حمله کنید به چه کسی باید حمله کنید و چه زمانی باید حمله کنید.

اگر در این بازی تازه کار هستید به شما پیشنهاد می کنیم از بازی مقدماتی شروع کنید، نسخه ای که برای بازیکنان تازه کار طراحی شده است . این نسخه همچنین برای بازیکنانی که خواهان بازی سریع تری نیز هستند پیشنهاد می شود.

نحوه اجرای بازی :

به طور مختصر، شما قلمرو ها را با قرار دادن ارتش های خود در آن ها کنترل می کنید. شما در ابتدای نوبت بازی خود ارتش های بیشتری میگیرید و به تخته بازی اضافه می کنید. از ارتش ها برای حمله به قلمروهای دیگر بازیکنان استفاده می کنید. در پایان دور شما، ارتش های خود را برای دفاع از قلمروهای خود منظم کنید و اگر حمله ی موفق داشته باشید می توانید یک کارت نیز بکشید.



نگاهی به بازی

بازی ریسک از چندین بخش تقسیم شده است که در زیر به توضیح بخش های مختلف آن می پردازیم.



توجه کنید بعضی از قلمروها به وسیله خطوط دریایی به هم وصل شده اند.

نقشه بازی به ۴۲ قلمرو تقسیم شده است که توسط مرز و یا خطوط دریایی به هم متصل شده اند. در طول بازی ارتش شما می تواند به ارتش های رقبای شما که با شما هم مرز هستند حمله کنند.

این ۴۲ قلمرو در ۶ قاره به رنگ های مختلف قرار دارند: آمریکای شمالی (زرد)، آمریکای جنوبی (قرمز)، اروپا (آبی)، آفریقا (قهوه ای)، آسیا (سبز)، استرالیا (بنفش). اگر در ابتدای نوبت خود یک قاره به طور کامل در اختیار شما باشد ارتش های بیشتری به عنوان جایزه به شما داده می شود.

هرچقدر بیشتر در جنگ ها پیروز شوید ارتش های بیشتری به عنوان جایزه به شما داده می شود. زمانی که تعداد ارتش های شما در صفحه زیاد شده باشد می توانید جای ۵ پیاده نظام خود را با ۱ سواره نظام عوض کنید، و یا جای ۱۰ پیاده نظام خود را با ۱ توپخانه عوض کنید.

ارتش ها

در این بازی ۵ ارتش با رنگ های مختلف وجود دارند. هر ارتش شامل ۳ نوع ارتش یا ارزش های مختلف هستند.



پیاده نظام
۱ ارتش



سواره نظام
۵ ارتش



توپخانه
۱۰ ارتش



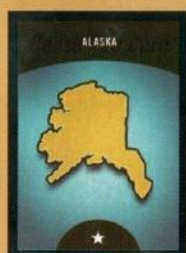
تاس مهاجم



تاس مدافع



تاس مشکی برای حمله و تاس قرمز برای دفاع از قلمرو ها



کارت قلمرو (تعداد ۴۳)



کارت آتش بس (تعداد ۱)



کارت مرجع (تعداد ۲)

کارت قلمرو

هرکدام از این کارت ها یک قلمرو را نشان می دهد، هرچند یک یا دو ستاره. در طول بازی از کارت های خود برای دریافت ارتش های بیشتر در شروع نوبت خود استفاده کنید.

کارت آتش بس

دسته کارت ها شامل یک کارت آتش بس می باشد که فقط در نسخه بازی مقدماتی مورد استفاده قرار می گیرد. این کارت در درون دسته کارت ها قرار می گیرد و زمانی که بیرون کشیده شد بازی بلافاصله تمام می شود. فعلا این کارت را از دسته کارت ها جدا کنید.

