

Risk



Упътване

14+



Станете крал на ваше собствено кралство. Разраствайте границите си, атакувайте вашите врагове и се състезавайте да станете най-могъщият владетел в средновековна Европа. Накрая ще остане само един победител.

Съдържание на упътването:

- | | |
|---|---|
| 2. Общ преглед на играта | 14. Купуване на Военни единици, Замъци и Корони |
| 4. Първата ви игра | 15. Битки в спорни територии |
| 5. Игралното поле | 19. Условия за победа |
| 6. Да играем / Подготовка | 19. Мисии на кралството |
| 8. Как да играем | 20. Наемници (2 и 3 играча) |
| 9. Събиране на "Корони" (Crowns) | 22. Градски бонус полета |
| 10. Карти "Заповед от краля" (King's order Cards) | 23. Полезни връзки |

Общ преглед на играта

Съдържание: Игрално поле * 15 корони * 4 армии, всяка с 35 пехотинеца, 12 стрелци, 12 единици кавалерия и 4 обсадни оръжия * 8 замъка * 12 червени зара * 32 карти "Заповед от краля" (4 тестета) * 8 бонус градски полета * 21 жълтици * 40 сребърника * 4 бойни знамена * маркер за първия играч * 4 "Напомнящи" карти * 8 карти Корона



35 пехотинеца



12 стрелци



12 единици кавалерия



4 обсадни оръжия

Има 4 армии, оцветени в различни цветове. Всяка армия има еднакъв брой и тип войска. Всеки тип войска в различните армии се различава на външен вид, но функционира еднакво по време на играта.

4 бойни знамена



15 корони



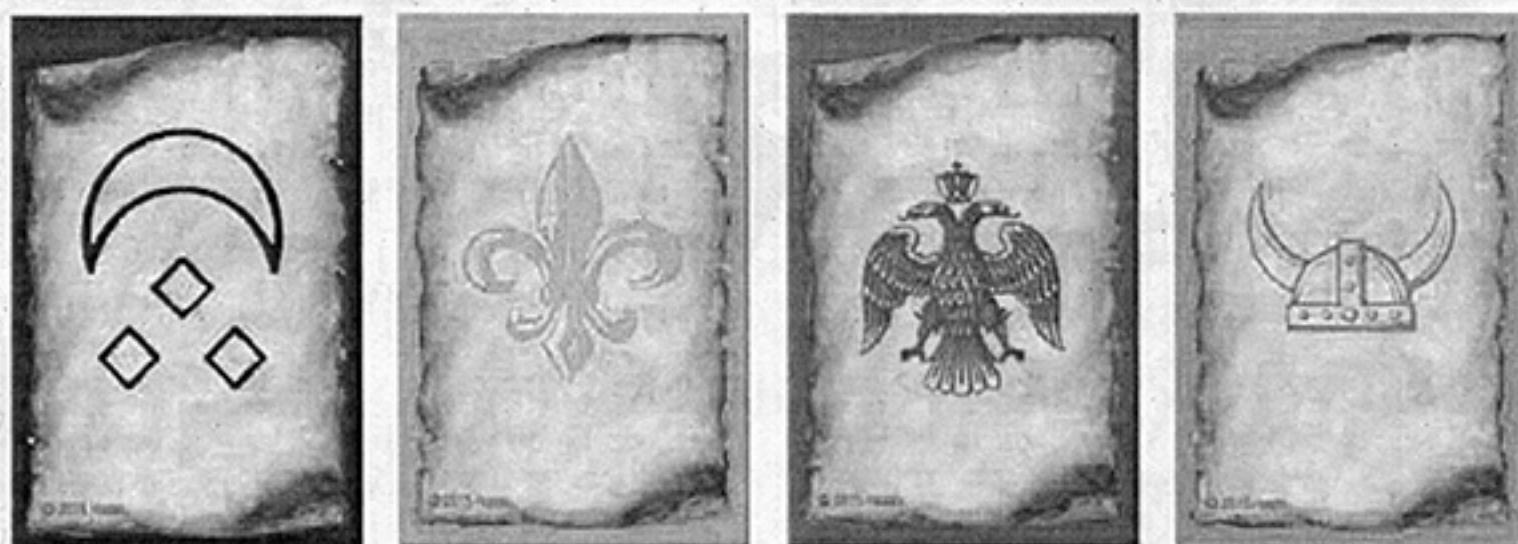
маркер за първия играч



8 замъка



4. Тестета "Заповед от краля"



Всеки играч има свое тесте и всяко тесте съдържа осем карти.

Пари



21 жълтици,
струващи 5 монети всяка



40 сребърника,
струващи 1 монети всеки

8. Карти "Корона"



4. "Напомнящи" карти

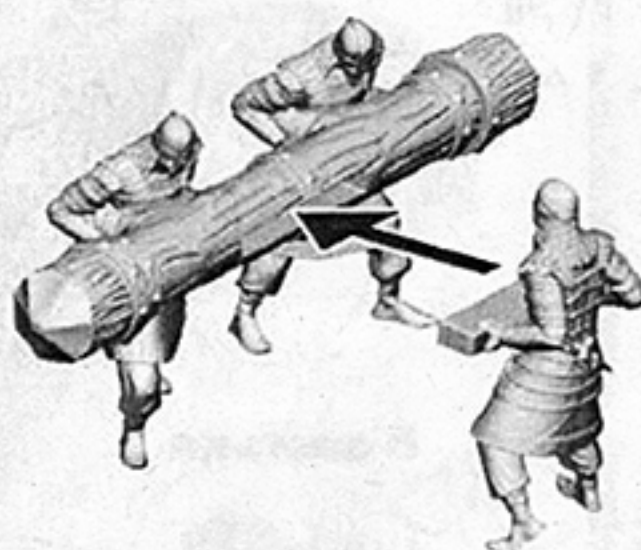
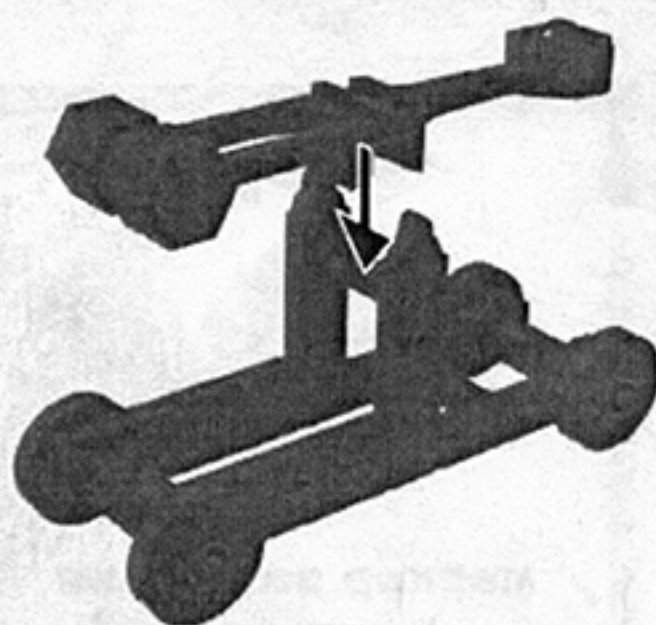
SPEND ORDER	
FOOTMAN	1 coin
ARCHER	2 coins
CAVALRY	3 coins
SIEGE WEAPON	4 coins
CASTLE	5 coins
CROWN CARD	6 coins

8. Бонус градски полета

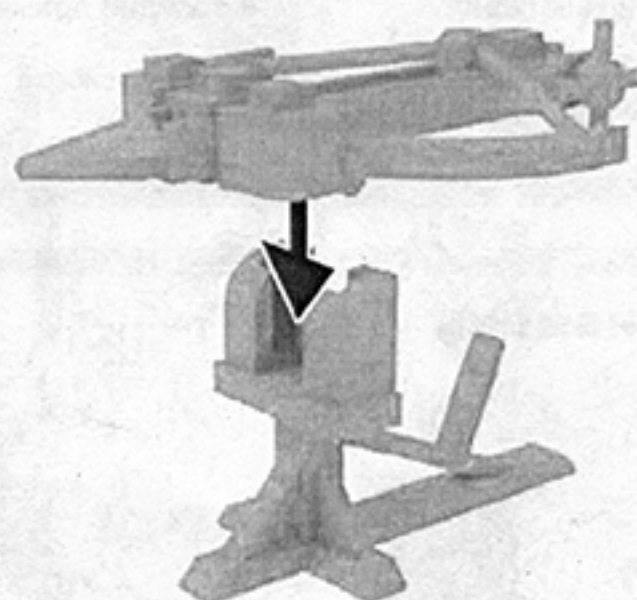


3

Първата ви игра



1. Постройте всяка обсадна единица, както е посочено горе.



