

Risk 2210

Игра для игроков от 2 до 5 игроков
В возрасте от 10 лет

Прошли столетия, и мир снова погрузился в войну. Механические воины теперь бьются вместо нас. Наши человеческие командиры ведут их и управляют ними, но бескровная война идет на нашей земле. На земле и под землей, и так же на Луне, бушует война. И когда осядет пыль, останется только один победитель.

Оборудование

Для войны у вас есть следующее оборудование:

- 1 Игровое поле Земли
- 1 Игровое поле Луны
- 1 Счетчик Очков
- 5 Шестигранных кубиков:
 - 2 Белых
 - 3 Черных
- 5 Восьмигранных кубиков:
 - 3 Черных
 - 2 Белых
- 44 Карты Наземных Территорий
- 13 Карт Водных Территорий
- 14 Карт Лунных Территорий
- 5 Наборов армии MOD (каждая разного цвета)
- 5 наборов Командиров (Наземный, Морской, Космический, Ядерный, Дипломат - каждый разного цвета)
- 20 Космических Станций (по 4 каждого из 5 цветов)
- 20 Карт Наземных Команд
- 20 Карт Морских Команд
- 20 Карт Лунных Команд
- 20 Карт Ядерных Команд
- 20 Карт Дипломатических Команд
- 9 Пустых Карт Команд
- 4 Маркера Разрушения
- 5 Маркеров Порядка Хода
- 1 Маркер Года
- 65 1-очковых Энерго Чипов
- 15 5-очковых Энерго Чипов

RISK2210 A.D. использует те же самые основные стратегии, правила и тактику, что и Classic RISK. Если вы никогда до этого не играли в Classic RISK, то его правила приведены на стр. 11.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Содержание

Обзор Миссий	2
Армии MOD – Машин Разрушения	2
Сеем семена Войны	3
Ваша Миссия	4
Начало года – Распределения порядка ходов	4
Обзор Хода	4
Сбор и распределения MOD и Энергии	4
Наем и расположение Командиров и Постройка космических станций	5
Покупка Карт Команд	5
Игра Карт Команд	6
Захват территорий	6
Укрепление Позций	9
Победа	9
RISK 2210 A.D. для 2-х игроков	9
Вопросы по картам	10
Правила Classic Risk Global Domination	11
Правила Classic Risk для 2-х игроков	14

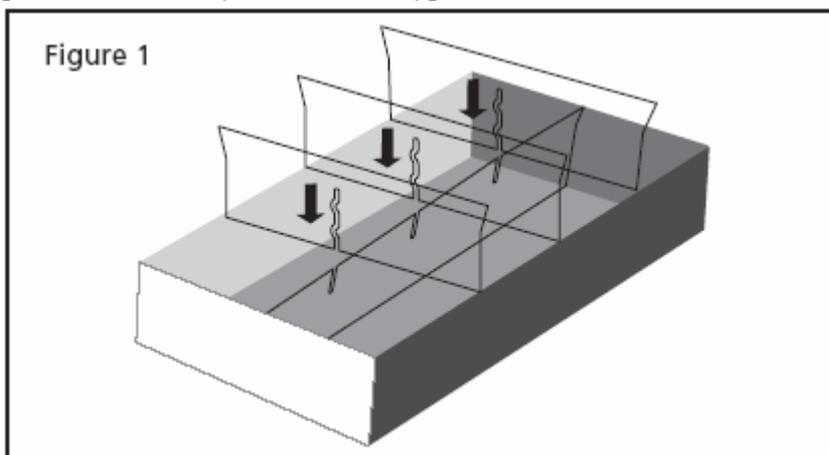
Подготовка к игре

Осторожно выдавите Энергетические Чипы, Игровое поле Луны, Маркеры порядка хода, Маркер Года, Счетчик Очков и разделители для хранилища.

Выньте всех MOD и Командиров из пластиковых мешочков. Выньте кубики из мешочка.

Организация хранилища

Что хранить вашу игру RISK 2210 A.D. организованно, просто переверните ящик и вставьте в него разделители, как указано на Фигуре 1.



<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Игровое Поле



Игровое поле Земли, это карта, состоящая из 6 континентов, поделенных на 42 территории. Каждый континент имеет определенный цвет и состоит из определенного количества территорий то 4 до 12. Также есть 13 Водных территорий, поделенных на 5 колоний. Так как Луна теперь тоже колонизирована, то на игровом поле Луны находятся 3 колонии. Каждая колония состоит из территорий, от 4 до 6.

Обзор Миссии

Так как мир находится в состоянии войн, вы являетесь командиром одной из воюющих сторон.

Под вашим контролем находится судьба ваших людей, вашей родины и вашей планеты. На земле и над ней, вы должны размещать свои войска, посылать на укрепления ваших солдат, прятать нужных командиров и крушить своих врагов.