کارت مرجع

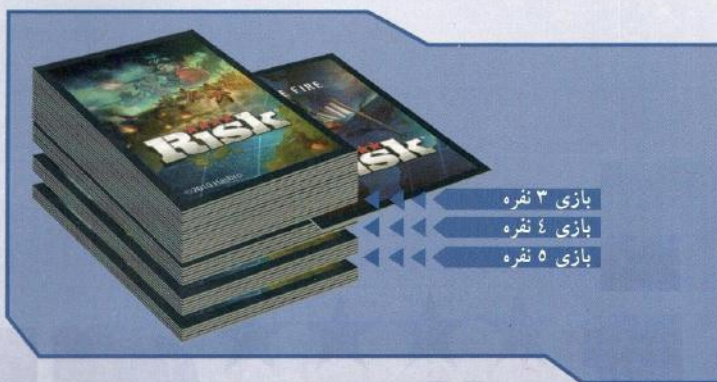
این کارت ها برای بازیکنان مبتدی مفید است. یک شمت کارت نشان می دهد که در نوبت خود باید چه کار کنید و سمت دیگر راهنمایی برای گرفتن ارتش های جدید در ابتدای نوبت شماست. این کارت ها را از دسته کارت ها جدا کنید و در طول بازی از آن ها به عنوان راهنمای بازی استفاده کنید.

معرفی قوانین بازی (برای ۳ تا ۵ نفر)

یادگیری این بازی برای کسانی که برای اولین بار بازی می کنند بسیار سریع و آسان است. شما در نوبت خود انتخاب های زیادی خواهید داشت، پس اگر اولین بار است که این بازی را انجام می دهید و برنده نشدید نا امید نشوید. بازی کنید تا یاد بگیرید کدام استراتژی برای شما مناسب تر است.

آماده سازی

- ۱- هر بازیکن یک ارتش رنگی را انتخاب می کند، و در کنار خود در بیرون از صفحه بازی قرار می دهد.
- ۲- هر بازیکنی که تاس بیشتری بیاورد بازی را شروع می کند و بازی به صورت ساعتگرد ادامه پیدا می کند.
- ۳- کارت های قلمرو را بر بزنید و آن ها را بین تمام بازیکنان پخش کنید. در بازی ۴ یا ۵ نفره بعد از تقسیم کارت ها به طور مساوی بین تمام بازیکنان ۲ کارت اضافه باقی خواهد ماند که هر کدام از آن ها را به دو بازیکنی که بازی را آخر از همه شروع می کنند می دهیم.
- ۴- تمام بازیکنان به کارشان نگاه کنند. برای کارت های تک ستاره یک ارتش پیاده نظام در قلمرو مورد نظر قرار دهید و برای کارت های دو ستاره، دو پیاده نظام در قلمرو مورد نظر قرار دهید. (مطمئن شوید که حتما پیاده نظام در قلمرو های مورد نظر قرار دهید). در ادامه ی بازی زمانی که تعداد پیاده نظام ها در صفحه بازی زیاد شد می توانید پیاده نظام ها را (به ارزش ۱ ارتش) با سواره نظام (به ارزش ۵ ارتش) و یا با توپخانه (به ارزش ۱۰ ارتش) تعویض کنید.
- ۵- حالا تمام کارت های بازیکنان را بگیرید و دوباره بر بزنید. کارت آتش بس را به صورت تصادفی درون دسته ی کارت ها قرار دهید. تصویر زیر به صورت تقریبی نشان می دهد که کارت آتش بس را باید در کجای دسته ی کارت ها قرار دهید. جای کارت آتش بس نیاز نیست کاملاً درست باشد.



شروع بازی

هدف بازی: اولین بازیکنی باشید که در پایان نوبت خود تعداد مشخصی از قلمروها را تصاحب کرده باشید. تعداد دقیق قلمروها به تعداد بازیکنان بستگی دارد، به جدول زیر نگاه کنید:

تعداد قلمروهای مورد نیاز برای بردن بازی	تعداد بازیکنان
25	3
20	4
15	5

آتش بس: اگر بازیکنی کارت آتش بس را از درون دسته ی کارت ها بیرون بکشد بازی بلافاصله تمام می شود و بازیکنی که صاحب بیشترین قلمرو است برنده ی بازی می شود.