2. Внимателно извадете Бонус градските полета, монетите и изхвърлете оставащия картон.

Игралното поле

Територии

Всяко именувано и разграничено от линия или вода поле се счита за **територия**. Всяка територия може да бъде определена по различен начин в зависимост от съдържанието си.

Градска територия

Всяка територия която съдържа град

Територия без град

Всяка територия, която не съдържа град

Свободна територия

Всяка територия, която не е окупирана от армия

Завладяна територия

Всяка територия, която е окупирана от армията на играч

Територия със замък

Всяка територия, която съдържа замък

Оспорвана територия

Всяка територия, която съдържа армии на двама различни играча

За да ви подготвим максимално добре за средновековните завоевания, нека разгледаме игралното поле на Риск Европа.



- A Градовете на златната корона**
Осемте града, маркирани със златна корона.
- B Градовете на черната корона**
Седемте града маркирани със черна корона.
- C Стойността на градските такси**
Номерът до града показва колко монети ще получава даден играч когато завладее или таксува града.
- D Морски-линии**
Прекъснати линии които свързват територии през водни маршрути.
- E Показател за корони**
Полето се използва за следене на броя корони, притежавани от всеки играч.
- F Острови**
Острови без имена не се считат за територии

5

Да играем / Подготовка

Основна игра - 4 човек

Главна цел на играта

Притежавайте 7 или повече корони на края на рунда, за да спечелите

Подготовка

1. Първо всеки играч си избира цвят армия и взема войската, бойните знамена и осемте карти "Заповед от краля" за съответната армия.

2. Всеки играч получава 5 сребърника, 1 корона и 1 замък. Поставете останалите компоненти до игралното поле. Това е "Резерва".

3. Всеки играч трябва да залага, за да бъде първи. Вземете някакво количество от първоначалните 5 сребърника в ръката си, като другите играчи не трябва да виждат колко сте взели. Всички играчи показват по едно и също време количеството на техните залози и този с най-голям залог е първи и получава "Маркер за първи играч". Той трябва да плати залога си на "Резерва", а останалите играчи задържат парите си.

Спечелилият залога поставя замъка си на игралното поле първи и всеки рунд започва първи, стига да притежава "Маркер за първи играч".

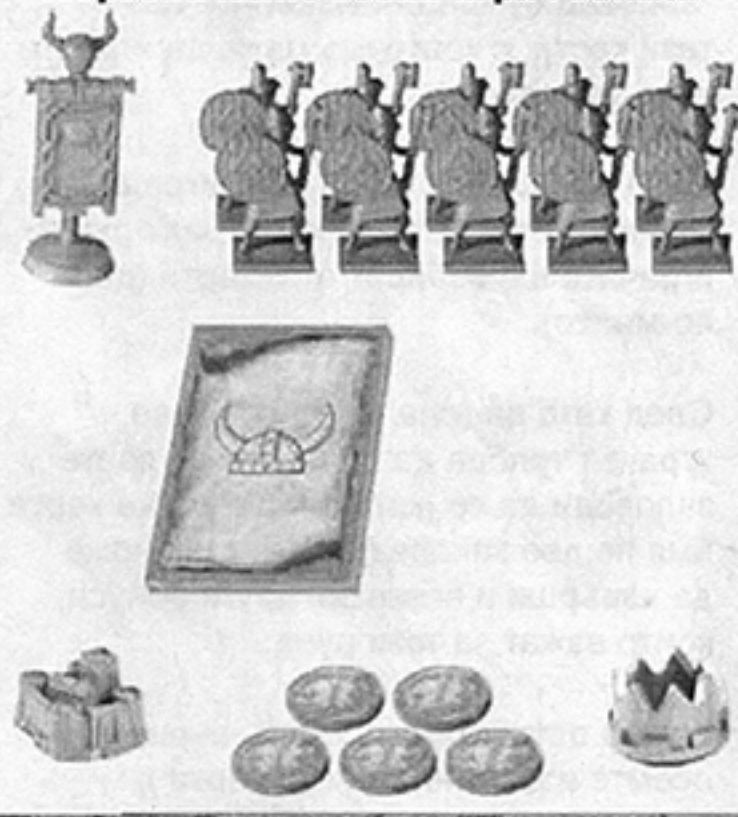
! Ако двама или повече играчи имат еднакво количество залог се хвърля зар, за да се определи първият играч. По-високият зар печели.

4. Време е играчите да поставят кралствата си на игралното поле. Започва играчът с "Маркер за първи играч" и се продължава наляво, като всеки играч трябва да изпълни всички стъпки по поставянето на кралството преди следващият играч да продължи (виж страница 7).

След като всеки играч е поставил кралството си, първият рунд ще започне.

! Играчите може да искат да видят Градските бонус полета (виж страница 22) за да решат къде да поставят кралството си.

Първоначално всеки играч взима:



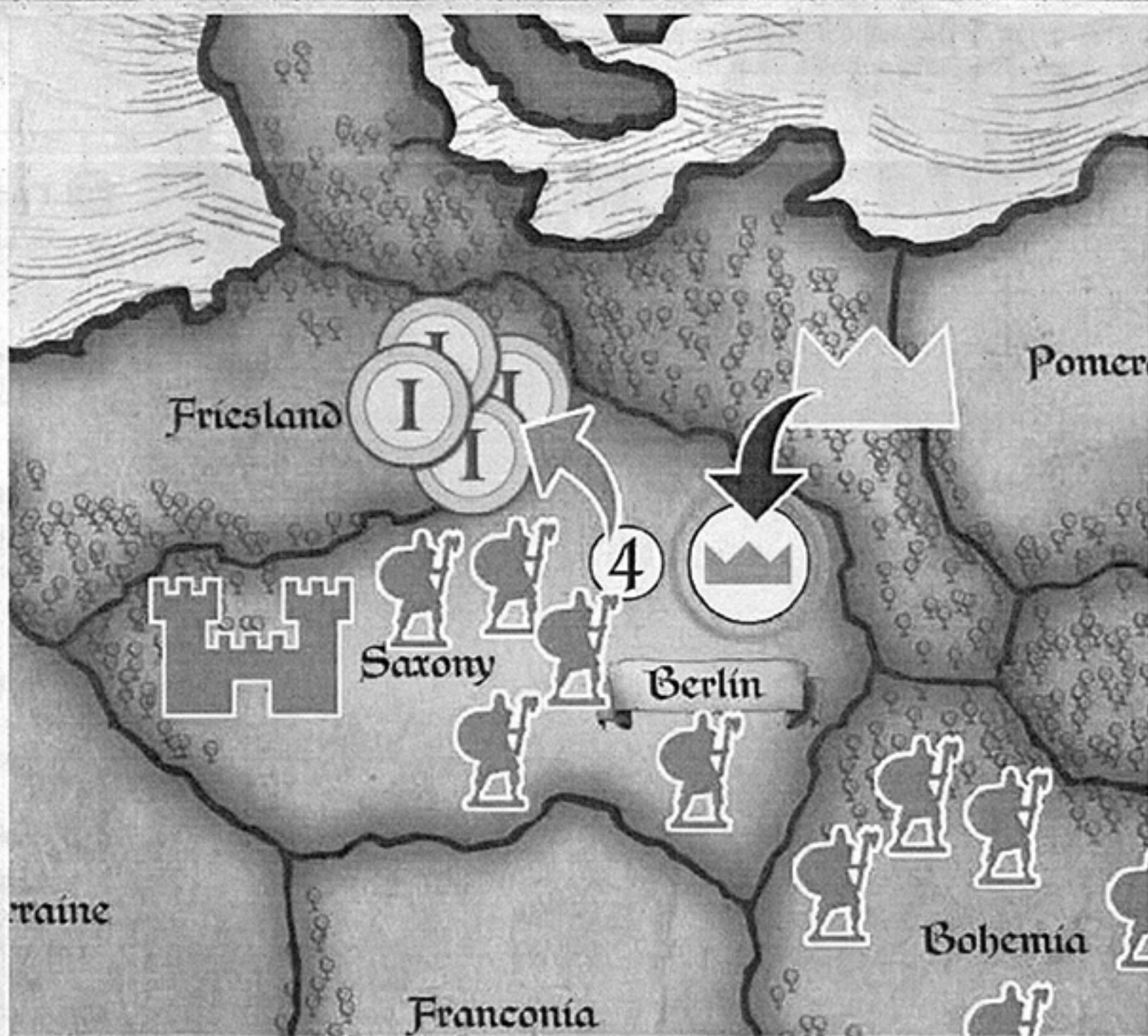
Армия-резерв



6

Стъпки за поставяне на кралство

1. Изберете една от осемте златни корони на игралното поле и поставете вашата корона и замък на тази територия. Вземете ресурсите от бонус полето на територията, както и таксите (таксата се събира като бонус всеки път когато поставите корона на игралното поле).
2. Поставете бойното си знаме на първото поле на Показателя за корони (поставете го на второто поле, ако сте избрали Рим като първи град).
3. Поставете 10 пехотинеца, разделени в каквито вид искате, върху стартовия ви град и една съседна територия.



Алекс, синият играч, избира Берлин като стартов град. Поставя замъка и короната си в територията. Събира 4 монети като бонус от Берлин (количеството бонус е посочен на всеки град). Разделя армията си: 5 пехотинеца в Саксония (Saxony) (територията на Берлин (Berlin)) и пет пехотинеца Бохемия (Bohemia).

Как да играем

В началото всеки играч ще има 8 карти "Заповед от краля". Изберете две от тези карти, с които ще може да играете през този рунд.

След като двете карти са изиграни, те се махат от играта. Следващият рунд играчите ще избират от 6 карти (две по-малко).

След като дадена карта се играе, играчът трябва да реши коя от двете заповеди да се изпълни (на всяка карта има по две заповеди). Играчът може да извърши и всякакви други бонуси, които важат за този рунд.

Когато останете без карти, върнете осемте извадени от игра карти и продължете от точка 1. Това ще се случва всеки пети рунд.

Играта се играе на Разигравания, които съдържат по два рунда за даване на заповеди.

Как протича 1 разиграване

1. Всеки играч тайно избира 2 карти и ги поставя с лице на долу пред него, една върху друга. Горната карта ще се използва за рунд едно, долната карта за рунд 2. Веднъж поставени пред играчите, картите не могат да се местят.

2. **Рунд 1:** Играчът обръща горната поставена карта, избира "заповед" от двете написани на картата и извършва заповедта.

Играчите се въртят наляво (по часовниковата стрелка).

3. **Рунд 2:** Всеки играч обръща долната избрана карта и следва стъпките от Рунд 1.

4. След като всички играчи са изиграли и двете си карти, битки в оспорвани територии трябва да бъдат проведени (не забравяйте да преместите бойното знаме, ако градове сменят притежателите си в следствие на битките).

5. Двете изиграни карти се оставят в страни от останалите в игра карти. Ще се ползват отново, когато свършат картите в игра.

Кога свършва разиграване

Едно разиграване свършва, когато всеки играч е изиграл 2 карти, изпълнил е заповедите и всички битки са протекли. Ако след дадено разиграване един играч притежава седем или повече територии, той печели играта. В противен случай, започва следващото разиграване.

Ако играч не може, или не иска да изпълни заповед от обрънатите карти, те отново се изваждат от игра

Ако "Маркер за първи играч" смени притежателя си, то в следващото разиграване новият собственик ще е първи

Събиране на корони

1. Завладейте град

Може да използвате армията си, за да завладеете свободен град и така ще притежавате короната му.

След като завладеете град, направете следното:

1. Поставете корона от Резерва върху територията на града. Съберете Таксата на града от Резерва (това е бонус за играчи, превзели за пръв път този град/територия). Също така взимате Градското бонус поле, ако градът е със златна корона.

2. Преместете маркера за корони с едно напред.



Синият играч е предвижил 2 пехотинца в територията на Полша (Poland). Понеже Варшава (Warsaw) не се притежава от никого, играчът взима 2 монети от резерва (стойността на таксата във Варшава).

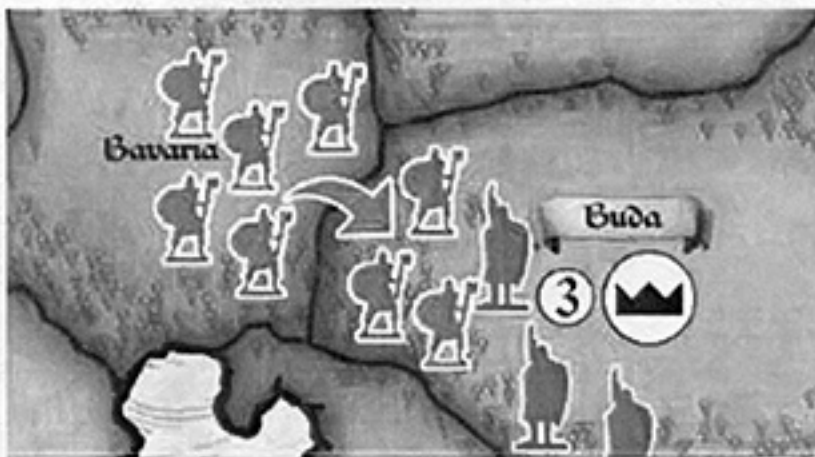
За да спечелите играта, трябва на края на дадено разиграване да притежавате 7 или повече корони. Ето трите възможни начина да направите това.

2. Превземете територия на друг играч

Може да превземете територията на друг играч, като преместите войската си върху неговата територия с град и го победите в битка на края на рунда (повече за битките може да намерите на страница 15).

Ако победите в битката и превземете територията му, вашето бойно знаме се предвижда напред, а знамето на загубилия 1 поле назад.

Когато превземете територията на друг играч, не взимате бонус такса!



Синият играч се опитва да превземе град Буда (Buda) с 3 пехотинца в територия Унгария (Hungary). Контролът на територията и града ще се сменят, ако синият играч успее да победи оранжевия в битката на края на рунда

3. Купуване на корони

Може да използвате монети за да закупите корони по време на рунд.

Купуването на корона автоматично предвижда вашето бойно знаме едно поле напред (повече за купуване на корони може да намерите на страница 14).



9

Карти Заповед от краля

Разрастване на кралството

Заповедите за разширяване са начинът по който ще превземате/завладявате нови територии и разраствате своето кралство.

Ограничения при разрастване на кралството!

- ако пратите войската си в територията на друг играч, то тази територия става оспорвана и на края на рунда ще се проведе битка в края на рунда (повече за битките може да намерите на страница 15)
- само защитаващият може да напусне оспорваната територия, но той трябва да остави еднакъв брой войска спрямо нападателя
- не може да нападнете територия със замък ако нямате поне едно обсадно оръжие в армията си
- армия на трети играч не може да навлиза в оспорвана територия
- не може да използвате Заповед за разширяване, за да местите войска върху оспорвани полета или полета притежавани от вас. За тази цел трябва да използвате Заповед за предвиждане.