Чтобы достичь победы, вы должны следовать классическим правилам завоевания мира. Прибавьте к этому ваших командиров, нужный командир в нужном месте, может полностью изменить баланс сил. Не игнорируйте водные территории на Земле или лунные территории. С каждой из них, вы можете проводить разрушительные взрывы против врагов. Когда это необходимо, то будьте смелыми, но не забывайте об осторожности.

Важные замечания:

Если у вас есть, вопросы, на которые вы не нашли ответа в секции RISK 2210 A.D., то обратитесь к правилам Classic RISK на стр. 11

Разговоры за столом, предательство, союзничество, угрозы, принуждения, мольбы, и прочие словесные тирады не только разрешены, но и приветствуются.

Как только карта, вытянута, сыграна и сброшена, то она выбывает из игры. Кучка сброса не перемешивается, чтобы сформировать новую колоду.

Количество энергии у игрока, это доступная всем информация.

Типы карт и их количество у игрока, это тоже доступная для всех информация, но содержимое самих карт держится в секрете.

В любой момент игры, игрок может потребовать пересчета территорий, чтобы уточнить значение на счетчике очков.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Стратегии

Помните об этих 3 стратегиях, когда вы играете, добавляете армии и укрепляетесь. Завоевывайте целые континенты и колонии. За это вы получите больше энергии и армий. Следите за вашими соперниками, если они копят силы в одном месте, то собираются нанести удар. Укрепляйте границы территорий соседних с врагом, таким образом, вы будете больше защищены от атаки врага.

Армия MOD (Машин уничтожения)

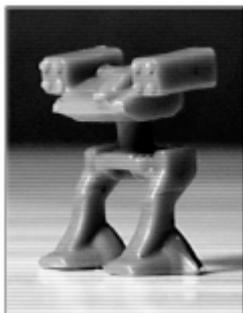
Каждая армия состоит из 3 видов фигурок – 1.0 MOD (стоит 1 армию), 3.0 MOD (стоит 3 армии) и 5.0 MOD (стоит 5 армий). В начале игры, вы ставите 1.0 MOD, затем в любое время игры, вы можете обменять три 1.0 MOD за одного 3.0 MOD, или два 1.0 MOD и одного 3.0 MOD на один 5.0 MOD.



1.0 MOD



3.0 MOD



5.0 MOD

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Сеем семена войны (первичная расстановка)

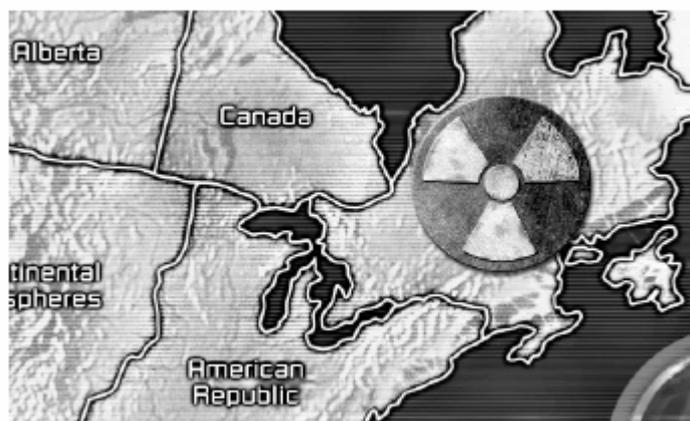
Расположите игровое поле в центре игровой области. Сбоку от нее положите игровую доску луны и счетчик очков. Каждый игрок выбирает армию одного из цветов. Расположите маркер года на Год 1 на счетчике очков. Разделите карты на 8 колод в соответствии с обложкой. Уберите две Дикие карты, на которых не указана территория, но указаны все 3 типа MOD. Также отложите в сторону 9 пустых карт команд. О них мы расскажем позже. Перемешайте все колоды и расположите их так, чтобы каждый игрок мог до них дотянуться. Оставьте рядом с колодами место для сброса карт. Вначале каждый игрок берет по 3 1-очковых энергетических чипа.



Отложите все оставшиеся чипы в сторону, сформировав банк энергии. См ниже пример раскладки.



Разрушенные Земли



Предыдущие войны оставили свои следы. Откройте верхнюю карту в колоде территорий и расположите на соответствующей ей местности маркер разрушения. И повторяйте это до тех пор, пока не отметите, таким образом, 4 территории. Эти четыре отмеченных территории – пустоши, и они полностью недоступны, во время игры. Расположите в кучке сброса карт территории, те четыре карты территории, которые вы вытащили. Больше эти карты не будут использованы.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Расположение Армий и Командиров

Отсчитайте стартовое количество MOD для вашей армии.