در نوبت خود باید چه کاری انجام دهید:

در زیر ۴ عملی که بازیکنان باید در نوبت خود انجام دهند آمده است.

1. Place Your Troops

۱ - ارتش های خود را در صفحه قرار دهید.

2. Add Troops

۲ - حمله کنید.

3. Maneuver Your Troops

۳ - ارتش های خود را جابجا کنید.

4. Draw Cards

۴ - اگر میتوانید یک کارت بکشید.

1. Place Your Troops

۱ - ارتش های خود را در صفحه قرار دهید.

اولین کاری که در نوبت خود باید انجام دهید این است که بفهمید چند ارتش جدید باید به قلمروهای خود اضافه کنید. همیشه حداقل ۳ ارتش جدید می توانید به قلمروهای خود اضافه کنید. اگر در بازی خوب پیش بروید ارتش های بیشتری را به عنوان جایزه دریافت می کنید.

در هر دور از بازی که نوبت به شما میرسد ۳ پیاده نظام بگیرید و ببینید آیا می توانید ارتش های بیشتری در صفحه بازی اضافه کنید.

همانطور که در کارت راهنمای شما نوشته شده است، ۳ روش برای اضافه کردن ارتش های بیشتر به قلمروهای شما در صفحه بازی وجود دارد:

جایزه برای تصاحب قلمروها: اگر ۱۲ تا ۱۴ قلمرو را کنترل کنید، ۱ ارتش اضافه دریافت می کنید؛ اگر ۱۵ تا ۱۷ قلمرو را کنترل کنید، ۲ ارتش اضافه دریافت می کنید و..... فقط کافیست قلمروهای خود را بشمارید و با توجه به جدول زیر ببینید که چند ارتش اضافه می توانید به قلمروهای خود در صفحه اضافه کنید.

TROOPS FOR TERRITORIES

12-14	15-17	18-20	21-23	24-26	27-29	30-32	33-35	36-39	40-42
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10

جایزه برای تصاحب قاره: اگر موفق شوید تمام قلمروهای موجود در یک قاره را تصاحب کنید ارتش های بیشتری به عنوان جایزه دریافت می کنید (بر اساس بزرگی قاره ها تعداد ارتش های جایزه از ۲ تا ۷ متغیر هستند). تعداد ارتشی که به عنوان جایزه برای هر قاره در نظر گرفته شده است در کنار نام آن قاره در روی صفحه نوشته شده است.

نکته استراتژیک

سعی کنید در شروع بازی حداقل یک قاره را فتح کنید. این کار باعث می شود که در نوبت خود را با ارتش های بیشتری شروع کنید.



جایزه برای تبدیل کارت ها: در طول بازی و با فتح هر قلمرو یک کارت دریافت می کنید. شما می توانید در هر زمان از بازی در ابتدای نوبت خود این کارت ها را به ارتش تبدیل کنید و به قلمرو های خود اضافه کنید. جدول تبدیل کارت ها در صفحه بازی به شما می گوید که برای هر تعداد کارت (با توجه به تعداد ستاره های موجود روی کارت) چند ارتش می توانید دریافت کنید. به مثال زیر توجه کنید:

نکته استراتژیک

کارت های خود را برای دریافت ارتش های بزرگتر ذخیره کنید.



TROOPS FOR CARDS					
★	★	★	★	★	★
2	2	5	10	8	21
3	4	6	13	9	25
4	7	7	17	10	30

با تبدیل این سه کارت با مجموع ۴ ستاره روی آن ها می توانید ۷ ارتش دریافت کنید.