Разширяване (EXPAND) (върху 1 територия)

Предвижете каквато и да е бройка войска от територия, която владеете, в свободна или окупирана от друг играч съседна територия.



Трябва да оставите поне една единица войска в територията, от която разширявате кралството си.



Синият играч може да разшири кралството от Бохемия (Bohemia) като атакува Височините (Highlands), окупира Саксония (Saxony) и постави корона в Берлин (Berlin), окупира свободната територия Бавария (Bavaria) или да нападне замък на оранжевия играч в територия Полша (Poland) (може, защото има обсадно оръжие в армията си).

Разделено разширяване (SPLIT EXPAND) (върху 2 територия)

Предвижете каквато и да е бройка войска от територия, която владеете, в две свободни или окупирани от друг играч съседни територии.



Трябва да оставите поне една единица войска в територията, от която разширявате кралството си.



Използвайки разделено разширяване, синият играч може да разшири кралството си в две съседни територии. Не може да прати армия в територията отбелязана с X, защото тя не е съседна на територията от която се разширява.

Движение на армията през териториите и захранващите линии

Чрез заповедите за движение предвиждате вашата армия през захранващите линии. Така например може да пратите подкрепления към оспорвани територии.

Захранващи линии са всички свързани чрез земя или вода територии на вашето кралство. Повече за тях може да намерите на страница 24.

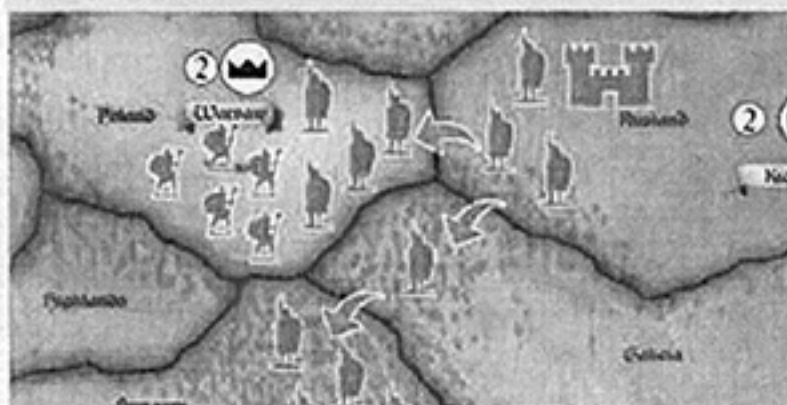
Предвиждане (MANOEUVRE)

Предвиждате армия от една ваша територия в друга ваша (на максимално 2 територии разстояние) или оспорвана територия.



- Армията, която премествате, трябва да преминава през територии под ваш контрол и ако стъпи на оспорвана територия, спира движението си.

- Войските не може да се оттеглят от битка, след като тя е започнала. Следователно, играчите нямат право да местят армия от оспорвани територии.



Оранжевият играч може да предвижи войска в Полша (Poland), защото тя е оспорвана територия. Той може също така да предвижи войска в собствените си територии Галисия (Galicia) и Полша (Poland).

Играч може да предвижи цялата си армия от дадена територия ако тя не съдържа град. Ако територията съдържа замък или град, то трябва да оставите поне една единица армия в територията от която се предвиждате.

Събиране и харчене на монети

Таксуването (събиране на данъци) е основният начин за събиране на монети. След това може да похарчите събраните монети за подобряване на кралството.

Харчене (Spend)

Тази карта ви дава възможност да похарчите монетите си, за да подобрите кралството. Може да купувате нови военни единици, да строите замъци и да купувате замъци. Похарчените монети се връщат в резерва. (повече за харченето на монети, и какво точно може да купите, ще намерите на страница 14)



Таксуване (TAX)

Изберете град, който контролирате, и съберете таксата, посочена до него, както и таксата от всички други територии, свързани с него чрез захранващи линии.



Получавате пълния размер на посочената такса от всеки град, свързан чрез захранващи линии до избрания от вас град, както и по 1 монета от всяка територия, свързана с захранваща линия до избрания град.

Такса не се събира от оспорвани територии, намиращи се във ваша захранваща линия. Оспорваните територии имат силата да разделят кралството ви на по-малки захранващи линии.

Когато оспорвана територия раздели кралството ви на по-малки захранващи линии, внимателно преценете кой град да таксувате.



Оранжевият играч е нападнал Лотарингия (Lorraine) и е разделил захранващите линии на синия играч. Сега синият играч трябва да прецени коя част на кралството си да таксува, като гледа както бонуса на всеки град, така и броя на териториите. (Номерът показва колко монети ще вземе синият играч, ако таксува дадената захранваща линия).



Бонус действия

Някои карти "Заповед от краля" имат бонуси, написани в горния край на картата. Бонус действията се извършват, след като си изберете основното действие от картата.

Аз кралят (KING ME)

Когато изиграете карта с този бонус, автоматично придобивате маркера за първи играч.



По време на един рунд няколко играча могат да изиграят карти с този бонус. Последният изиграл този бонус става притежател на маркера за първи играч.

Маркерът сменя собственика си само когато някой изиграе карта с бонус, "Аз кралят".

Укрепване (FORTIFY)

Добавете 3 пехотинеца към градска територия, която контролирате или 4 пехотинеца към територия, която контролирате със замък.



Може да използвате този бонус в оспорвана територия, само ако вие сте защитникът.

Обсадно нападение (SIEGE ASSAULT)

Изберете ваша територия която съдържа поне едно обсадно оръжие. Тези военни единици нападат съседна вражеска територия, като се хвърлят по два зара за всяко обсадно оръжие. За всеки зар със стойност 3 или повече, опонентът премахва 1 военна единица по негов избор (когато не са хвърляни защитни зарове).



Синия играч използва бонус Обсадно нападение. Той може да нападне Лотарингия (Lorraine) и Швабия (Swabia), но не може да нападне Бохемия (Bohemia), защото е оспорвана територия.

- Обсадно нападение е ограничено до съседни територии и не може да бъде използвано през вода. Също така не може да използвате Обсадно оръжие от оспорвани територии или в тях.

- Ако нямате никакви обсадни оръжия, когато изиграете карта с този бонус, просто игнорирайте картата.

Купуване на армия, замъци и корони

Тук ще видите какво може да си купите със заповед Харчене

1. Купуване на войска

Заповедта Харчене ви позволява да купите войска от всеки тип и колкото може да си позволите.

- Всички закупени войски трябва да бъдат поставени на игралното поле и може да бъдат поставени само върху територии с град или замък под ваш контрол.

- Може да разпръснете закупените войски в няколко ваши територии.

- Не може да купите повече войска, отколкото има физически в резерва.

- Закупена войска не може да бъде сложена в оспорвана територия.

- Загубени военни единици се връщат в резерва и могат да бъдат закупени отново.

- Цената на военните единици е:

Тип единица	Цена за 1 брой
Пехотинец	1 монета
Стрелец	2 монети
Кавалерия	3 монети
Обсадно оръжие	10 монети

2. Купуване на замък

Заповедта Харчене ви позволява също така да построите замък във ваша територия, за да подсилите защитата и.

Бонуси на територия със замък

- Защита - Територии със замък не могат да бъдат атакувани, освен ако нападателят не притежава обсадно оръжие в армията си.

- Поставяне на купени войски - в територии със замък могат да бъдат поставяни закупени военни единици, без да е необходимо територията да има построен град.

- Закрила - Отбраняващият играч може да хвърли на ново всички зарове от едно ниво всеки път, когато "Нива на атаката" се повтори в битка (вижте страница 16 за повече информация относно "Нива на атаката").

Ограничения

- Замъците не могат да бъдат разрушени, но играч може да ги превземе, като победи в битка защитника. Замъци, в свободни територии, се превземат с предвижването на войска (каквато и да е бройка) в тази територия.

Не може да строите повече от един замък в една територия.

- След като всички замъци са купени от резерва, не може да се строят повече до края на играта.