2 игрока см. инструкции на стр. 9

3 игрока: каждый получает по 35 1.0 MOD

4 игрока: каждый получает по 30 1.0 MOD

5 игроков: каждый получает по 25 1.0 MOD

Ваши оставшиеся MOD – это набор подкреплений. Они будут использованы во время игры, для укрепления позиций.



Наземный командир



Дипломат



Космическая станция

Также вы начинаете игру с наземным командиром, дипломатом командиром, и одной космической станцией. Бросьте шестигранный кубик, чтобы определить, кто из игроков начнет расстановку армий. Тот, у кого выпал наибольший результат начинает первым расставлять армии, а затем по часовой стрелке все остальные.

На ваш ход, расположите одного 1.0 MOD на незанятую наземную территорию, на который нет маркера разрушения. В начале игры вы не можете располагать войска на луне или водной территории. Игроки продолжают расставлять по одной фигурке 1.0 MOD, пока все наземные территории не будут заняты. Затем располагайте по три 1.0 MOD на любой территории под вашим контролем (на ней уже должен находиться ваш 1.0 MOD). Эти MOD должны быть расположены в одной территории, или в разных. Продолжайте расстановку, пока все стартовые армии не будут выставлены на поле. Нет ограничения на количество MOD, которые вы можете расположить на одной территории. Заметьте, что в зависимости от количества игроков в игре, в последнем раунде расстановки MOD, вы можете иметь меньше 3-х MOD – 1 или 2. В таком случае просто расположите эти оставшиеся MOD.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Как только MOD расстановлены, то в порядке хода, расположите вашего наземного командира, дипломата командира и космическую станцию (за один раз), на любой занятой вами территории. Затем возьмите из набора подкреплений одного 1.0 MOD и расположите на счетчике очков, чтобы указать количество территорий, которыми вы владеете (некоторые игроки могут занять на одну территорию больше, чем другие).

Ваша Миссия (Цель игры)

Война длится 5 лет, после чего будет определен новый мировой лидер. Этот новый лидер, будет тем, у кого будет лучшая комбинация контролируемых территорий (учитывая водные и лунные), континентов и колоний, и так же доход колоний.

Энергия



В нашем новом мире, энергия – это валюта. С помощью, которой, вы нанимаете командиров, покупаете карты команд, активируете карты команд, и ставите на право хода. Существуют энергетические чипы двух номиналов 1 и 5. И они могут быть обменены по соответствующему курсу в любой момент игры. Вся не потраченная на данном ходу энергия сохраняется и может быть потрачена позже.

Начало Года

Ставка на Ход

Перед началом каждого года игроки ставят на начало года. Возьмите в руку все ваши энергетические чипы, и тайно выберите, сколько из них вы хотите поставить на право хода. Положите их в другую руку. Вы можете ставить любое количество от 0 до всего, что у вас есть. Игроки открывают свои ставки одновременно. Тот, кто поставил больше всех, выбирает себе маркер порядка хода (от 1 до 5), второй по ставкам, выбирает следующим из оставшихся маркеров. Вы можете выбрать любой маркер порядка хода.

Маркер порядка хода



Если играет 5 игроков, то используйте все 5 маркеров.

Если игроков, меньше чем 5, то используйте количество маркеров, равное количеству игроков. В случае ничьей, игроки бросают один шестигранный кубик, чтобы определить порядок, в котором они будут выбирать. Например, три игрока поставили по 2 энергии и четвертый игрок не поставил ничего. Три игрока, у которых ничья бросают кубик, чтобы определить порядок хода. После того, как эти трое выберут, оставшийся игрок, который ничего не ставил, заберет оставшийся маркер порядка хода. Заметьте, что вся поставленная энергия считается потраченной и возвращается в банк энергии.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Обзор хода

Во время вашего хода, вы выполняете указанные действия в следующем порядке. Некоторые действия, в зависимости от вашей стратегии, могут быть вами пропущены. Сначала действует игрок с маркером порядка хода №1, потом игрок с маркером порядка хода №2, и так далее.

- 1) Сбор и распределение MOD и Энергии
- 2) Наем и расположение командиров и постройка космических станций
- 3) Покупка карт команд
- 4) Применение карт команд
- 5) Вторжение на территории
- 6) Укрепление позиций

Сбор и распределение MOD и энергии

В начале вашего хода, получите дополнительные MOD и энергию в соответствии с вашими успехами в войне. Переместите свой маркер на счетчике очков, в пространство соответствующее количеству территорий, под вашим контролем (учитывая и лунные и водные).



The image shows a grid titled "ARMY STATUS REPORT" with 22 rows and 5 columns. Each cell contains a number from 1 to 70, with small colored squares (yellow, blue, red) next to them. A callout box points to the number 20 in the 10th row, 5th column, indicating the current score.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60
61	62	63	64	65
66	67	68	69	70

Число, находящееся в нижнем правом углу показывает количество MOD и энергии, которое вы получаете. Заметьте, что желтые квадратики используются только в ClassicRISK.