ارتش های خود را در کجا قرار دهیم: هر بار در ابتدای نوبت خود بعد از گرفتن ارتش های جایزه باید تصمیم بگیرید که ارتش های خود را به کدام قلمرو اضافه کنید. هیچوقت نمیتوانید ارتش های خود را در قلمرو دشمن بگذارید. تصمیم با شماست که آیا می خواهید تمام ارتش های خود را در یک قلمرو بگذارید یا اینکه آن ها را بین قلمرو های مختلف پخش کنید.

۲. حمله:

حمله کردن مهمترین بخش نوبت شماست. اینجا زمانست که باید تصمیم بگیرید به کدام بازیکن و به کدام قلمرو حمله کنید و چه زمانی دست از حمله کردن بردارید. شما در نوبت خود به هر تعداد قلمروی که دوست دارید می توانید حمله کنید و یا اصلا در نوبت خود حمله ای نکنید. تصمیم با خودتان است.

یک قلمرو را انتخاب کنید: یکی از قلمروهایی که در تصاحب شماست را انتخاب کنید و یکی از قلمروهایی دشمن که در همسایه ی خاکی یا دریایی قلمروی شماست را برای حمله کردن انتخاب کنید. شما در یک لحظه فقط می توانید به یک قلمرو حمله کنید، و یا فقط یک دشمن می تواند به شما حمله کند.

ارتش های مهاجم را وارد خاک حریف کنید: تعداد ارتش هایی که با آن ها می خواهید به خاک حریف حمله کنید را مشخص کنید و آن ها را وارد قلمرو حریف کنید. شما در یک لحظه بیشتر از ۳ ارتش نمی توانید وارد خاک قلمرو حریف کنید. مهم نیست شما در قلمرو خود چند ارتش دارید، فقط می توانید با ۱، ۲ یا ۳ ارتش به قلمرو دشمن حمله کنید.

ارتش محافظ: نکته ی بسیار مهم در زمان حمله شما این است که هیچوقت نمی توانید قلمرو خود را خالی از نیرو کنید. حداقل یک ارتش در آنجا و برای دفاع باید نگه دارید. زمانی که شما ارتش های خود را برای حمله از قلمرو خود وارد قلمرو حریف می کنید، حداقل یک ارتش باید در قلمرو خود باقی بگذارید. (این به این معنی است که اگر شما در قلمرو خود ۳ ارتش دارید حداکثر می توانید با ۲ ارتش به قلمرو دشمن حمله کنید.)

زمان دفاع مدافع است: بازیکن مدافع به هر تعداد ارتش در قلمرو خود داشته باشد، ۱ یا ۲ ارتش را برای دفاع از قلمرو خود انتخاب می کند. برخلاف مهاجم، مدافع می تواند تا آخرین ارتش خود برای دفاع از قلمرو خود استفاده کند و لازم نیست کسی به عنوان ارتش محافظ وجود داشته باشد.

حالا شما ۲ و ۱ یا ۳ مهاجم در مقابل ۲ مدافع دارید. می توانید جنگ را شروع کنید. مثال زیر را ببینید.

مثال حمله

روسیه با ۳ ارتش به اسکاندیناوی حمله می کند و اسکاندیناوی با ۲ ارتش دفاع می کند.

تاس بریزید: بازیکن مهاجم به ازای هر یک ارتش خود که در جنگ شرکت می کند یک تاس مشکی می ریزد و بازیکن مدافع به ازای هر یک ارتش خود که در جنگ شرکت می کند یک تاس قرمز می ریزد. تمام تاس ها باید در سک زمان ریخته شوند.

نتیجه جنگ: تاس های مشکی و سفید را به ترتیب عدد از بزرگتر به کوچکتر جفت کنید. سپس برای هر جفت تاس اعمال زیر را انجام دهید.

- اگر تاس مهاجم بزرگتر است، یکی از ارتش های مدافع را از بازی خارج کنید.