3. Купуване на корони (за нормална игра)

Може да купите само по 1 корона на разиграване от резерва. Само 8 корони са достъпни за купуване през цялата играта.

- Купуването на корона перманентно премества бойното ви знаме 1 поле напред.

- Всеки играч има право да купи само 1 корона по време на разиграване, дори когато и в двата рунда се играе карта Харчене.

- Поставете закупените корони пред вас до игралното поле.

- Мисиите и бонусите на гърба на картите се ползват само при "Кралски Мисии" (виж стр.19).

Други	Цена за 1 брой
Замък	12 монети
Корона	10 монети

Битки в оспорвани територии

Тази секция ще ви покаже кога и как протичат битките и как да ги разрешите.

Оспорвани територии

Когато един играч използва заповед "Разширяване" и навлезе в територията на друг играч, тази територия се счита за оспорвана. Това ще доведе до битка в края на разиграването. Изходът от битката ще определи кой контролира територията и всички сгради и бонуси в нея.

- Играчът с маркера за първи играч на края на разиграването може да определи реда, по който ще се проведат битките.
- Защиатаващият играч владее всички замъци и градове в оспорваната територия до края на битката.
- Победителят от битката придобива територията и замъците и градовете в нея.

Атакуващ играч се счита играч, навлязъл в територия притежавана от друг играч.

Защиатаващ играч се счита играчът, притежател на нападената територия.

- влизане в чужда територия чрез заповед "Разширяване" винаги ще доведе до битка в края на разиграването. Играчите не могат да махат войска от оспорвана територия по каквито и да е причини.
- Само двама играчи могат да имат войска в оспорвана територия. Трета армия не може да влезе по никакви причини.
- Възможно е един играч да е в няколко битки с няколко играча на края на едно и също разиграване.



Синият играч е използвал заповед "Разширяване", за да навлезе в територията и да нападне оранжевия играч. Битка в края на разиграването ще определи собственика на територията.

15

Битката

Играчите се нападат, като хвърлят зарове за всеки тип войска в армията си в оспорваната територия. И двамата хвърлят заровете по едно и също време и в точно определения ред: Обсадни оръжия, Стрелци, Кавалерия и Обща атака.

Тези четири атаки се наричат "Нива на атака". И двамата играча продължават да атакуват, докато едната армия не е елиминирана от оспорваната територия.

Ниво 1
Обсадни оръжия
Ниво 2
Стрелци
Ниво 3
Кавалерия
Ниво 4
Обща атака

Ниво на атаката	Тип единица	Колко зара се хвърлят	Удари при
Ниво 1	Обсадни оръжия	2 за всяко Обсадно оръжие	3+
Ниво 2	Стрелци	1 за всеки стрелец	5+
Ниво 3	Кавалерия	1 за всеки кавалерист	3+
Ниво 4	Всички единици (и пехотинците)	1 за всяка единица войска (максимум 3 за атакуващия, максимум 2 за отбранителя)	по-голямо число удря

Ниво 1, 2 и 3

За да атакуват в едно от тези три нива, играчите преброяват общия брой войници от даденото ниво в оспорваната територия и хвърлят съответния брой зарове (виж таблицата в ляво). Ако само един играч има войска от даден тип, то само той ще хвърля зарове.

Всеки хвърлен, зар който е равен или по-голям от "Удари при" (виж таблицата) номера автоматично нанася удар на противника (този удар не може да бъде предотвратен). Понеже играчите хвърлят зарове по едно и също време е възможно войските да нанесат удари едновременно.

Всеки удар намалява армията с една единица войска (понесният удара избира точно кой войник да извади от игра). Когато дадена армия понася удари, трябва да се извадят съответният брой войници преди да се започне следващият рунд.

Едновременно елиминиране

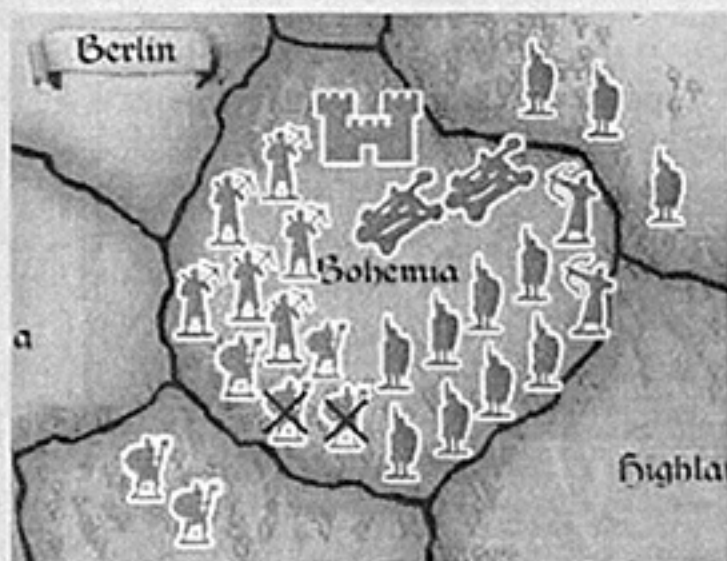
Ако при дадена атака всички единици войска са елиминирани и от двете армии, то оспорваната територия става свободна и всички корони в нея се връщат в резерва.

Ниво 1 Примерна обсадна атака

Иван (оранжевият играч) и Алекс (синият играч) са в битка и хвърлят зарове за атака Ниво 1 Обсадни оръжия. Иван има 2 обсадни оръжия в оспорваната територия, но Алекс няма нито едно, затова само Иван хвърля зарове. Той хвърля 4 зара (по 2 за всяко обсадно оръжие) и те са със стойност 1, 2, 3 и 5. Зарове със стойност 3 и 5 са равни или по-големи от изискването за удар при ниво на атака 1 и затова Иван нанася 2 удара върху армията на Алекс.

Алекс трябва да премахне 2 единици армия по негов избор от оспорваната територия преди да се продължи към атака ниво 2. Той избира да премахне 2 пехотинца.

Следва хвърляне на зарове за атака ниво 2 - Стрелци.



Оранжевият играч нанася 2 удара върху армията на синия играч и той трябва да премахне 2 единици армия по свой избор.

Отбрана на замък

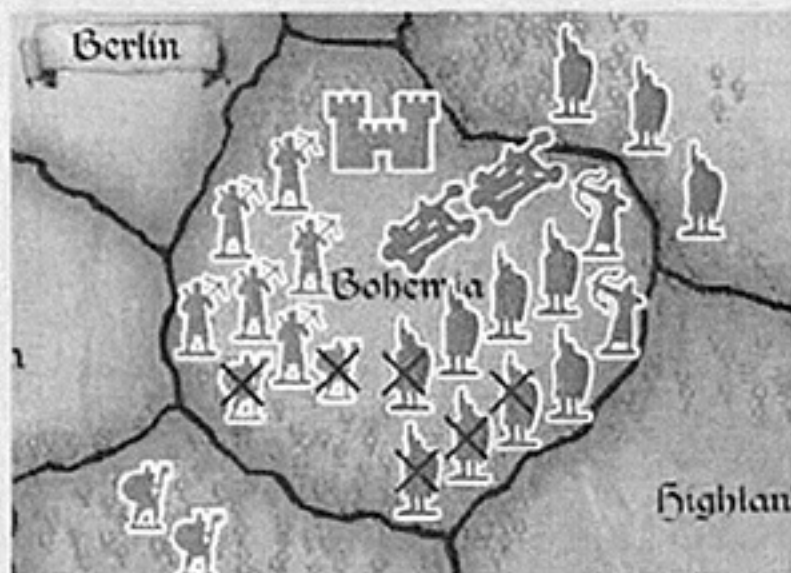
Ако отбраняващият оспорваната територия има замък в нея, то той може да хвърли на ново зарове от едно ниво на атака всеки път когато нивата на атака се повторят

Ниво 2 Стрелци (пример със замък)

Иван и Алекс хвърлят зарове за ниво 2 на атака - стрелци. Алекс има 6 стрелци, а Иван 2 в оспорваната територия. Алекс хвърля 6 зара (по 1 за всеки стрелец), а Иван 2. Всички, от хвърлените зарове на Алекс, са с по-малка стойност от изискването за удар от 5 и затова той не нанася удари срещу Иван. Иван хвърля зарове със стойност 5 и 6 и следователно нанася 2 удара защото и двата зара са с по-голяма или равна стойност от "Удари при" изискването (виж таблицата на стр. 16).