Вы контролируете территорию если:

- 1) Любой из ваших юнитов на ней расположен. (Юнит MOD или командир)
- 2) Космическая станция вашего цвета, там расположена.

Так же вы получаете бонусные MOD и энергию, за любые континенты или водные/лунные колонии, которые полностью вами контролируются. Вы должны контролировать все территории континента/колонии, чтобы контролировать эту континент/колонию. Если континент/колония, имеет территорию (территории) с маркером разрушения, и вы контролируете все другие территории континента/колонии, то получаете полный бонус за нее. Чтобы узнать точное число MOD, получаемое за каждый континент, посмотрите на таблицу на левой стороне игрового поля. Чтобы определить, количество MOD получаемое за каждую лунную колонию, посмотрите на таблицу в левом верхнем углу счетчика очков.

Также вы получаете одного 1.0 MOD, за каждую космическую станцию под вашим контролем. (Этот MOD должен быть расположен на территории, на которой находится космическая станция) Теперь расставьте всех полученных MOD на территориях под вашим контролем. На незанятых территориях, не находящихся под вашим контролем и MOD не могут быть расположены там.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Основные сведения о командирах картах команд

В игре RISK 2210 A.D. пять типов командиров. У каждого свои персональные сильные и слабые стороны. Здесь приведена основная информация о каждом из них.

Командир Дипломат



Он мастер быстрых переговоров и соглашений. Ваш командир дипломат позволит вам сформировать огромную оборону. Командир дипломат крадет энергию, быстро договаривается о мирных соглашениях, и набирает влияние к концу войны. Но он слаб в атаке и бросает только один шестигранный кубик.

Наземный командир



Тактика, стратегия, хитрость, командование – все сочетается в наземном командире. Его карты команд, позволяют ему делать сюрпризы обороне, разрушать коммуникации и быстро набирать дополнительных MOD. Так как при атаке он использует восьмигранный кубик, он полезный союзник.

Морской командир



Он бич моря... Вам нужен морской командир, чтобы посылать ваши MOD в битвы на морские территории. Его потеря запрет ваши войска. Его восьмигранного кубика атаки на морских и береговых территориях, может хватить для того, чтобы удержать прорыв на континент. Так не проглядите спрятанные карты энергии, которые могут быстро увеличить запас энергии в начале игры.

Ядерный Командир



Яростная сила или сильная ярость... Ядерный командир атакует каждую территорию восьмигранным кубиком. Но его главное преимущество – ядерные карты команд, которые могут принести разрушение куда угодно. Одна единственная карта может в корне поменять ход игры. Но будьте осторожны, карты очень мощные и вы можете навредить самому себе.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Космический командир



Лидер нового фронта. В начале игры, луна не оккупирована и открыта для завоевания. Ваш космический командир, единственный, кто может добраться туда. Без него ни один из ваших MOD не может войти или выйти из лунных территорий. Карты космических команд, производят дополнительных MOD, неожиданные атаки из атмосферы, и энергию, за пределами остальных колод.

Наем командиров и постройка космических станций

Теперь вы можете нанимать (покупать) командиров, которых еще нет в игре. Командиры стоят по 3 энергии каждый и должны быть расположены на территориях под вашим контролем. Вы можете нанимать командиров на место убитых, так часто как хотите (пока у вас хватает энергии).

Как только вы расположили своего командира, вы можете купить дополнительные космические станции (5 энергии за каждую). Если вы уже контролируете 4 космические станции, вы не можете приобретать дополнительных. Космические станции помогают защищать территории, в которых расположены, а и также позволяют вам достигать луну. Также они производят 1 бонусного MOD каждый ход. См. Космические станции на стр. 7 для более подробной информации.

Приобретенные космические станции должны быть расположены на наземных территориях находящихся под вашим контролем. Вы можете расположить космическую станцию на любой территории под вашим контролем, но на каждой отдельной территории не может находиться больше одной космической станции.

Покупка карт команд

На каждом ходу, вы можете приобрести до четырех карт команд. Каждая карта команд стоит 1 энергию, и они могут быть приобретены из одной и той же или из нескольких колод, по следующим правилам:

Вы можете покупать карты команд из колоды, только если у вас в игре имеется соответствующий командир.

Вы должны закончить покупку всех карт, перед тем, как смотреть их содержимое.

Помните, что сброшенные карты не возвращаются снова в колоду. Как только определенная колода кончилась, то больше в игре никто не может купить карты этого типа. Любые карты команд, неиспользованные в ход, когда были куплены, остаются и могут быть использованы в последующих ходах.