- اگر تاس های مدافع و مهاجم برابر هستند یکی از ارتش های مهاجم از بازی خارج می شود.

- اگر تاس کدافه بزرگتر است، یکی از ارتش های مهاجم از بازی خارج می شود.

بعد از اینکه نتیجه تاس ها مشخص شد جنگ تمام می شود. به مثال زیر توجه کنید:

زمانی که ارتش های مهاجم و مدافع برابر نیستند: در اکثر مواقع بازی تعداد تاس هایی که مدافع و مهاجم میریزند با توجه به تعداد ارتش های آن ها با هم برابر نیستند، به این معنی که ۱ یا ۲ تاس نمی تواند با تاسی با رنگ مخالف جفت شوند. در این مواقع فقط کفایت تاس های اضافه را حذف کنید. (دقت کنید تاس هایی حذف می شوند که شماره پایین تری دارند).

مثال جنگ

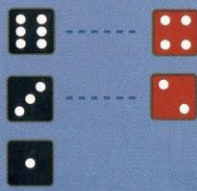
در این مثال روسیه با ۳ ارتش به اسکاندیناوی حمله کرده است. بنابراین روسیه ۳ تاس مشکی می ریزد (هر تاس مشکی برای یک ارتش مهاجم). اسکاندیناوی ۲ تاس قرمز می ریزد (هر تاس قرمز برای یک ارتش مدافع). تاس ها از بیشترین شماره به کمترین شماره جفت می شوند. و هر تاس با جفت خودش مقایسه می شود.

۱- شش مشکی، چهار قرمز را شکست می دهد، بنابراین اسکاندیناوی یکی از ارتش های خود را از دست می دهد.

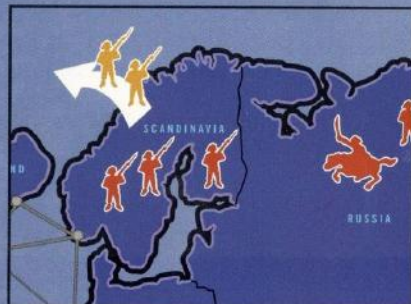
۲- سه مشکی، ۲ قرمز را شکست می دهد، بنابراین اسکاندیناوی یکی از ارتش های خود را از دست می دهد.

۳- تاس مشکی جفت نشده نادیده گرفته می شود.

روسیه ۲ ارتش مدافع در اسکاندیناوی را پاکسازی کرد تا پیروز جنگ شود و قلمرو اسکاندیناوی را مال خود کند.



خارج کردن ارتش های بازنده



مدافع در قلمرو اسکاندیناوی هر دو ارتش خود را در جنگ از دست می دهد. و از آنجاییکه هیچ ارتشی از مدافع در این قلمرو باقی نمانده است، مهاجم این قلمرو را فتح می کند.

چه کسی قلمرو را کنترل می کند؟

چیزی که بعد از حمله اتفاق می افتد به تعداد ارتش های باقی مانده در قلمرو مدافع بستگی دارد.

- اگر یک یا چند ارتش مدافع در قلمرو ای که به آن حمله شد باقی ماند، او قلمرو را نگه می دارد و ارتش های مهاجم باقی مانده به قلمرو خود بر می گردند.

- اگر هیچ ارتشی از مدافع در قلمرو باقی نماند، مهاجم برنده ی جنگ است و قلمرو را تصاحب می کند. در این زمان شما باید تمام ارتش های خود را که وارد قلمرو حریف شده بودند و در جنگ پیروز شدند، در قلمرو حریف نگه دارید. و همچنین اگر مایل بودید می توانید ارتش های بیشتری را از قلمرو خود که از آن حمله کردید به قلمروی که تازه فتح کردید اضافه کنید.