Понеже Алекс е защитник и има замък, той решава да използва бонуса на замъка и хвърля наново зарове, като този път те са със стойност 3,4,5,5,5 и 6 - общо четири удара. Алекс няма право да хвърля наново зарове докато нивата на атака не се върнат до ниво 1.

Иван премахва 4 единици войска, а Алекс 2 (всеки играч избира кои точно единици да премахне). Понеже никой играч няма кавалерия в армията си се продължава направо към ниво 4 "Обща атака".



По време на атака ниво 2 Иван има 2 удара и Алекс трябва да премахне 2 единици войска. Алекс има 4 удара и Иван трябва да премахне 4 единици войска.

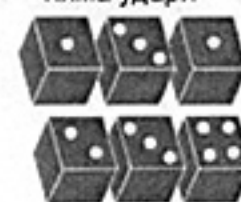
Иван
(нападател)



два удара

Алекс
(отбранител)

първо хвърляне
няма удари



второ хвърляне
четири удара



Ниво 4 Обща атака

За да хвърлят зарове за атака ниво 4 и двамата играчи трябва да преброят всички единици войска в оспорваната територия. В зависимост от броя им хвърлят посочения в таблицата долу брой зарове. Броят хвърлени зарове може да е различен за двамата играчи. Сравняват се хвърлените зарове с най-голямата стойност.

Нападател	
3+ единици	3 зара (максимума)
2 единици	2 зара
1 единици	1 зар
Защитник	
2+ единици	2 зара (максимума)
1 единици	1 зар

Ако и двамата играча притежават само пехотинци в оспорваната територия те пропускат ниво на атака 1, 2 и 3 и повтарят ниво 4 докато поне 1 от армиите не е елиминирана.

Ударите в ниво на атака 4 се различават от другите нива по това, че може да се нанесат най-много 2 удара по време на една обща атака.

За да ударите в ниво 4 хвърлете брой зарове според таблицата горе. Сравнете двата зара с най-голямата стойност между двамата играчи. Който има зара с по-голяма стойност нанася удар.

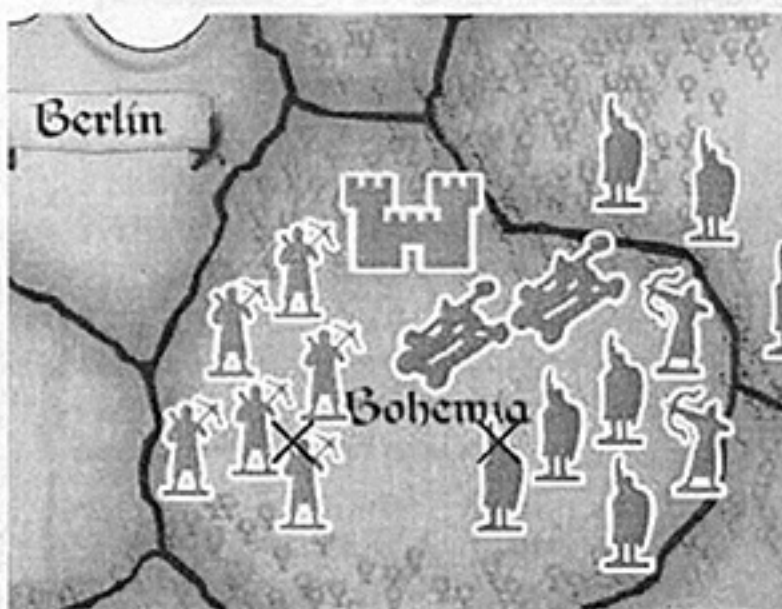
След това премахнете двата зара които сте сравнили.

Ако всеки играч е хвърлил поне 2 зара, сравнете следващите два с най-голяма стойност. Който има зара с по-голяма стойност нанася удар.

Всеки път, когато се сравнят зарове с еднаква стойност, защитникът нанася удар.

Ако след ниво на атака 4 все още и двамата играчи имат останала армия се преминава отново към ниво 1.

Повтаряте всички нива по ред докато не се елиминира поне една армия.



Пример за обща атака

Иван и Алекс хвърлят зарове за атака ниво 4. Иван има 8 останали бойни единици (2 обсадни оръжия, 2 стрелци и 4 пехотинца), а Алекс има само 6 стрелци. И двамата трябва да хвърлят максималния възможен брой зарове. Понеже Иван е нападателят той хвърля 3 зара със стойност 3, 3 и 6. Алекс, като защитник, хвърля 2 зара на стойност 3 и 5. Понеже зарът с най-голяма стойност на Иван, 6, е по-голям от този на Алекс, 5, Иван нанася 1 удар.

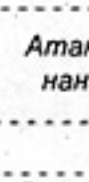
Играчите сравняват следващите зарове с най-голяма стойност. Останалите зарове на Иван са със стойност 3 и той избира един от двата. Останалият зар на Алекс също е със стойност 3. При това положение (зарове с равна стойност) защитаващия, Алекс, нанася един удар.

И двамата трябва да отстранят по 1 бойна единица по избор. Понеже нито една армия не е елиминирана се преминава отново към атака ниво 1.

Иван
(нападател)



Алекс
(защитник)



Атакуващият
нанася удар

Равенства печели
защитника;
защитникът нанася един удар

Спечелване на играта

- Ако накрая на раздаване два или повече играча са с равен брой корони, играчът с най-много територии печели. Ако все още има равенство, печели играчът с най-много монети.

- Ако един от играчите в равенство притежава маркера за първи играч, той го брой като 10 допълнителни монети.

Елиминирание на играчи

Въпреки че е крайно невероятно, играч може да бъде елиминиран от играта когато той не контролира повече никакви територии и бойното му знаме е върнато на нулева позиция.

Играч, който не контролира никакви градове в края на раздаване, е елиминиран и той трябва да върне в резерва всички негови монети и бонус градски полета.

Първият играч, който контролира 7 или повече корони след като всички битки в раздаване са приключили печели играта!

Спасение с Корона

Играч, който не контролира никакви градове в края на раздаване, но има поне една карта корона, може да изиграе още едно разиграване, опитвайки се да превземе град, за да остане в играта.

- Играч, който не притежава град, не може да таксува територии.

- Играч който не притежава град, може да купува бойни единици, стига да притежава територия със замък.

- Ако играчът не успее да превземе град на следващото раздаване след спасяване с корона той автоматично се елиминира от играта.

- Картите корона на елиминиран играч **НЕ СЕ връщат в резерва.**

Кралски мисии

Чрез кралските мисии може да добавите скрити мисии и да обогатите основната игра. Когато добавите кралски мисии важат следните правила:

Кралски мисии на гърба на карти корона

- Играчите вече не могат да купуват карти корона; те получават 1 карта корона при всяка изпълнена мисия написана на гърба на картите корона.

- Преди започване на играта, разбъркайте картите корона и ги поставете до игралното поле с лице надолу.

- Когато изиграете бонус Аз краля (стр. 13) изтеглете горните две карти корона и прегледайте мисиите обявени на тях (може да намерите превод на всички мисии в отделен лист към това упътване). Изберете си една от двете мисии и върнете другата най-долу в тестето с карти корона.

- Поставете избраната карта с лице на долу пред вас (може да я гледате когато пожелаете).

- След като изпълните мисията покажете картата на другите играчи.