Игра командных карт



Карты команд позволяют вам проводить определенные действия во время игры. На карте указано, какой командир (1), должен быть в игре, (2) сколько энергии необходимо для активации данной карты и указание, когда карта может быть сыграна (3).

Большинство карт играется в этот момент, вашего хода. Однако некоторые играются во время хода соперников, во время окончания вашего хода, или даже во время окончания игры. Когда вы играете карту команды, то просто следуйте ее инструкциям. См. примеры на стр.10.

Пока в игре у вас есть соответствующий командир, вы можете сыграть одну или более соответствующих этому командиру карт. Карты команд могут быть сыграны в любом порядке, и каждая должна быть полностью отыграна, перед применением другой.

У многих карт указана стоимость в энергии. Стоимость в энергии указана прямо на карте, и находится в промежутке от 0 до 4. Для того чтобы сыграть такие карты, вам необходимо заплатить указанное количество энергии. Если такого количества у вас нет, то вы не можете активировать соответствующую карту, так как стоимость в энергии, должна быть уплачена, до того как карта будет сыграна.

На некоторых картах указано, что они должны быть сыграны перед тем, как вы объявите ваше первое вторжение. Это значит, что она должна быть сыграна, до перемещения любых MOD. В том числе в незанятые территории. Если карта команд требует от вас перевернуть карты территории (наземной, водной или лунной), то карта должна быть вытащена сверху соответствующей колоды территорий. Помните, что если колода заканчивается, то карты сброса не перемешиваются.

Важно: Тут есть много карт, на которых указаны вторгающиеся юниты или вторжения. Также существует множество карт ядерных команд, которые наносят повреждения. Эти карты ядерных команд не вторжения.

Вторжение на территории

Теперь время решить, будете ли вы нападать на вражеские территории. Цель атаки – захватить территорию, уничтожив всех защищающихся юнитов на ней. Бой отыгрывается броском кубиков. Каждый раз, когда вы нападаете с одной территории на другую, это считается отдельной атакой (вторжением), даже если вы атакуете ту же самую территорию с той же самой.

Правила нападения

Вы можете атаковать только территорию, соседнюю (прикасающуюся) к одной из ваших. Например: Exiled States of America могут атаковать Nunavut, Canada, Republique de Quebec and Iceland GRC. Saharan Empire может атаковать Egypt, Andorra и Amazon Desert. На восточном и

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

западном краях доски Northwestern Oil Emirate считаются соседними к Pevek и могут его атаковать.

На территории, откуда вы собираетесь нападать, должны находиться кК минимум два юнита. И MOD и командиры являются юнитами. Вы можете атаковать одну и ту же территорию, пока не уничтожите все войска на ней, либо при желании можете переключить атаку, на какую либо другую. Каждую из территорий вы можете атаковать так часто, как этого захотите.

Вы можете атаковать во время своего хода столько территорий, сколько захотите.

Атака

Сначала объявите обе территории, откуда вы будете нападать и куда. Затем бросьте кубик, против защитника территории. Используйте шестигранный кубик, если в атаке не участвует командир или космическая станция. См атаку с командиром или космической станцией на стр.7.

Перед броском вы и ваш оппонент, который является защитником, должны объявить, сколько кубиков вы будете бросать. А затем провести броски одновременно.

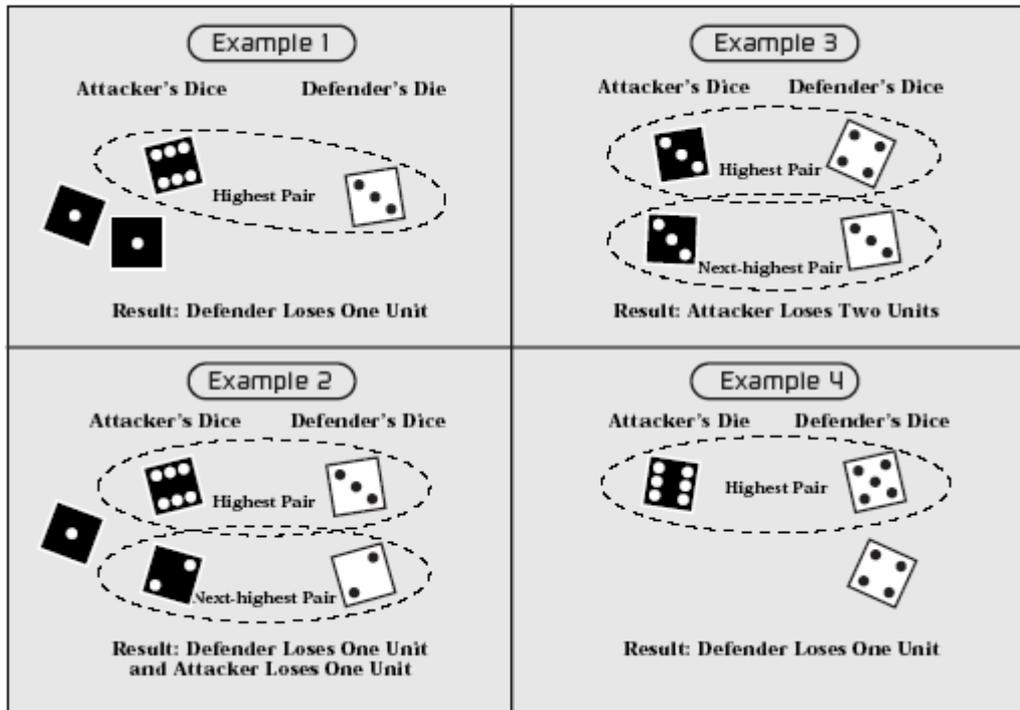
Как нападающий, вы можете бросать 1,2 или 3 кубика. Но у вас на территории, откуда вы проводите атаку должно находиться юнитов, по крайней мере, на один больше, чем-то количество кубиков которое вы будете бросать. Совет: Чем больше кубиков вы бросаете, тем больше шансов победить. Однако, чем больше кубиков вы бросаете, тем больше юнитов вы можете потерять или будете вынуждены переместить на захваченную территорию.