مثال: بعنوان مثال شما ۱۵ ارتش در قلمرو مهاجم خود دارید و فقط می توانید حداکثر ۳ ارتش خود را به قلمرو دشمن برای جنگ بفرستید. شما پیروز جنگ می شوید و ارتش های باقی مانده خود را در قلمرو جدیدی که به تازگی فتح کردید باقی می گذارید. شما هنوز ۱۲ ارتش در قلمرو مهاجم خود دارید. شما می توانید حداکثر ۱۱ ارتش از این ۱۲ ارتش خود را به قلمرو جدید منتقل کنید. شما نمی توانید تمام ۱۲ ارتش را به قلمرو جدید منتقل کنید، چون همیشه ۱ ارتش به عنوان محافظ قلمرو باید باقی بماند.

منتقل کردن ارتش ها



مهاجم ۳ ارتش خود را در قلمرو جدید نگه می دارد و همچنین ۱۵ ارتش را از قلمرو مهاجم به قلمرو جدید اضافه می کند. و ۱ ارتش خود را به عنوان محافظ قلمرو نگه می دارد.

اگر بخواهید می توانید باز هم حمله کنید: چه در جنگ برنده شوید و چه بازنده می توانید در نوبت خود باز هم حمله کنید، می توانید به همان قلمرو ای که به تازگی حمله کردید و موفق به تصاحب آن نشدید دوباره حمله کنید، یا می توانید به دیگر قلمرو دشمن حمله کنید. هر زمان که تصمیم به حمله گرفتید فقط قوانین حمله را دنبال کنید.

چند بار می توانید حمله کنید؟ این کاملاً به شما بستگی دارد. شما می توانید در نوبت خود اصلاً حمله ای نکنید. شما می توانید یکبار به یک قلمرو حمله کنید و یا چندین بار به همان قلمرو حمله کنید. شما می توانید به هر تعدادی که خواستید به قلمروهای متعددی حمله کنید. تنها زمانی نمی توانید به حمله کردن ادامه دهید که در تمام قلمروهای شما فقط یک ارتش باقی مانده باشد.

اگر آخرین قلمرو خود را از دست دادید چه اتفاقی می افتد؟ این اتفاق ممکن است به دلیل بدشانسی، استراتژی بد و یا بی تجربگی برای شما بی افتد. در این صورت شما از بازی خارج می شوید و باید تمام کارت های خود را (اگر داشته باشید) به بازیکنی بدهید که شما را از بازی خارج کرد.

۳. ارتش خود را جابجا کنید

زمانی که در نوبت خود آخرین حمله را هم انجام دادید، یک شانس خواهید داشت تا ارتش های خود را جابجا کنید و در موقعیت های بهتری قرار دهید. معمولاً بازیکنان بعد از پایان حمله های خود، ارتش های خود را در حالت دفاعی قرار می دهند چون نوبت بازی بعد از آن ها به بازیکنان دیگر می رسد. یا ممکن است آن ها را در حالت هجومی قرار دهید تا در دور بعدی نوبت خود به حریفان خود حمله کنید. با بالا رفتن تجربه شما در این بازی در چیش مهره های خود به صورت تهاجمی یا تدافعی عملکرد بهتری خواهید داشت.

چگونه ارتش های خود را جابجا کنید: از یکی از قلمرو های خود به هر تعداد ارتشی که دوست دارید می توانید بردارید. و همه ی آن ها را به یکی دیگر از قلمرو های خود منتقل کنید (توجه کنید که قلمرو های مقصدو مبداء باید توسط مرزهای خاکی یا دریایی به هم متصل باشند. شما نمیتواند نیروهای خود را با عبور دادن از قلمروهای دشمن جابجا کنید).

جایجایی ارکش ها



زمانی که مهاجم آخرین حمله خود را انجام داد و تصمیم نداشت حمله دیگری انجام دهد، نیروهای خود را جابجا می‌کند. در این مثال ارتش خود را سمت استرالیا احساس خطر می‌کند. بنابراین بازیکن مهره قرمز تصمیم می‌گیرد که نیروهای خود را برای دفاع به هند منتقل کند و از آنجا بیک بازیکن قرمز مالک اسکندریانوی، روسیه، افغانستان و هند است، بنابراین می‌تواند ارتش خود را از اسکندریانوی به هند منتقل کند.