Кралски мисии продължение

Изпълнението на кралска мисия дава 1 корона към кралството ви както и допълнителен бонус, който остава в сила до края на играта. Всеки допълнителен бонус е изписан в долната част на картите корона (може да намерите превод в отделен лист към това упътване на всички кралски мисии).

Спасен от короната

Трябва да сте изпълнили поне една кралска мисия, за да може да се спасите от директна елиминация когато загубите владение над всички свои територии. Той отново има само едно раздаване, за да завладее обратно територия и да се спаси, независимо от броя изпълнени кралски мисии.



Наемници (2 и 3 играча)

Игра с 3 играча

(може да играете както с и без кралските мисии)

Подготовката е същата, както и при игра с 4 човека, със следните допълнителни условия:

1. Играчите избират една от четирите армии и тя ще представлява наемниците. Дават им се 2 бонус градски полета, избрани на случаен принцип. Те ще определят териториите със златна корона във владение на наемниците.

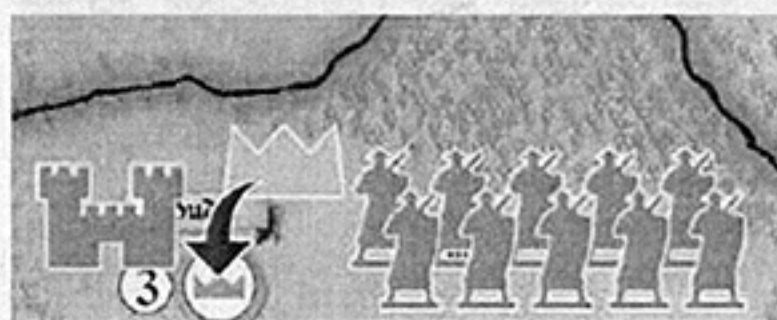
- Първият град, в който се настанят наемниците, се счита за основния/главния им град.

- Поставете 10 пехотинеца и една корона и в двете територии, но само основната получава замък.

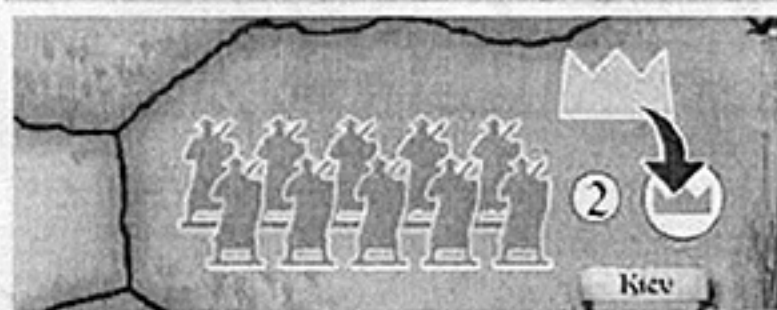
2. Следва наддаване, за да се определи първия играч (той получава маркера за първи играч), както при игра с 4 играча.

- Първият играч избира територия със златна корона и поставя корона и замък в нея. Той също така поставя 5 пехотинеца, разделени както иска между

Играчите трябва да се запознаят добре с правилата за основната игра от 4 човека преди да четат или започват игра с 2 или 3 човека!



Първия основен град на наемниците.



Втория град на наемниците.

главния град и една съседна територия без град.

- Следващите двама играча правят същото по ред.

- След това първият играч избира втори град със златна корона и поставя корона в нея. Поставя 5 пехотинеца разделени както иска, между втория град и една съседна територия без град. Вторият град не получава замък.

- Останалите двама играчи правят същото по ред.

- Играчите започват с 5 монети плюс таксите на двата града, който са избрали.

Всеки играч започва играта с 2 града и две съседни територии.

Наемниците започват само с две градски територии.

3. Разбъркайте бойните карти на наемниците и ги поставете с лице на долу до първия играч. Армията на наемници ще стартира и продължи да бъде последна по ход.

4. Играчите ще наддават за контрол над армията на наемниците в началото на всяко разиграване (след като са поставили с лице на долу картите си "Заповед от краля").

- Играчът с най-голямо предложение плаща на наемниците, не на резерва. Играчите, загубили наддаването, запазват монетите си.

- Ако има равни предложения при наддаването, играчите хвърлят зарове и по-голяма хвърлена стойност печели наддаването.

- Всеки път, когато дойде ред на наемниците, играчът който е спечелил

наддаването за контрол над наемниците, обръща най горната карта от тестето "Заповед от краля" и я изиграва.

- Когато свършат картите от тестето на наемниците ги съберете, разбъркайте и върнете в игра.

5. За да спечелите, трябва да притежавате 8 или повече корони в края на раздаване.

Короните на наемниците не се броят, защото наемниците не могат да спечелят играта. Те могат да бъдат елиминирани от играта по същия начин, както и играч.

Игра с 2 играча

(може да играете, както с, така и без кралските мисии)

Този вариант на игра е същият както и с 3 играча със следните допълнителни условия:

- Играчите избират две от армиите, които да бъдат наемници. Всяка от тях стартира с една градска територия, избрана на случаен принцип.

- Всяка армия на наемници получава 1 замък, 1 корона и 10 пехотинеца.

- В началото на играта и двамата играча избират 3 градски територии, една по една по ред.

Всяка избрана територия получава 1 корона и пет пехотинеца, разделени в територията и една съседна територия без град.

- Всеки играч поставя замък в първите си две избрани градски територии, но не и в третата.

- В началото на всяко раздаване играчите наддават за контрол над наемниците. По веднъж за всяка армия от наемници. Играчът с маркера за първи играч избира реда на наддаване за наемниците (за коя от двете армии ще се наддава първо).

- Всеки път, когато дойде ред на една от армиите на наемниците, играчът спечелил наддаването за нея обръща най горната карта в тестето заповед от краля и я изиграва.

Възможно е един играч да спечели контрол и над двете армии на наемници.

- Разбъркайте картите "Заповед от краля" на двете наемни армии и ги поставете до първия играч. Редът на наемниците ще бъде между двата играча до края на играта.

- Всеки път, когато дойде ред на наемниците, играчът с контрол изиграва най-горната карта от тестето им.

За да спечелите, трябва да имате 10 или повече корони в края на раздаване.

21

Бонус градски полета

Бонус към таксуване



Лондон: уелски стрелци
Всеки път, когато таксувате Лондон, добавете 2 стрелеца в Лондон безплатно.



Париж: Офицери
Всеки път, когато таксувате Париж, добавете 1 кавалерия и 1 пехотинец в Париж безплатно.



Мадрид: Военна подготовка
Всеки път, когато таксувате Мадрид, добавете 4 пехотинеца в Мадрид безплатно.

Когато таксувате може няколко бонуса да се активират на веднъж, ако контролирате градовете и те са свързани със захранваща линия.

Бонус към атака и отбрана



Стокхолм: Нападение и плячкосване
Вземете 4 сребърника от резерва всеки път, когато атакувате територия на друг играч и спечелите битката в края на раздаването.

Използването на бонуса Обсадна атака не активира този бонус.



Берлин: Мобилност и защита
Всеки път, когато изпълните заповед "Разширяване" или "Разделено разширяване", може да се предвижте безплатно. Предвижването може да се извърши, след като сте изпълнили всички заповеди от картата ви "Заповед от краля".

Също така, замъците ви струват 3 монети по-малко.



Константинопол: Обсаден ескорт

Всеки път, когато купите и поставите обсадно оръжие, поставете и 4 пехотинеца с него безплатно.



Киев: Подобро вербуване

Може да купувате и слагате армия във всяка територия, свързана със захранваща линия с Киев.

Бонусът не ви позволява да слагате армия в оспорвани територии.



Рим: Седалището на силата
Рим струва 2 корони. Ако завладеете Рим, получавате 2 корони. Ако загубите Рим, губите 2 корони.

Игра с 4 играча

Играчите стартират с:

1 цяла армия * 1 бойно знаме * 1 тесте от
8 карти Заповед от краля * 1 корона *
1 замък * 5 сребърника

Тайното наддаване за първи играч

Само победителят плаща и взима
маркера за първи играч.