Защитник может бросить 1 или 2 кубика. Чтобы бросить 2 кубика, у него на защищаемой территории, должны находиться как минимум 2 юнита. Совет: чем больше кубиков бросает защитник, тем больше шансов на победу, но тем больше юнитов, вы можете потерять.

Проведение битвы

Сравните максимальные значения кубиков у вас и вашего оппонента. Если у вас (атакующего), кубик с наибольшим значением, то защитник теряет одного юнита на территории, куда проходит нападение. Но если у защитника значение выше, то атакующий теряет одного юнита на территории, откуда проходит атака. Если бросалось больше чем один кубик, каждой стороной, то сравните два следующих максимальных значения кубика у каждой стороны и повторите процесс.

Заметьте, что в случае ничьей побеждает защитник. И ни одна из сторон не может потерять больше, чем двух юнитов во время одной атаки.



Пример 1

Результат, защитник теряет одного юнита.

Пример 2

Защитник теряет одного юнита, и нападающий теряет одного юнита.

Пример 3

Нападающий теряет двух юнитов.

Пример 4

Защитник теряет одного юнита.

Захват территории

Как только вы победили последнего вражеского юнита на территории, вы захватываете эту территорию и должны занять ее своими войсками немедленно. Чтобы сделать это, вы должны переместить на захваченную территорию, количество юнитов, как минимум равное количеству кубиков брошенных в последней атаке. Помните, что в большинстве случаев, преимущество дает перемещение как можно большего числа юнитов на линию фронта. Юниты оставшиеся сзади, не помогут вам при атаке. Однако помните, что на территории, откуда вы проводили атаку, должен остаться как минимуму один юнит.

Атака командиром

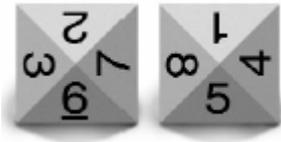
При атаке некоторые командиры позволяют бросать восьмигранный кубик, вместо стандартного шестигранного. Фактически может случиться момент, когда в атаке вы сможете бросить три восьмигранных кубика.

Командир	Бросает восьмигранный кубик при атаке
Дипломат	Никогда
Наземный	При атаке из или на наземную территорию
Морской	При атаке из или на морскую территорию
Космический	При атаке из или на лунную территорию
Ядерный	Всегда

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Также командиры в защите всегда бросают восьмигранный кубик.



Если вы успешно захватили территорию, и бросали один или больше восьмигранных кубиков, то вы должны переместить командира (ов), которые давали бросок восьмигранного кубика.

Например, вы нападаете на New Avalon из Andorra, и бросаете два восьмигранных кубика (за ядерного и наземного командиров) и один шестигранный кубик. Вы уничтожаете без потерь юнитов защитника. Теперь вы должны переместить как минимум три юнита в New Avalon, в том числе ядерного и наземного командира. Третьим юнитом может быть MOD или дружественный командир, находящийся в Andorra.

Важно: когда вы используете восьмигранный кубик при атаке или защите территории, то вы не обязаны убирать командира первым, если несете потери. Вы можете убирать как обычно MOD.