۴. اگر می‌توانید یک کارت بکشید

اگر شما یک قلمرو یا بیشتر را در هر دور شکست دهید، در پایان دست خود بالاترین کارت را می‌توانید بکشید و به کارت های هود اضافه کنید. (کارت های هود را مخفی نگه دارید.) اگر نتوانید هیچ قلمرو ای را در دست خود فتح کنید نمی‌توانید کارتی را بکشید. هرچند قلمرو ای که فتح کنید نمی‌توانید در یک دست بیشتر از یک کارت بکشید.

نکته ی استراتژیک

تلاش کنید در هر نوبت بازی خودتان حداقل یک قلمرو را فتح کنید، تا بتوانید در پایان نوبت خود یک کارت بکشید. شما می‌توانید در نوبت بعدی خود این کارت ها را به ارتش تبدیل کنید.

چطور برنده شوید

اگر در پایان دست خود به تعداد قلمرو های مورد نیاز برای پیروزی دست پیدا کردید شما برنده اید. تعداد قلمرو های مورد نیاز برای پیروزی به تعداد بازیکنان بستگی دارد. به جدول زیر نگاه کنید.

تعداد قلمرو های مورد نیاز برای پیروزی	تعداد بازیکن
25	3
20	4
15	5

یا ...

اگر کارت آتش پس را در پایان دست خود بکشید بازی بلافاصله تمام می‌شود، و بازیکنی که بیشترین قلمرو ها را تصاحب کرده باشد برنده بازی است. اگر تعداد قلمرو ها مساوی باشد بازیکنی که ارتش های بیشتری در صفحه بازی دارد برنده است.



قوانین بازی کلاسیک ریسک (۳ تا ۵ نفره)

قوانین بازی کلاسیک ریسک شبیه بازی مقدماتی آن است فقط با چند تغییر جزئی که در زیر بیان شده است.

ارتش‌ها

- در بازی کلاسیک ریسک به جای اینکه قلمرو ها به طور شانسی به بازیکنان داده شود خود آن ها به نوبت قلمروهای خود را انتخاب می کنند.
- تمام بازیکنان باید تعدادی ارتش در قلمرو های خود قرار دهند، تعداد این ارتش ها بستگی به تعداد بازیکنان بازی دارد، به جدول زیر نگاه کنید.

تعداد بازیکنان	تعداد ارتش‌ها در شروع بازی
3	35
4	30
5	25

- بازیکنان برای انتخاب اینکه چه کسی بازی را شروع می کند تاس می اندازند و بازی به صورت ساعتگرد می چرخد.
- بازیکنان یکی یکی، یک ارتش در یک قلمروی خالی می گذارند تا آن را تصاحب کنند، به این کار ادامه دهید تا تمام ۴۲ قلمرو توسط بازیکنان فتح شوند.
- دوباره بازیکنان باید یکی یکی ارتش های خود را در قلمرو ها قرار دهند، اما اینبار فقط می توانند ارتش های خود را در قلمرو هایی بگذارند که از قبل تصاحب کردند، تا ارتش های خود را در آن قلمرو قوی تر کنند. شما می توانید تمام ارتش های خود را در یک قلمرو قرار دهید و یا به صورت متناسب آن ها را پخش کنید.
- بعد از اینکه تمام بازیکنان تمامی ارتش های خود را در بازی قرار دادند اولین بازیکن بازی را شروع می کند.
- کارت آتش بس را از دسته کارت ها خارج کنید. این کارت در بازی کلاسیک مورد استفاده قرار نمی گیرد.

نحوه برنده شدن

شما زمانی برنده بازی می شوید که تمام ۴۲ قلمرو را فتح کرده باشید، یعنی باید تمام بازیکنان را از بازی خارج کنید.