Стъпки за поставяне на кралство

- Изберете град със златна корона
- Поставете короната си в този град и съберете таксата
- Поставете замъка си в градската територия
- Вземете градското бонус поле
- Поставете десет пехотинеца, разпределени между градската територия и една съседна територия (без град в нея)

Пример за 1 раздаване

Всеки играч избира 2 карти Заповед от краля от тестето си и ги поставя една върху друга с лице надолу до игралното поле. Веднъж поставени, картите не могат да се местят.

- **Рунд 1:** обръщате горната избрана карта и изигравате една от двете заповеди написани на нея, както и бонусите, ако има такива. Следва вторият играч. Играчите се въртят по часовниковата стрелка.

- **Рунд 2:** обръщате и изигравате долната избрана карта по същия начин, както и в рунд 1.

- Всички битки трябва да се проведат сега и ако някой град смени притежателя си, преместете бойните знамена.

- Ако няма победител в играта, започва следващо разиграване.

(всяко пето разиграване трябва да върнете изиграните карти в игра и отново да си изберете 2 от тях)

Кarti "Заповед от краля"

- **Разширяване (Expand)**

Предвижете какъвто и да е брой армия от една ваша територия в друга ваша, свободна или вражеска територия.

- **Разделено разширяване (Split Expand)**

Предвижете армия от една ваша територия в две други ваши, свободни или вражески територии.

- **Предвижване (Manoeuvre)**

Предвижете войска от една ваша територия в друга ваша или оспорвана територия до две полета разстояние.

- **Таксуване (Tax)**

Изберете град и съберете таксата от него, както и от всички територии свързани с него чрез захранваща линия.

- **Харчене (Spend)**

Чрез монетите си може да купите от резерва:

Пехотинец - 1 монета
Стрелец - 2 монети
Кавалерия - 3 монети
Обсадно оръжие - 10 монети
Замък - 12 монети
Карта корона - 10 монети (1 на рунд)

Бонуси върху картите "Заповед на краля"

Fortify - Поставете 3 пехотинеца във ваша територия с град или 4 в територия със замък.

- само защитникът може да използва този бонус в оспорвана територия.

Siege Assault - Вашите обсадни оръжия може да нападнат една съседна територия (не през морски път)

- Хвърлете по един зар за всяко обсадно оръжие
- При стойност на зар по-голяма или равна на 3 нанасяте удар
- Обсадните оръжия не могат да нападнат от или в оспорвана територия

King Me - Незабавно получавате маркера за първи играч.

- Играчът с маркера за първи играч избира на края на разиграването кои битки в оспорвани територии да се проведат първо.
- Ако играете с мисиите на краля, вижте двете най-горни карти корона и изберете едната.

Разрешаване на оспорвани територии

Двамата играчи в оспорвана територия хвърлят зарове едновременно, за да нанесат удари в нива на атака 1, 2 и 3.

Ниво 1 - 2 зара за всяко обсадно оръжие

Ниво 2 - 1 зар за всеки стрелец

Ниво 3 - 1 за всяка кавалерия

След това играчите хвърлят атакуващи и отбраняващи зарове в зависимост от общия брой на техните бойни единици в оспорваната територия.

Ниво 4 Атакуващ - хвърля 1, 2 или 3 зара при наличието на 1, 2 или 3+ единици на бойното поле.

Ниво 4 Отбраняващ - хвърля 1 или 2 зара при наличието на 1 или 2+ единици в оспорваната територия.

Сравнявате заровете по големината. Първо заровете с най-голяма стойност. При зарове със равна стойност, отбраняващият печели.

Повтаряте нивата на атака, докато не остане само една армия в оспорваната територия.

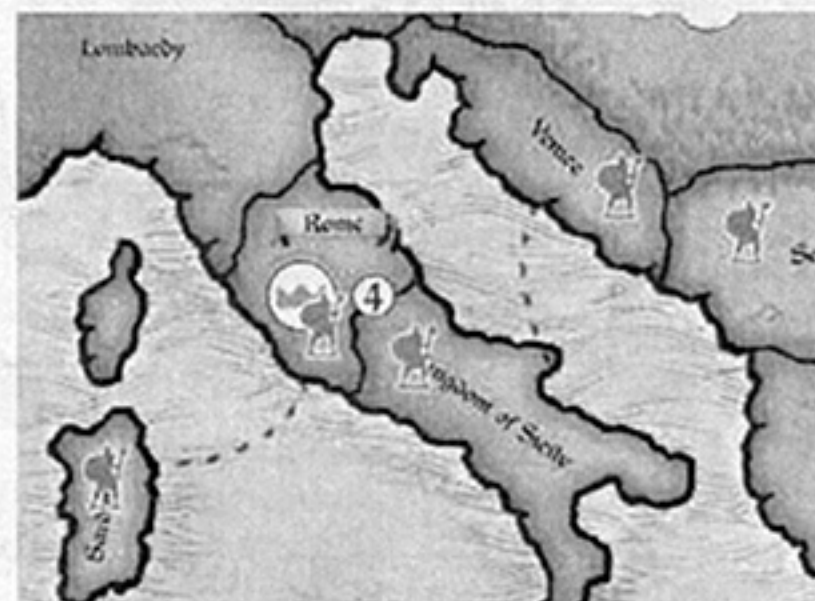
Ако има замък в оспорваната територия, защитникът може да хвърли веднъж наново заровете от дадено ниво, всеки път когато се повторят нивата на атака. Когато превземете град не го таксувате.

Захранващи линии

Всички ваши територии, свързани (съседни) по земя или чрез водни пътища, се считат за захранваща линия за вашето кралство.

- Чрез захранващите линии може да предвижвате армията си. Също така увеличават стойността на таксата, която прибирате.

- Може да имате няколко захранващи линии, несвързани една с друга.



Синият играч е създал захранваща линия, като контролира няколко свързани територии.

Nulli Secunds
Latin. Second to none.



HasbroGaming.com



Кралска мисия 1

Условие:
Завладейте 2 вражески територии в едно разиграване.

Бонус:
Всеки път когато ползвате бонуса "Укрепване" в територия със замък, може да поставите 2 кавалерии вместо 4 пехотинеца.

Кралска мисия 2

Условие:
Съберете 15 или повече монети с едно "таксуване".
(при игра с 4 човека)

Съберете 20 или повече монети с едно "таксуване".
(при игра с 2 или 3 човека)

Бонус:
Обсадните оръжия вече ще ви струват 8 вместо 10 монети.

Кралска мисия 3

Условие:
Контролирайте 3 замъка на края на разиграване, след като всички битки са проведени.

Бонус:
Може да поставите 3 пехотинеца във всяка ваша територия без град, когато използвате "Укрепване".

Кралска мисия 4

Условие:
Разширете (expand) армията си в 4 различни територии за 1 разиграване.

Бонус:
Всеки път когато ползвате "Разделено разширяване" може да местите армията си в 3 вместо 2 територии.

Кралска мисия 5

Условие:
Атакувайте и превземете вражеска територия само с бонуса "Обсадно нападение".
След това задръжте контрола над тази територия до края на разиграването.

Бонус:
Когато използвате бонуса "Обсадно нападение" хвърляте по 3 зара за всяко обсадно оръжие вместо по 2.

Кралска мисия 6

Условие:
На края на дадено разиграване победете 10 бойни единици на един и същ играч, в една или повече битки.

Бонус:
Всеки път когато ползвате "Таксуване" взимате 5 допълнителни монети от резерва.

Кралска мисия 7

Условие:
Завършете разиграване с 10 територии свързани в една хранваща линия.

Бонус:
Всеки път когато ползвате "Предвижване" може да преместите армия на разстояние 3 полета вместо 2.

Кралска мисия 8

Условие:
Победете противник в битка, който има армия с 5+ пъти повече бойни единици.

Бонус:
При атака стрелците ви вече удрят при зар със стойност 4+ вместо при 5+.