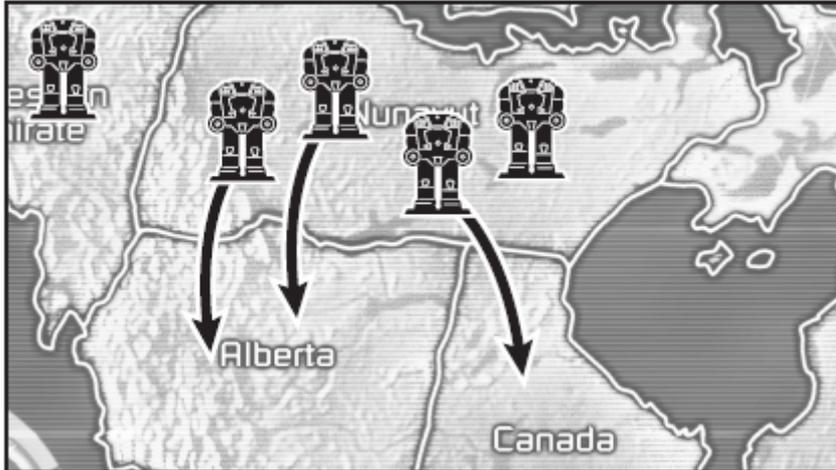
Космические станции

Все юниты, находящиеся на территории, где находится космическая станция, защищаются восьмигранным кубиком. Это делает эти территории трудными для захвата и важными для удержания. Космические станции необходимы для вторжения на луну (см. лунные территории на стр.8). Вы все еще контролируете территорию, если на ней находится только космическая станция. Однако, если вы защищаетесь и нападающий уничтожил все ваши войска в оспариваемой территории, где находится ваша космическая станция, то вы теряете контроль над космической станцией и территорией. Атакующий заменяет станцию побежденного игрока своей станцией. Если на игровом поле уже находятся все четыре станции атакующего, то захваченная станция просто уничтожается и убирается с игрового поля.

Бонус за 3 территории

Во время вашего хода, если вы захватываете три оспариваемые территории, то вы немедленно получаете 1 энергию и 1 карту команд по вашему выбору (вы можете тянуть карту из любой колоды по выбору, если соответствующий этой колоде командир имеется у вас в игре). Оспариваемая территория – та, где находится как минимум один вражеский юнит. Заметьте, что это бонус срабатывает только раз за ход. Так что если за ход вы захватите 10 оспариваемых территорий, то все равно получите только одну энергию и одну карту команд.

Пустые территории



В начале игры, все водные и лунные территории незаняты. Во время игры и другие территории могут стать незанятыми, в результате воздействия карт команд. Территории не могут стать пустыми в результате атаки. Вы можете занять эти территории без какого-либо броска кубика. Однако перемещение в незанятую территорию, не считается вторжением. Однако как обычно позади вы должны оставить как минимум одного юнита.

Водные территории

Вторжение на морские территории отличается от вторжения на наземные территории. У вас должен быть морской командир, для вторжения на или из водных территорий. Если у вас нет морского командира, то никакие ваши юниты не могут вторгнуться на морские территории, и никакие юниты уже находящиеся на водных территориях не могут провести вторжение, даже если оно направлено на наземную территорию. Однако, юниты находящиеся в водной территории без морского командира защищаются как обычно.

Заметьте, что морской командир не должен обязательно находиться на атакующей территории, он может даже не находиться на водной территории. Просто он должен быть в игре. Если ваш морской командир умирает в середине вашего хода, то никакие ваши юниты находящиеся на водных территориях не могут вторгаться, на оставшемся времени хода. Однако вы все еще можете использовать их для укрепления позиций.

Лунные территории

Вторжение на лунные территории отличается от вторжения на наземные территории. У вас должен быть космический командир, для вторжения на или из лунных территорий. Если у вас нет космического командира, то никакие ваши юниты с земли не могут вторгнуться на лунные территории, и никакие юниты уже находящиеся на лунных территориях не могут провести вторжение в другие лунные территории. Однако, юниты находящиеся на лунных территориях без космического командира защищаются как обычно.

Заметьте, что космический командир не должен обязательно находиться на атакующей территории, он может даже не находиться на лунных территориях. Просто он должен быть в игре. Если ваш космический командир умирает в середине вашего хода, то никакие ваши юниты находящиеся на лунных территориях не могут вторгаться, на оставшемся времени хода. Однако вы все еще можете использовать их для укрепления позиций.

Единственным способом перемещения юнитов с Земли на Луну, является космическая станция. Из космической станции вторгающиеся силы могут переместиться в любую из трех лунных

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

посадочных зон (Sea of Crisis, Bay of Dew и Tycho), это делает Луну легко захватываемой, но трудно удерживаемой. Например, если у вас в Mexico находится космическая станция, и вы хотите отправиться на Луну, то вы можете использовать только силы, имеющиеся на территории Mexico, но атаковать вы можете и Sea of Crisis, и Bay of Dew, и Tycho. Следующий игрок может атаковать Луну со своей космической станции в Angkor Wat и так же напасть на Sea of Crisis, Bay of Dew или Tycho.