در نسخه ی طولانی تر این بازی ممکن است دسته کارت ها به طور کامل تمام شود، بنابراین کارت ها را بر بزنید و دوباره استفاده کنید.

قوانین بازی ۲ نفره

در بازی ۲ نفره هم هر پنج رنگ ارتش در بازی شرکت می کنند. هر بازیکن یک ارتش را انتخاب می کند و ۳ ارتش بیطرف در بازی حضور دارند. در زمانی از بازی شما ممکن است از آنها فاصله بگیرید و گاهی ممکن است به آن ها حمله کنید.

تمام قوانین بازی ۳ تا ۵ نفره برای این بازی نیز اجرا می شوند مگر آنکه خلاف آن ذکر شود.

هدف بازی : اولین بازیکنی باشید که در پایان دست خود حداقل ۳۰ قلمرو را فتح کرده باشید و یا بقیه بازیکنان را حذف کنید.

شروع بازی

هر بازیکن یک رنگ ارتش را انتخاب می کند و سه ارتش باقی مانده، ارتش های بیطرف هستند.

کارت آتش پس را از کارت های قلمرو جدا کنید. کارت ها را ورق بزنید و به هر بازیکن ۱۲ کارت دهید. بازیکنان به تعداد ستاره هایی که روی کارت های آن ها قرار دارد در قلمرو مشخص شده در کارت ارتش های پیاده نظام را قرار دهند. یک سرباز برای کارت های تک ستاره و دو سرباز برای کارت های ۲ ستاره.

برای هر یک از ارتش های بیطرف ۶ کارت جدا کنید.
برای هر یک از ارتش های بی طرف با توجه به تعداد ستاره های آن ها روی کارت یک یا دو ارتش پیاده نظام در قلمرو آنها قرار دهید.

همه ی کارت ها را جمع کنید و با هم بر بزنید.

یک سرباز از هر ارتش بیطرف را در کنار صفحه بازی قرار دهید. سه کارت قلمرو را برای هر یک از ارتش های بی طرف جدا کنید و بدون اینکه آن ها را ببینید رو به زمین قرار دهید.

تاس بیاندازید و هر بازیکنی که عدد بزرگتری بیاورد بازی را شروع می کند.



در نوبت شما

در ابتدای نوبت بازی شما، قبل از اینکه مانند بازی چند نفر بازی را شروع کنید لازم است که یک کار اضافه انجام دهید: ۳ سرباز به هر یک از ارتش های بی طرف اضافه کنید، این ۳ سرباز ممکن است در ۱، ۲ و ۳ قلمرو توسط ارتش بی طرف کنترل شوند. شما نمی توانید به بیشتر از یک ارتش بی طرف سرباز اضافه کنید.

یک ارتش بی طرف را حذف کنید

اگر آخرین قلمروی که توسط یک ارتش بی طرف کنترل می شود را شکست دادید، و آن ارتش را از بین بردید ۳ کارتی که زیر سرباز آن ارتش در ابتدای بازی قرار دادید مال شما می شود. آن کارت ها را به دست خود اضافه کنید.

Consumer Contact: Hasbro USA, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200,
Pawtucket, RI 02862 USA. ☎ 888-836-7025 (toll free). Hasbro UK Ltd., Caswell
Way, Newport NP19 4YH. ☎ 00800 22427276. Hasbro Australia Ltd., Level 2,
37-41 Oxford Street, Epping, NSW 2121, Australia. ☎ 1300 138 697.
Hasbro NZ (a branch of Hasbro Australia Ltd.), 221 Albany Highway,
Auckland, New Zealand. ☎ 0508 828 200.

©2010 Hasbro, Pawtucket, RI 02862.
All Rights Reserved. TM & ® denote U.S. Trademarks.
1012872000



hasbrogames.com 