Важно: вы не можете атаковать наземную территорию, содержащую космическую станцию из территорий посадки на Луне. При атаке это было путешествие в один конец.

Вторжение на Землю

Если вы находитесь на Луне, и хотите атаковать Землю, то единственным способом сделать это, является использование карты космической команды «Invade Earth». Эта карта позволяет вам напасть с любой лунной территории, на случайную территорию земли, которая определяется открытием карты из колоды наземных территорий. Если у вас остались войска только на Луне, то эта карта, ваш единственный путь на Землю.

Отзыв (Отмена атаки)

Иногда вы объявляете вторжение, и оппонент, может сыграть одну или несколько карт, в результате действие которых, станет трудно или невозможно выиграть вторжение. Не смотря на это, вы обязаны атаковать как минимум один раз, перед тем как отменить вторжение.

Уничтожение игрока

Если вы победили игрока, во время своего хода, уничтожив его последние юниты в игре, то все карты команд побежденного игрока сбрасываются. Этот игрок выбывает из игры.

Укрепление Позций

Независимо от того, что вы делали во время хода, вы можете закончить свой ход укреплением позиций. Вам не нужно выигрывать бой или даже пытаться атаковать, чтобы сделать это. Некоторые игроки называют это бесплатным перемещением. Чтобы укрепить свои позиции, вы можете переместить любое доступное количество юнитов из одной и только из одной территории в другую. Эти две территории (из которой производится и в которую производится движение) не обязательно должны быть соседними, но между ними должен существовать безопасный путь. Это значит, что вы должны быть в состоянии переместиться из первой территории во вторую, пройдя только по соседним территориям, находящимся под вашим контролем. Если путь проходит через пустую или вражескую территорию, то невозможно провести укрепление второй территории, перемещением юнитов с первой. При перемещении юнитов, вы должны оставлять на каждой территории, как минимум одного юнита.



<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Когда проводится подкрепление Луны с Земли (и наоборот), вы должны проложить путь от места посадки на Луне до вашей космической станции на Земле. Это не прерывает путь.

Вы можете укреплять и укрепляться с лунных и водных территорий, даже, если у вас в игре нет космического и морского командира.

После того, как вы закончили укрепление, вы можете играть карты команд, на которых сказано: играть в конце вашего хода.

Окончание Года

Как только все игроки закончили свой ход, год заканчивается. Переместите маркер года, на следующий год и вернитесь назад, к шагу Начало Хода, ставка на ход на стр. 4.

Победа

В конце 5-го года, подсчитываются финальные количества очков. Каждый игрок согласно порядку хода, проводит следующие действия.

Подсчитывает общее количество территорий, под своим контролем и перемещает маркер очков на соответствующее место на счетчике очков. Вы получаете по одному очку за каждую территорию (наземную, водную или лунную) под своим контролем.

Прибавьте к этому числу – все ваши бонусы континентов и колоний и передвиньте соответственно маркер очков.

Сыграйте все карты, которые дают бонус к вашим очкам, и передвиньте маркер очков в соответствующее место. Помните, что вам необходимо наличие в игре соответствующего командира, чтобы сыграть эти карты.

Получившаяся сумма – ваше финальное количество очков. Игрок с наибольшим финальным количеством очков побеждает становиться новым лидером мира.

Ничья

Если по финальному количеству очков ничья, то побеждает игрок с большим количеством энергии.

Если и по количеству энергии ничья, то побеждает игрок с большим количеством юнитов на игровой доске.

Если и по количеству юнитов на доске ничья, то тогда ничья и игроки разделяют между собой контроль над Землей.

Пустые карты команд

Девять пустых карт команд находятся в комплекте игры RISK 2210 A.D. Используя карандаш (так чтобы их можно было обновлять) заполните их вашими собственными командами и затем поместите их в соответствующие колоды. Использование этих карт добровольно и они не используются в турнирах. Перед игрой все игроки должны согласиться использовать эти карты.

RISK 2210 A.D. для 2-х игроков

Вы можете играть в RISK 2210 A.D. только двумя игроками, сделав в расстановке следующие изменения:

После установки маркеров разрушения, вы берите армию нейтрального цвета. Переверните 16 карт наземных территорий, 6 карт водных территорий, и 6 лунных территорий. Расположите на каждой из соответствующих территорий по 3 нейтральные армии, а затем верните карты в соответствующие колоды и перемешайте. Эти нейтральные MOD будут защищать территории, но они не могут перемещаться, играть карты, получать командиров или проводить какие либо еще спец действия.

Двое игроков устанавливают свои MOD как обычно, используя по 30 1.0 MOD каждый, и располагая их только на наземных территориях.

Все остальные правила применяются как обычно.